

Anhang

Versuch einer quantitativen Analyse von Figurenaktivitäten ‚Iwein‘, ‚Tristan‘, ‚Partonopier‘ und ‚Mauritius von Craun‘ in Analogie zu Computerspielen

Friedrich Michael Dimpel (Erlangen und Darmstadt)

Anhang 1

Partonopier Figurenliste Ankunft in Schiefdeire	Irekel	Partonopier	Meliur	Op Mutter	Op Sornagiur	Op Mareis
PA erste Heimfahrt, Sorna 298off.		b_re b_ar a_ko a_ja a_es a_ja a_be a_ve a_be a_sc a_be a_sc b_re b_va a_kä b_br a_tö b_ar b_st b_vs	b_re b_dr b_st a_ko b_ab a_Li b_un a_ve a_be	b_re b_un b_va	a_kä a_be b_va b_re b_ab b_vu a_Li a_he b_bk b_vs a_ve b_re a_Er	b_va a_be a_kä b_re b_un b_vu b_dr a_Li a_he b_ar b_lü
Minnetränk, 6555ff.		b_re b_un a_be b_ab b_bk a_Li		b_re b_br a_Li a_be b_bk b_va b_ar a_Hi b_lü		
Schiefdeire 2, 7210ff.		a_be a_ko b_re b_un a_ve a_ja	a_be a_ko b_re b_vs b_dr a_ve b_bk			
Bleis 2, 7435ff.		a_be b_re b_bk		a_Li b_va b_re b_bk a_Hi		
Bleis 3; Tabubruch, 7802ff.	a_be b_re b_ar b_br b_st a_Hi b_un	b_vu a_Li b_bk a_Hi a_be a_es a_ve b_bk a_wa b_re b_bk a_be b_re	b_bk b_vu b_ab b_va b_dr b_st b_ar b_re b_vu b_dr b_ab b_va b_re			
Nach Fürsprache Irekels, 8929ff.	b_ar b_un b_bk b_re b_br a_he	b_bk a_be b_re	b_vu b_dr b_ab b_va b_re	b_re b_ar		
Abreise, Bleis 4, 9230ff.		a_be b_re a_wa b_bk b_vu a_ve a_es b_va b_bk b_re a_be				
Irekel findet Partonopier im Wald, 10595ff.	a_su b_lü a_Li b_ar a_he b_va a_be b_br a_ve b_re	b_lü a_he a_be a_Hi a_Li b_re b_lü a_he a_be b_ar b_st b_ab b_br b_bk a_Li b_re	a_wa b_re			
Partonopier bei Irekel, 11072ff. Irekels Disput mit Meliur, 11236fff.	b_lü a_he a_be a_Hi a_Li b_re b_lü a_he a_be b_ar b_st b_ab b_br b_bk a_Li b_re	a_wa b_re b_vu	b_ar b_st b_ab b_bk b_lü a_Li b_re			
Vorschlag für Schwertleite, 11772ff.	b_br a_he a_be b_va a_he a_ve a_Li b_re	b_re a_wa a_be				

