

Ludwig-Maximilians-Universität
Wintersemester 2017/2018
Sprachliche Relativität und Universalien
Dozentin: Dr. Ilona Schulze

Autor: Pascal Marc Wagner
M.A. Cultural and Cognitive Linguistics

Sprachlicher Relativismus in Hen Llinge

Einfluss der Elfenkultur auf die Elfensprache in *The Witcher 2: Assassins of Kings*

Abstract:

Ziel der vorliegenden Arbeit war die Beantwortung der Frage, ob die vom polnischen Autoren Andrzej Sapkowski konzipierte und vom polnischen Entwicklerstudio CD Projekt RED umgesetzte Darstellung der distinkten Aen Seidhe- und Aen Llinge-Elfenkulturen und ihrer Sprache Hen Llinge im fiktiven *Der Hexer*-Universum unter den theoretischen Ansätzen des sprachlichen Relativismus von Revere D. Perkins und darauf aufbauenden Autoren zum eine passende Repräsentation darstellt. Die hier besprochenen Form des sprachlichen Relativismus beschreibt die Annahme, dass die Lebensrealität von Gruppen Einfluss auf grammatische und lexikalische Phänomene der von ihnen gesprochenen Sprachen haben kann. Perkins und Weiterführende vertreten die Theorie, dass die Gesellschaftsform von Zivilisationen die Existenz von deiktischen Markern in der darin gesprochenen Mehrheitssprache beeinflusst, indem sich mit zunehmender Gemeinschaftsgröße das Verhältnis zwischen einem Individuum bekannten und fremden Bezugspersonen verschiebt. Die Arbeit kommt dabei zum Ergebnis, dass die Aen Elle als sprachgebende Gesellschaft der Form einer mittelalterlich-europäischen Kultur entspricht und die Hen Llinge nach den angewandten Relativismusthesen dieser Zivilisationsform entspricht. Die Untersuchung geschieht am Beispiel eines in Hen Llinge geführten Dialogs aus dem digitalen Spiel *The Witcher 2: Assassins of Kings* sowie der Darstellung der Elfenkulturen in *The Witcher 2* sowie *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis.....	1
Abbildungsverzeichnis.....	1
Einleitung.....	2
Theoretische Grundlagen.....	4
Deiktische Marker, Anaphora und Cataphora.....	4
Kulturelle Komplexität.....	5
Kulturell-Linguistischer Relativismus nach Perkins.....	8
Fenster-Ansatz nach Botha.....	10
Methodik.....	12
Eigenschaften der elfischen Kultur.....	12
Eigenschaften der Elfensprache.....	14
Definition der Forschungsgrundlage.....	15
Corpus-Analyse.....	17
Lokale deiktische Marker.....	18
Temporale deiktische Marker.....	19
Personale deiktische Marker.....	20
Anaphorische Marker.....	22
Cataphorische Marker.....	23
Lexikalisierung und Unmarkiertheit der Funde.....	24
Anwendung und Diskussion des kulturell-linguistischen Relativismus.....	25
Abschluss und Ausblick.....	29
Appendix I & II.....	31
Literatur.....	31
Primärquellen.....	31
Sekundärquellen.....	31
Online-Quellen.....	33

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Kultur- und Gesellschaftsformen nach Narroll & Narroll und Perkins.....	7 & 26
Tabelle 2: Lokale deiktische Marker.....	18
Tabelle 3: Temporale deiktische Marker.....	19
Tabelle 4: Personale deiktische Marker.....	20
Tabelle 5: Anaphorische Marker.....	22
Tabelle 6: Cataphorische Marker.....	23

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Fenster-Ansatz nach Botha.....	11
---------------------------------------------	----