Schwertleite, 1196off.	b_lü a_Li a_he a_be b_ab b_br a_Li a_he b_re a_Hi b_re	a_be a_ve a_Hi b_bk b_re b_va				
Gefangen bei Hermann, 12725ff. Turnier, 13065ff	a_wa a_be b_bk b_re a_wa b_re	a_be b_bk b_ar b_re a_tu a_tö a_Li b_re a_ve a_Li a_es a_tu a_he		a_wa b_re a_Li b_lü		
Turnier 2, Schwesterngespräch, 14597ff.	a_he b_re b_un b_br b_ar b_vs	a_tu a_tö a_Li b_re a_ve a_Li a_es a_tu a_he a_sc b_re a_fe b_vs		b_bk b_re b_br b_ar b_vs b_un b_lü a_Li		
Hochzeit, 17363-17476 Iwein Figurenliste: Aufbruch, Askalonkampf	Lunete	Iwein b_re a_be a_su a_es a_sc a_be a_Hi b_dr a_kä a_tö	Laudine	Op Askalon b_re a_kä a_Li	Op-Riesen	Op Truchsess
Iwein gefangen, 1121ff.	b_re a_he b_un a_Hi b_ar b_st b_lü a_Li b_br	a_ve a_wa b_re b_bk a_es a_Hi a_Li b_lü		b_bk b_re b_ar b_st b_ab		
Aussöhnung, Hochzeit, Artus, 2245ff.	b_re a_he a_Li b_br a_fe	b_re a_fe a_kä b_un b_va		b_re b_vs b_ar a_wa a_fe b_re b_bk b_dr a_Hi b_dr		
Turnierjahr, 2956ff.		a_fe b_re a_be a_tu				
Fristversäumnis, Verfluchung, 3051ff.	a_be b_re b_dr b_vu b_ab b_bk a_Hi b_va a_be	a_be a_tu a_fe		b_dr b_re b_vu b_ab		
Iweins Wahnsinn, 3201ff. Dame von Narison, 3359ff.		a_be a_es a_ja b_re a_es a_kä a_be a_he b_va a_tö a_Ge a_tö a_kä a_es b_bk a_he a_ja b_re				
Drache, Löwe, Waldleben 3827-3922 Analepse Streit Lunete- Truchsess Lunete gefangen, 3923ff. Gaweins Schwager, Riesenkampf, 4355ff.	b_bk b_re b_va a_be a_wa a_su b_bk b_re b_vu a_wa b_br a_wa	b_re a_he a_be b_bk a_be b_re a_es a_sc a_wa b_dr a_kä a_tö a_he b_vu b_un			a_be b_re a_pe, a_Ge, a_kä b_dr	b_re b_bk b_vu b_va
Scheiterhaufenszene, 5145ff.	a_wa b_re b_bk a_he	a_be b_dr b_re a_kä a_he b_ar b_st b_va b_lü b_bk b_re a_be		b_re b_vs		b_re b_dr a_kä b_ar b_vu
Dorn 1, Schlimmes Abenteuer, 5564ff. Dorn 2	b_re a_he b_br a_he b_re a_be b_br	a_he b_re a_be b_st b_dr a_es a_sc b_ab a_kä a_wa a_Hi b_re		b_re a_he a_be		
Quellenguss bis Romanende Tristan Figurenliste:	b_re a_su a_he b_lü a_Li Brangäne	Tristan	Isolde	OP Marke	Op Irischer Truchsess	OP Marjodo
Ankunft Irland, Drachenkampf, 8675ff.		a_be b_re b_va b_un b_lü a_Li a_Hi a_kä a_tö		b_re b_bk	a_be a_Li b_re a_kä b_lü b_va	
Suche nach Drachentöter, 9315ff.	b_re a_be a_su			b_bk b_re a_be a_su		