Einleitung

Die Betrachtung von Videospielen als Forschungsobjekten ist ein äußerst neues Teilfeld vieler Geisteswissenschaften. Anfangs wurden sie zunächst vor allem von Medien- und Literaturwissenschaftlern korrekterweise als literarische Primärquelle analog zu Buch und Film entdeckt und werden seitdem entsprechend behandelt. Eine Nutzung in Forschungsfeldern verwandter, aber doch distinkter Wissenschaftszweige ist dagegen deutlich seltener. Dabei können digitale Spiele auch unabhängig ihres Medienstatus und ihrer Interaktivität Forschungsgegenstand werden. In der Linguistik bietet sich hierbei die Betrachtung als Textcorpus vortrefflich an: Dialogsituationen und Geschriebenes in jeder Form sind essentielle Inhalte zahlreicher digitaler Spiele. Dabei liegt auch die Konstruktion fiktiver Sprachen einigen Videospielen nicht fern, die ihre Geschichte in erfundenen Welten erzählen, die ebenso oft von fiktiven Kulturen bevölkert sind. In der Konstruktion solcher möglichst glaubhaften, involvierenden Popkultur-Universen ist das Erfinden neuer Sprachen ein oft gesehenes Mittel zur Bereicherung der Hintergrundgeschichte gerade vieler Fantasy- oder Science Fiction-Welten. In Literatur wie J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* mit den Elbendialekten Quenya und Sindarin wie in Videospielwelten, beispielsweise Bethesda Game Softwares *The Elder Scrolls V: Skyrim* mit der Drachensprache Dovahzul sind konstruierte Sprachen ein effektives Werkzeug, um fremdartige Kulturen auf für den Rezipienten glaubhafte Art zu charakterisieren. Bei der linguistischen Analyse von Merkmalen bestimmter Sprachen sind solche fiktiven, konstruierten Sprachen dagegen wohl nur selten die erste Wahl. Nur die wenigsten konstruierten Sprachen können überhaupt mit der Komplexität von tatsächlich in Benutzung stehenden Sprachen mithalten. Denn allzu oft dienen sie nicht mehr als der Erzeugung bestimmter Stimmungen innerhalb der entsprechenden fiktiven Welt als der ernsthaften Annäherung an tatsächlich gesprochene Sprachen. Die erwähnte Drachensprache Dovahzul etwa kann kaum als eigenständige Sprache bezeichnet werden. Stattdessen entspricht sie eher einem Chiffre des Englischen, bei dem beinahe jeder Buchstabe lediglich durch ein entsprechendes, an Cuneiform angelehntes Kratzsymbol ersetzt und mit einem anderen Buchstaben die Position wechselt (vgl. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Philipson 2014). Eine linguistische Analyse wäre in solch einem Fall wohl kaum der Mühe wert, und wenn doch, dann würde sie vermutlich eher einer kryptographischen Entschlüsselung ähneln.

Es existieren jedoch durchaus auch fiktive Sprachen, die sorgfältig und über lange Zeit in einer Weise konstruiert wurden, die sie reellen Sprachen in ihrem Aufbau und ihrer Nutzung näher bringen. Sie verfügen deswegen beispielsweise nicht nur wie Dovahkul über ein rudimentäres, fremdartig klingendes Vokabular, sondern auch über eine eigene Syntax und grammatikalische Eigenheiten. Neben Tolkiens zuvor erwähnter Elbendialekte ist eine solche Sprache auch die von Andrzej Sapkowski in seinen *Der Hexer*-Romanen ersonnene und durch CD Projekt Red in ihren Videospieldaptionen *The Witcher*, *The Witcher 2: Assassins of Kings* und *The Witcher 3: Wild Hunt* weiterentwickelte Elfensprache HEN LLINGE etwa verbindet nicht nur die Konstruktion von Sprachen in Literatur und digitalem Spiel, sie ist auch auf die tatsächliche Nutzung von Figuren und damit auf die Rezeption des Leser beziehungsweise Spielers ausgelegt. Gut ersichtlich wird dies im zweiten Teil der *The Witcher*-Reihe, *Assassins of Kings*, der ausführlich die rassistisch motivierten Konflikte zwischen Elfen und Menschen darstellt und dabei die Perspektive der Elfen unter anderem durch ausführliche Dialoge in Hen Llinge darstellt. Besonderes Augenmerk wird dabei auch auf die Kultur gelegt, aus der die betroffenen Elfen stammen. Aus der Perspektive einer relativistischen Betrachtung drängt sich hierbei nun die Frage auf, inwieweit die Sprache und Kultur aufeinander wechselwirken: Lassen sich in der Sprache Strukturen erkennen, die auf die Gesellschaftsform der Elfen, in der sich die Sprache entwickelt hat, hinweisen? Zu diesem Zweck soll in dieser Arbeit eine ganz bestimmte Art von sprachlichen Strukturen analysiert werden: Zeigende Markierungen. Konkret sehen die Fragestellungen dieser Seminararbeit wie folgt aus:

- Welcher Gesellschaftsform gehört die elfische Kultur in *The Witcher 2: Assassins of Kings* der ausgewählten kulturwissenschaftlichen Kategorisierungsmethode an?
- Sind deiktische, anaphorische und cataphorische Marker in der konstruierten Elfensprache Hen Llinge von *The Witcher 2: Assassins of Kings* vorhanden?
- Wenn ja, wie sind sie ausgeprägt? Existieren dedizierte zeigende Sprachstrukturen oder sind sie durch indirekte, umschreibende Strukturen markiert?
- Lassen sich mit den in Frage 2 und 3 gewonnenen Erkenntnissen und der dargestellten Kulturform der Elfen aus Frage 1 in der übergreifenden *The Witcher*-Reihe Schlüsse auf einen kulturell-linguistischen Relativismus zwischen Hen Llinge und Elfenkultur ziehen?

Diese Arbeit beantwortet die gestellten Fragen zudem anhand dreier Schritte. Zunächst soll der Entwicklungsstand der beiden distinkten fiktiven Elfen-Kulturen im Kontext der Buchreihe *Der Hexer* sowie der Spielereihe *The Witcher* anhand gängiger Theorien zur kulturellen Komplexität bestimmt werden. Weiterhin sollen die Eigenschaften der untersuchten Sprache Hen Llinge definiert werden. Hierbei wird die englische Sprache als Brücke zur Übersetzung und Bearbeitung genutzt. Die Arbeit wird sich dabei auf die Merkmale deiktischer Marker konzentrieren und diese sowohl grammatikalisch in Hinsicht auf Flexion als auch lexikalisch auf ihre Ausprägung als Lexem betrachten. Im Anschluss wird die Analyse daraus bestehen, aus der erkannten Kulturform und dem Stand der Verweisfunktionen von Hen Llinge einen beiderseitigen relativistischen Zusammenhang zu inferieren. Das Ziel ist hierbei, eine Korrelation zwischen Kulturform und Sprachausprägung aufzuzeigen, die gemäß den angewandten Theorien auch der einer reellen Kultur und deren gesprochener Sprachvariation entsprechen könnte.

Theoretische Grundlagen

Zur Bearbeitung der gestellten Fragen anhand der herangezogenen Forschungsobjekte müssen zunächst die theoretischen Grundlagen definiert werden, die als analytische Werkzeuge im weiteren Verlauf der Arbeit dienen werden. Hierbei sollen zunächst die linguistischen, anschließend die kulturwissenschaftlich und schließlich die verbindenden relativistischen Theoriemodelle vorgestellt und erläutert werden.

Deiktische Marker, Anaphora und Cataphora

Der Begriff DEIXIS, aus dem altgriechischen für 'Zeiger' bezeichnet die Verweisfunktion von Phrasen und Lexemen auf Bedeutungen außerhalb oder an anderer Stelle des Geäußerten. Jeder Zeiger benötigt einen dem Empfänger bekannten oder erschließbaren *Anker*, auf den er verweist, andernfalls bleibt seine Bedeutung undekodierbar (Lyons 1977 II: 637ff). Die Art des Verweises kann LOKAL, PERSONAL oder TEMPORAL sein oder auf eine Stelle innerhalb des Textes hindeuten. Fillmore (1997: 61) bezeichnet letzteren Fall als DISKURSIVE Deixis, während Yule (2016: 146) ihn zusätzlich in ANAPHORA für das Verweisen auf bereits geäußertes und CATAPHORA für das Verweisen auf noch zu Sagendes einteilt. Perkins (1992: 102f) weist darauf hin, dass ana- und cataphorische Marker nicht zur Deixis gezählt werden dürfen, da sie darauf