Drachentöter gefunden, 9369ff.	a_he b_re b_br a_be	a_Li b_re b_lü a_be a_he	a_he b_re a_he b_st b_ar a_be b_ab b_vu b_bk a_he b_vu b_dr a_Hi b_st b_vs b_ar a_be b_re	b_re b_lü a_be a_Li a_Hi b_st	
Badeszene, Markes Werbung, 9983ff.	a_he b_br b_ar b_vs a_be b_re	b_re b_lü b_ar a_he a_be b_vs b_va b_un	b_re b_ar b_st a_be		
Truchsess- Verhandlung, 10803ff.	a_be	b_va b_re b_st a_Hi a_he a_be b_un	b_re b_ar b_st a_be	b_re b_lü b_ar a_Hi	
Minnetrank, Überfahrt nach Cornwall, 11367ff.	a_be b_re a_he a_Hi b_bk b_br	b_vs b_va a_be a_Hi b_re a_ko a_be b_ar	a_be b_bk a_Hi b_re b_ab b_vs a_ko b_st		
Hochzeitsnacht, 12435ff.	b_re a_he a_ko a_Li b_re a_be b_bk b_un	b_va a_Li b_re a_be a_ve a_ko	b_re a_be b_va a_ko a_Li a_ve	b_va b_re a_ko	
Mordanschlag, 12696ff.	a_he a_be b_re a_wa a_Li		b_lü a_Li b_va b_dr b_vu b_st a_Er b_re b_re b_vs		
Versöhnung nach Mordanschlag, 12926ff. Rotte und Harfe, 12965ff.	b_re b_vs a_he b_br a_be a_he	a_be a_Li a_ko b_re b_st b_vs a_tu a_ja a_es	a_be a_Li a_ko b_re b_st b_vs a_es	a_es b_va	
List und Gegenlist, 13451ff.	b_br b_re a_Hi a_Li a_be a_he b_un b_va	a_kä a_ko b_re a_ve a_Li a_be	a_ko b_re a_ve b_lü a_Li a_be b_va b_bk	b_re a_Li a_ko	a_be b_re a_su
Schwimmende Späne, Baumgartenszene, 14235ff.	a_he b_br b_re b_bk a_Hi b_un	a_be a_ko b_re b_bk a_Li a_ve b_lü a_Hi b_dr b_vs	a_ko b_re a_be a_ve b_lü a_Hi a_Li b_bk b_vs	b_va b_re a_ve a_be b_yu b_vs	b_va b_re a_ve a_be a_Li b_lü
Aderlass, Gottesurteil, Verbannung, 15047ff.	b_re b_br	a_be a_ko b_re a_ve b_lü b_vs a_Hi a_Li b_bk a_kä a_tö b_va	b_bk a_be a_ko b_re a_ve b_lü b_st b_vs a_Li a_Hi b_va		b_va b_re a_Li b_lü a_be a_Hi
Minnegrotte, 16679ff.	a_wa	a_be a_ko b_re a_ja a_Hi b_va b_vs a_ko b_re a_be b_bk a_Li	a_be a_ko b_re a_ja b_va b_vs a_ko b_va b_re b_bk a_Li	a_be a_ja b_re b_br b_vs b_va a_ko a_su	
Versöhnung, Garten, Tristans Flucht, 17275- 18404 Moritz von Craun Figurenliste: Vor Dienstvertrag, bis 524	a_wa b_re	ZofeMvC	Mauritius	GräfinMvC	GrafMvC
Gespräch Dienstvertrag, 525ff.			a_kä a_tu a_be a_wa b_bk b_ar b_re		
Turniervorbereitungen, Turnier, Bote, 621ff. Kemenate, 1092ff.			b_bk b_dr b_ar a_be b_re	b_re b_ab b_br a_he b_va a_Hi b_ar b_un	a_kä a_tö a_be a_tu b_bk b_re
Schlaf, Absage der Gräfin, 1254ff.	b_re a_wa a_he b_br b_un	a_Hi b_va a_be a_tu a_kä b_re b_st a_wa a_be b_re b_bk b_ar b_un	a_sc	b_va	
Kemenate 2, 1394ff.	b_ar b_vu b_un b_br b_dr b_bk a_he b_re	a_sc	a_be b_re b_ar b_ab b_vu a_be b_vu b_va		
Zofe im Schlafzimmer, 1465ff. Mauritius im Schlafzimmer, 1513ff.	b_bk b_vu a_he b_re	b_ar b_va b_bk b_re			
Nach dem Beilager, 1620ff. Ende	a_be b_bk b_ar a_he b_re b_vu a_he a_wa	a_be a_wa	b_re b_ar b_va a_sc b_dr a_sc a_ko b_re	a_sc a_sc b_re	
	a_be b_re	a_Hi b_re a_be a_wa a_ko a_Li b_dr b_lü	a_be b_re b_bk		
	b_un b_vs b_re	b_ab b_vu a_Hi a_be b_re a_be a_tu	a_be b_re b_bk b_bk b_vs b_re		

Anhang 2

Da für die Texte nicht die gleiche Anzahl an Segmenten gebildet wurde, wurde die Anzahl der Okkurrenzen durch die Zahl der Segmente geteilt, es handelt sich also um relative Werte.¹ Für jeden Figurentypus werden für jede Aktivität zunächst die Mittelwerte gebildet (links). Die Tabelle wurde absteigend nach diesen Mittelwerten sortiert. Aktivitäten, die von keiner Figur ausgeübt werden, wurden übersprungen. In den weiteren Spalten stehen die relativen Werte. Wenn die Werte den Mittelwert so übersteigen, dass sie oberhalb des Konfidenzintervalls liegen, wurden sie mit einem „+“ markiert, liegen sie unterhalb des Konfidenzintervalls, wurden sie mit einem „-“ markiert.²

MW Zofe	Aktivität	Irekel	Lunete	Brangäne	MvC_Zofe
0.630	b_reden	0.588	0.600	0.733+	0.600
0.478	a_helfen	0.412	0.400	0.600+	0.500
0.370	a_bewegen	0.412	0.267	0.600+	0.200
0.353	b_beraten	0.412	0.333	0.467	0.200-
0.236	b_beklagen	0.176	0.267	0.200	0.300
0.196	a_warten	0.118-	0.267	0.200	0.200
0.186	b_unterweisen	0.176	0.067-	0.200	0.300+
0.173	a_Listhandeln	0.294	0.200	0.200	0.000-
0.157	b_argumentieren	0.294+	0.067	0.067	0.200
0.127	a_Hilfsmittel	0.176	0.133	0.200	0.000-
0.108	b_verurteilen	0.000	0.133	0.000	0.300+
0.092	b_lügen	0.235+	0.133	0.000	0.000
0.080	b_veranlassen	0.118	0.133	0.067	0.000-
0.073	b_versöhnen	0.059	0.000-	0.133	0.100
0.065	a_suchen	0.059	0.133+	0.067	0.000-