angewiesen sind, zuvor oder im Anschluss ihren Anker zu definieren. Deiktische Marker hingegen zeichnen sich durch ihre Interpretierbarkeit aus dem Kontext der Äußerung aus. Zum Zweck der Genauigkeit soll diese feinere Einteilung in der Arbeit beibehalten werden. Ferner beinhaltet temporale Deixis gemäß Fillmore (1997: 61) weiterhin den Aspekt der CODING TIME, also den Zeitpunkt des Konversationsaktes, unterschieden in ENCODING TIME (dt. 'Kodierzeitpunkt'), dem Zeitpunkt, an dem die Botschaft gesendet wird, und DECODING TIME (dt. 'Dekodierzeitpunkt'), dem Zeitpunkt, an dem sie empfangen wird. Personale, temporale und lokale deiktische Marker können zudem einen Abstandskontrast beinhalten, je nach Sprache in unterschiedlichen Dimensionen. Deutsch und Englisch besitzen einen Zwei Positionen-Kontrast (*diese* und *jene*, *this* and *that*), während beispielsweise das indigene nordamerikanische Tlingit einen Vier Positionen-Kontrast deiktisch ausdrücken kann (in etwa: *genau hier*, *genau dort*, *ungefähr dort* und *ungefähr dort*, *weit entfernt*) (Fillmore 1997: 65, Quirk et al. 1985: 374). Eine wichtiger, gelegentlich unterschlagener Faktor von deiktischer Markierung ist der Umstand, dass sie nicht nur in den freien Lexemen mit deiktischer Funktion, beispielsweise Personalpronomen und Demonstrativpronomen ausgedrückt werden kann. Auch gebundene Morpheme mit anderer Primärbedeutung, beispielsweise Pluralmarker (*teacher-s*, *ox-en* im Englischen, *Auto-s*, *Person-en* im Deutschen) können deiktische Sekundärfunktion tragen, indem sie auf die Existenz einer Mehrzahl als Anker hinweisen (vgl. Ungerer 2017: 28). Statusmarker und bestimmte Artikel können hierunter fallen (Perkins 1992: 104).

Kulturelle Komplexität

Die Komplexität einer Kultur zu messen beginnt mit der Frage danach, welcher Aspekt überhaupt insoweit messbar ist, dass eine Wertung oder gar die Einordnung in eine Rangfolge möglich wird. Da sich weiche Faktoren wie der Stand der Künste nicht abgrenzen oder insoweit objektiv definieren lassen, dass eine Rangfolge möglich wird, müssen andere, harte Faktoren gefunden werden. Zusätzlich erschwert wird dies dadurch, dass gesellschaftliche Formen, beispielsweise die Herrschaftsform, zwar gegeneinander abgrenzbar sind (etwa in Monarchie, Demokratie, Theokratie und endlich viele Mischformen), jedoch nicht in eine Rangfolge gebracht werden können. Weder folgen unterschiedliche Herrschafts- oder Gesellschaftsformen einer logischen zeitlichen Anordnung noch ließe sich eine davon objektiv als besser oder schlechter einordnen als die andere, jedenfalls nicht aus der subjektiv

geprägten Retroperspektive, auf die wir uns bei der Wertung der Vergangenheit aus der Gegenwart heraus verlassen müssen. Eine 'früher-später' oder 'weniger-weiter entwickelt' Hierarchie kann hierbei also nicht aufgestellt werden.

Die gefundenen, harten Faktoren einer Kultur müssen demnach zusätzlich in eine Hierarchie gebracht werden können. Dabei stellt sich jedoch nicht die Frage nach besser oder schlechter, stattdessen muss eine wertfreie Rangfolge gefunden werden. Bestimmte Kulturformen sind weder besser noch schlechter als andere, lediglich anders. Auch die zuvor genannte 'weniger-weit entwickelt' Rangfolge muss genauer definiert werden, um nicht den falschen Eindruck zu erwecken: Hier gilt ebenfalls nicht, dass weniger entwickelte Kulturen schlechter sind als jene, die wir als weiter entwickelt bezeichnen. Die Einteilung dient lediglich dazu, Merkmale zu definieren, die notwendigerweise in einer Gesellschaft vorhanden sein müssen, um andere, 'weiter entwickelte' Stufen zu erreichen. Perkins (1992: 73) führt hierfür etwa eine Liste von elf durch Linton Freeman zusammengestellte Merkmale auf, die vom Handel mit anderen Gesellschaften unten über vollzeitarbeitende Handwerksarbeiter bis hin zu eindeutigen Beweisen für eine komplexe Schriftsprache oben reicht. Alle Kulturen mit einem 'oberen' Merkmal weisen dabei auch alle Merkmale darunter auf, während nicht alle Kulturen mit Merkmalen von 'unten' auch alle oberen Merkmale aufweisen müssen, sehr wohl aber können.

Problematisch für den Zweck dieser Arbeit sind solche Listen jedoch, da sie sehr kleinteilig werden können. Zwar können wir bestimmte Aussagen über die Kultur der Elfen treffen, bei vielen Punkten jedoch ist es lediglich möglich, zu vermuten, oder nicht einmal das. Grund hierfür ist die fiktive Natur der Elfen im *The Witcher*-Universum. Als konstruierte Bevölkerungsgruppe haben sich ihre Autoren, seien es Sapkowski oder CD Projekt Red, auf die Ausarbeitung jener Merkmale beschränkt, die wichtig für die Erzählung oder das Spiel sind (vgl. auch unten, Abschnitt *Eigenschaften der Elfensprache*). Zum Zweck der Untersuchung in dieser Arbeit müssen die Merkmale also genereller, dabei allerdings nicht weniger präzise sein. Dies kann nur funktionieren, wenn ein anderer Ansatz gefunden wird, der weniger tief in die Strukturen des Zusammenlebens der Kultur eindringt und dafür die äußere Form der Gesellschaft in Betracht zieht.

Naroll & Naroll ziehen hierfür die maximale Siedlungsgröße einer Gesellschaft in Betracht (1973: 335). Anhand der größten vorhandenen statischen Gemeinschaft an Menschen einer Kultur teilen sie Gesellschaften in unterschiedliche Gruppen ein. Eine jede höhere dieser

Gruppen muss dabei alle darunter liegenden Gesellschaftsformen bereits durchlaufen haben oder sich aus einer solchen entwickelt haben, niedrige Gruppen müssen jedoch nicht zwingend eine Entwicklung zu einer höheren durchmachen, sondern stellen gleichwertige kulturelle Daseinsformen da. Besagte Formen sind, zusammengetragen von Narroll & Narroll (1973: 335ff) und Perkins (1992: 75) und zitiert aus letzterem:

band cultures:	'consist of a few families without permanent settlements, are dependent on hunting and gathering for subsistence, with authority only within the family'
semi-nomadic ⁱ cultures:	'minimal or incipient agriculture involving semi-permanent settlements and minimal social organizations based on the model of the family'
tribe cultures:	'produce most of their food by agriculture and have permanent settlements, a few craft specialists, and some kind of authority figure'
peasant cultures:	'Intense agricultural production [...], characterized by towns with craft specialists and regional authorities.'
urban cultures:	'large cities and complex social, political, technological and religious organizations. The arts are supported by excess wealth, and storing and accessing the masses of information being produced becomes more and more of a problem. Urban cultures are sometimes contrasted with the other types in an urban/local dichotomy [...].'

Tabelle 1: Kultur- und Gesellschaftsformen nach Narroll & Narroll und Perkins

Um dies zusammenzufassen und zu übersetzen: SCHAR-Kulturen bestehen aus einigen nomadisch lebenden Familien, die als Jäger und Sammler leben und deren Autoritätspersonen jeweils auf die Familien beschränkt sind. HALBNOMADISCHE Kulturen verfügen über minimale Agrikultur, teilweise permanente Siedlungsniederlassungen und minimale, an die Verwaltung einer Familie angelehnte soziale Organisation. STAMMESKulturen siedeln permanent, ernähren sich großenteils über Agrikultur und verfügen über Handwerk und hierarchisch an die Spitze der Sozialgemeinschaft gestellte Autoritätspersonen. BAUERNKulturen leben von intensiver Agrikultur rund um Kleinstädte mit Handwerksfokus und regionalen Autoritätspersonen. URBANE Kulturen sind die am schwierigsten in wenigen Worten zusammenzufassenden Gesellschaftsformen. Sie weisen große Städte und komplexe gesellschaftliche, politische,

technologische und religiöse Organisationen auf und unterhalten die aus dem Handwerk hervorgegangenen Künste finanziell. Oft trifft die Charakterisierung als urbane Kultur auch innerhalb großer Gesellschaften nur punktuell zu und muss außerhalb der Ballungszentren mit einer der anderen Kulturformen kontrastiert werden.