¹ Möglich wäre zudem eine weitere Auswertungsoption, in der prozentual nur die Segmente berücksichtigt werden, in denen der Figur mindestens eine Aktivität zugeschrieben ist – in denen sie also vorkommt. Für die gewählte Option spricht, dass so die Unterschiede zwischen den Figuren deutlicher werden: Wenn eine Figur sehr häufig „beraten“ kann, wird das den Rezipienteneindruck weit mehr beeinflussen, als wenn eine selten vorkommende Figur dies nur einmal tut, dann aber einen hohen Prozentwert erreicht.

² Bei Zofe, weiblichen und männlichen Hauptfiguren ist es bei vier Vergleichsfiguren problematisch, Konfidenzintervalle zu berechnen; um überhaupt eine Hervorhebung von deutlich abweichenden Werten zu erhalten, habe ich hier $\alpha=90\%$ gesetzt; bei den Opponenten – hier sind zehn Figuren vorhanden –, wurde $\alpha=95\%$ gesetzt.

0.046	b_streiten	0.118+	0.067	0.000	0.000
0.046	b_abweisen	0.118+	0.067	0.000	0.000
0.042	b_drohen	0.000	0.067	0.000	0.100
0.029	a_verstecken	0.118+	0.000	0.000	0.000
0.017	a_kopulieren	0.000	0.000	0.067+	0.000
0.017	a_feiern	0.000	0.067+	0.000	0.000

MW Männliche HF	Aktivität	Partonopier	Iwein	Tristan	Mauritius
0.825	b_reden	1.000+	0.800	0.800	0.700
0.743	a_bewegen	0.706	0.667	0.800	0.800
0.335	b_beklagen	0.471	0.267	0.200	0.400
0.261	b_veranlassen	0.176	0.200	0.467+	0.200
0.255	a_Hilfsmittel	0.118	0.200	0.400+	0.300
0.234	a_Listhandeln	0.235	0.067	0.533+	0.100
0.231	a_kämpfen	0.059	0.467+	0.200	0.200
0.224	a_warten	0.294	0.200	0.000-	0.400
0.207	a_essen	0.294	0.467+	0.067	0.000
0.194	b_argumentieren	0.176	0.067	0.133	0.400+
0.188	a_kopulieren	0.118	0.000	0.533+	0.100
0.187	a_verstecken	0.412+	0.067	0.267	0.000
0.179	a_helfen	0.118	0.400+	0.200	0.000
0.155	a_turnieren	0.118	0.133	0.067	0.300+
0.144	a_töten	0.176	0.267	0.133	0.000-
0.142	b_lügen	0.000	0.133	0.333+	0.100
0.138	b_unterweisen	0.118	0.133	0.200+	0.100
0.134	b_drohen	0.000	0.267	0.067	0.200
0.130	b_versöhnen	0.118	0.000	0.400+	0.000
0.119	a_schlafen	0.176	0.200	0.000-	0.100
0.106	b_streiten	0.059-	0.133	0.133	0.100
0.096	a_jagen	0.118	0.133	0.133	0.000-
0.086	b_verurteilen	0.176+	0.067	0.000	0.100
0.065	a_feiern	0.059	0.200+	0.000	0.000
0.057	b_abweisen	0.059	0.067	0.000-	0.100
0.017	a_suchen	0.000	0.067+	0.000	0.000
0.017	a_Gefangennahme	0.000	0.067+	0.000	0.000
0.015	b_beraten	0.059+	0.000	0.000	0.000