Kulturell-Linguistischer Relativismus nach Perkins

Diese Einteilung ist als Zwischenschritt, wenn auch nicht als Grundlage einer passenden Hypothese hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen Kultur und Sprachkomplexität geeignet. Aus der Form der Ernährungsbeschaffung lässt sich kein logischer Schluss auf das Sprechverhalten der Kulturteilhabenden ziehen. Auch die Sozialform selbst lässt keine direkten Schlüsse zu. Sie gibt jedoch einen wertvollen Hinweis auf die Umstände der sozialen Interaktion innerhalb der unterschiedlichen Kulturformen. Aufwärts der Liste steigert sich die Größe des Kreises an Personen, mit denen soziale Interaktion regelmäßig möglich ist. Mit der Größe des Interaktionsradius ändert sich auch der durchschnittliche Bekanntheitsgrad zwischen allen möglichen Sendern und Empfängern: In der Familie oder auch dem eigenen Stamm ist es wahrscheinlich, jede Person, mit der eine Unterhaltung möglich ist, zu kennen und ihren Beruf, ihre Persönlichkeit und ihren Wohnort zu wissen. Je größer die zusammenlebende Gemeinschaft, etwa in Dörfern oder Städten, desto kleiner ist der Prozentsatz an Gesprächspartnern, auf den dies zutrifft. Was in kleineren Gesellschaften als auf alle Seiten bekanntes Wissen vorausgesetzt und damit unerwähnt oder nicht weiter spezifiziert bleiben kann, muss bei Kontakt zwischen sich tendenziell fremden Gesprächspartnern artikuliert werden und damit auch artikulierbar sein. Ähnliches gilt für die räumliche Vorhandenheit von Gesprächsthemen: Je kleiner die von der Gesellschaft eingenommene räumliche Ausdehnung, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass die behandelten Gesprächsthemen physisch anwesend oder in der Nähe und sichtbar sind. Linguistische Konstruktionen, um auf solche Objekte hinzuweisen, sind daher tendenziell weniger notwendig als in bäuerlichen und urbanen Kulturen, deren weite räumliche Ausbreitung auch das Hinweisen auf nicht am Gesprächsort Vorhandenes eher nötig macht (Givón 1979: 297f). Es ist wichtig zu betonen, dass diese Annahmen tendenziell und nicht absolut gesehen werden müssen. Givón betont, dass alle Sprachen grundsätzlich über die Möglichkeit verfügen, über abstrakte Themen und mit Fremden zu kommunizieren (1979: 305). Perkins regt daher an, nicht zu untersuchen, ob eine Sprache die entsprechende

Möglichkeit bietet, sondern wie lexikalisiert selbige ist (1992: 94ff). Die Entwicklung von flektierenden, gebundenen Morphemen in Konstruktionen freier lexikalischer oder freier, funktionaler Morpheme ist laut Perkins auf Basis von Heine und Reh (1984: 63, 67ff) ein Hinweis auf die Entwicklung einer Sprache zur Praktikabilität in der Nutzung beim Kontakt von Fremden miteinander sowie beim Gespräch über abstrakte, nicht vor Ort vorhandene Themen. Perkins begründet dies mit der genaueren Angabe von Details, die durch dedizierte Kasus-, Numerus- und Personalangaben etwa durch Personal- oder Possessivpronomen (vgl. auch Perkins 1992: 138) sowie durch Stellung des freien Morphems direkt am relevanten Lexem übermittelt werden können, wodurch fehlende gegenüber vorhandener geteilter Information die kleinstmögliche Benachteiligung erfährt. Perkins (vgl. 1992: 106) und Givón (vgl. (1979: 66, 298) argumentieren, dass Ähnliches auch für deiktische Elemente gelten muss: In ihrer Funktion, auf nicht Präsenten, vereinfachen sie die Kommunikation bei fehlendem gemeinsamen Vorwissen auf vergleichbare Art wie die exakte Angabe von Zahlverhältnissen oder Kasuskonstruktionen durch Flexion. Dabei muss jedoch beachtet werden, dass deiktische Elemente auch in weniger komplexen Kulturen regelmäßig vorkommen. Bewertbare Unterschiede lassen sich jedoch zum Einen im Verweisziel wahrnehmen: Während letztere aufgrund des vorhandenen gemeinsamen Vorwissens von Sender und Empfänger regelmäßig Personen und Gegenstände verweisen können, die zuvor kein ausformulierter Teil des Gesprächs waren, verweisen die Sprachen komplexerer Kulturformen tendenziell stärker auf zuvor Gesagtes (in Form von Anaphoren) wie zuvor benannte Personen und Gegenstände (vgl. auch Perkins 1992: 106ff). In der Betrachtung der deiktischen Elemente und der Einordnung innerhalb der vermuteten kulturellen Komplexität muss also das Ziel des Zeigers stets in die Bewertung miteingezogen werden. Desweiteren lässt sich die kulturelle Komplexität mit einem linguistischen Phänomen in Verbindung bringen, dass nach Givón (1995: 27f) UNMARKIERTHEIT genannt werden kann. Aus der bloßen Existenz zeigender Strukturen lässt sich noch kein Zusammenhang zur Gesellschaftsform erstellen, da wie erwähnt auch die Sprachenvariationen sozial enger lebender Kulturen bei Bedarf deiktische Bedeutung ausdrücken können. Je unmarkierter, also weniger salient diese Strukturen jedoch sind, desto stärker weist dies auf eine Generalisierung ihrer Funktion hin und auf die Frequenz ihrer Nutzung. Anders ausgedrückt: Je unmarkierter, also 'herkömmlicher' der Verweis auf abstrakte, also nicht am Aufenthaltsort von Sender oder Empfänger zur encoding oder decoding time vorhandene Anker ist, desto öfter scheinen diese

Verweise in der entsprechenden Sprache genutzt zu werden, was dafür spricht, dass sie auch stärker benötigt werden. In ihrer Unmarkiertheit unterstützen die Deixiskonstruktionen in Sprachen sozial komplexer Kulturen also das Ausdrücken deklarativer Sprachakte, die regelmäßig auf Abstraktes und Nichtvorhandenes bezogen sind (vgl. Givón 2009: 34f). Es stellt sich an dieser Stelle die Frage, wie die bereits aufgeführten Theorien der kulturellen Entwicklung und der grammatikalisierten Sprachbausteine sich sinnvoll zu einem Werkzeug KULTURELL-LINGUISTISCHER KOMPLEXITÄT verbinden lassen. Hierfür bietet sich die Einführung eines Ansatzes der Sprachentwicklungsforschung als Bindeglied zum Zweck dieser Arbeit an.

Fenster-Ansatz nach Botha

In den bisherigen Erläuterungen finden sich dem Zweck dieser Arbeit angemessene Ansätze zur Kategorisierung einer Kultur sowie zur Übertragung der linguistischen Merkmale der Deixis auf eben jene. Diese müssen jedoch nun in einem sinnvollen Arbeitsschritt dergestalt zusammenkommen, dass daraus schlussendlich Schlüsse zur Fragestellung der Arbeit gezogen werden können.

Hierfür bietet sich eine Adaption des WINDOWS APPROACH (dt. 'Fenster-Ansatzes') von Rudolf Botha an. Das Ziel dieses Arbeitsansatzes in seiner dargestellten Form ist es, Rückschlüsse auf die Evolution einer Sprache, für die sich keine Quellen finden lassen, aus mit der Sprache in Verbindung stehenden kulturellen oder biologischen Quellen zu ziehen. Belegbare Erkenntnisse aus einem tangential mit Sprache in Verbindung stehenden Faktor kann demnach also mithilfe der zur über die Sprache getroffenen Hypothese und eventueller empirischer Daten auf die untersuchte Facette der Sprache übertragen werden (Botha 2016: 7). Ein generalisiertes Schema dieses Prozesses sieht demnach folgendermaßen aus (Botha 2016: 5):