MW Weibliche HF	Aktivität	Meliur	Laudine	Isolde	MvC_Gräfin
0.618	b_reden	0.471	0.400	1.000+	0.600
0.292	b_beklagen	0.235	0.200	0.533+	0.200
0.279	a_bewegen	0.118	0.067	0.733+	0.200
0.255	b_veranlassen	0.118	0.000	0.400	0.500
0.236	b_versöhnen	0.176	0.200	0.467+	0.100
0.219	b_argumentieren	0.176	0.200	0.200	0.300+
0.188	a_kopulieren	0.118	0.000	0.533+	0.100
0.177	b_streiten	0.176	0.067	0.467+	0.000
0.175	b_abweisen	0.235	0.133	0.133	0.200
0.175	a_Listhandeln	0.235	0.000	0.467+	0.000
0.150	b_drohen	0.235+	0.133	0.133	0.100
0.121	b_verurteilen	0.118	0.067	0.200+	0.100
0.111	b_lügen	0.176	0.000	0.267	0.000
0.109	a_Hilfsmittel	0.000	0.067	0.267+	0.100
0.096	a_verstecken	0.118	0.000	0.267+	0.000
0.091	a_helfen	0.000-	0.133	0.133	0.100
0.055	b_unterweisen	0.118	0.000	0.000	0.100
0.050	a_schlafen	0.000	0.000	0.000	0.200+
0.040	b_beraten	0.059	0.000	0.000	0.100+
0.032	a_warten	0.059	0.067	0.000	0.000
0.032	a_feiern	0.059	0.067	0.000	0.000
0.017	a_suchen	0.000	0.000	0.067+	0.000
0.017	a_jagen	0.000	0.000	0.067+	0.000
0.017	a_essen	0.000	0.000	0.067+	0.000
0.017	a_Erpressen	0.000	0.000	0.067+	0.000

MW Opponent	Aktivität	P Mutter	P Sornagiur	P Mareis	Iw Askalon	Iw Riesen	Iw Truchsess	T Marke	T Irischer Truchsess	T Marjodo	MvC Graf
0.1487	b reden	0.235+	0.059-	0.059-	0.067-	0.067-	0.133	0.267+	0.200	0.200	0.200
0.0828	b veranlassen	0.176+	0.059	0.059	0.000-	0.000-	0.067	0.267+	0.067	0.133	0.000-
0.0810	a bewegen	0.059	0.059	0.059	0.000-	0.067	0.000-	0.133+	0.133+	0.200+	0.100
0.0636	a Listhandeln	0.118+	0.059	0.059	0.067	0.000-	0.000-	0.067	0.133+	0.133+	0.000-
0.0486	a kämpfen	0.000-	0.059	0.059	0.067	0.067	0.067	0.000-	0.067	0.000-	0.100+
0.0451	b lügen	0.059	0.000	0.059	0.000	0.000	0.000	0.000	0.200+	0.133+	0.000
0.0344	b beklagen	0.118+	0.059	0.000-	0.000-	0.000-	0.067	0.000-	0.000-	0.000-	0.100+
0.0318	b verurteilen	0.000	0.059	0.059	0.000	0.000	0.133+	0.067+	0.000	0.000	0.000
0.0318	a Hilfsmittel	0.118+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.133+	0.067	0.000
0.0311	b argumentieren	0.118+	0.000-	0.059	0.000-	0.000-	0.067+	0.000-	0.067+	0.000-	0.000-
0.0200	a schlafen	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.200+
0.0200	a kopulieren	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.200+	0.000	0.000	0.000
0.0193	b drohen	0.000	0.000	0.059+	0.000	0.067+	0.067+	0.000	0.000	0.000	0.000
0.0193	a verstecken	0.000	0.059+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.067+	0.000	0.067+	0.000
0.0192	b versöhnen	0.000	0.059+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.133+	0.000	0.000	0.000
0.0134	a suchen	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.067+	0.000	0.067+	0.000
0.0126	b beraten	0.059+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.067+	0.000	0.000	0.000
0.0118	b unterweisen	0.059+	0.000	0.059+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
0.0118	a helfen	0.000	0.059+	0.059+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
0.0100	a turnieren	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.100+
0.0100	a töten	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.100+
0.0067	b streiten	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.067+	0.000	0.000
0.0067	a jagen	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.067+	0.000	0.000	0.000
0.0067	a essen	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.067+	0.000	0.000	0.000
0.0059	b abweisen	0.000	0.059+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
0.0059	a erpressen	0.000	0.059+	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

Dimpel, Friedrich Michael: *Versuch einer quantitativen Analyse von Figurenaktivitäten in ‚Iwein‘, ‚Tristan‘, ‚Parionopier‘ und ‚Mauritius von Craun‘ in Analogie zu Computerspielen.* In: Ascher, Franziska; Müller, Thomas (Hg.): *Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel.* PAIDIA - Zeitschrift für Computerspielforschung (11). 2018.