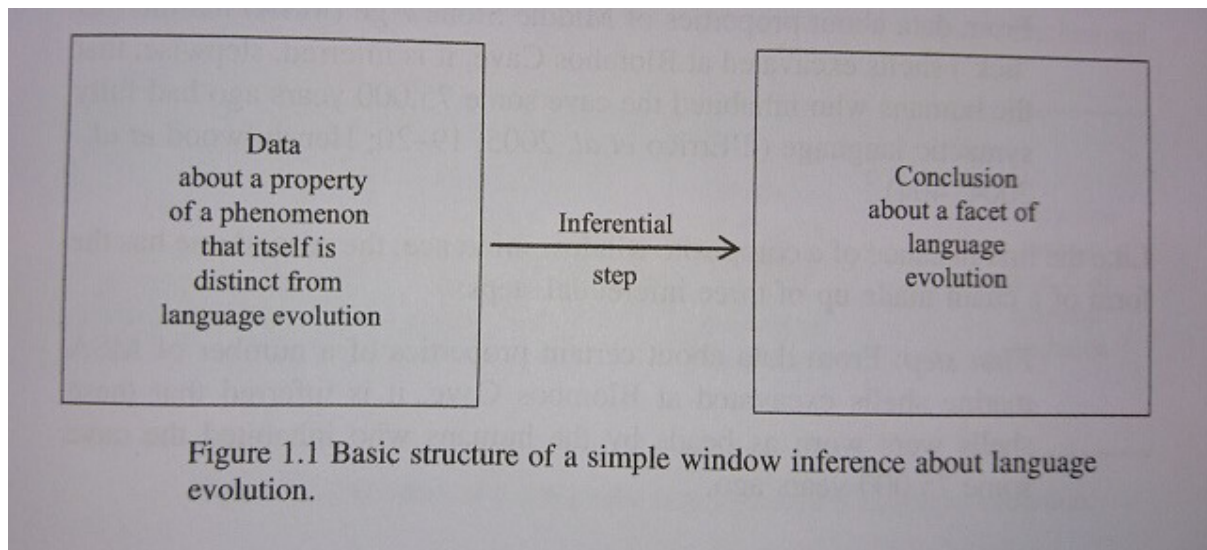


Abbildung 1: Fenster-Ansatz nach Botha

Im Falle dieser Arbeit kann dieses Schema entsprechend der Sprachevolution entnommen und dem kulturellen Relativismus entsprechend angeglichen werden. Bekannt sind Daten über die Kultur, in der die elfische Sprache, die untersucht werden soll, gesprochen wird, sowie entsprechende Informationen über die Sprache selbst (vgl. unten, Abschnitte *Eigenschaften der elfischen Kultur* und *Eigenschaften der Elfensprache*). Zusätzlich sind die durch den Corpus und die Anwendung der oben erläuterten linguistischen Ansätze herausgefundenen Eigenschaften der Deixis von Hen Llinge bekannt (vgl. unten, Abschnitt *Corpus-Analyse*). Sowohl der linke Kasten, die Daten über das von der Sprache distinkte Merkmal (die Kultur) als auch der rechte Kasten, die Facette der Sprache (Deixis, Anaphora, Cataphora) sind uns damit bekannt. Was übrig bleibt ist der INFERENTIAL STEP, die Schlussfolgerung, die in diesem Fall auf die kulturell-linguistische Relativität fällt. Es ist also zweckmäßig, Bothas Fenster-Ansatz analog einer mathematischen Gleichung dergestalt umzuformulieren, dass aus den beiden vorhandenen Datensätzen der entsprechende Rückschluss gezogen werden kann.

Methodik

Zur Inferenz einer relativistischen Verbindung müssen zunächst beide 'Kästen' genau definiert werden, bevor im Anschluss ihr Zusammenhang methodisch ergründet werden kann.

Zunächst seien die beiden distinkten Kulturformen des Elfischen genauer erläutert, bevor im Anschluss der extradiegetische Entstehungskontext der Hen Llinge sowie ihr intradiegetischer Nutzungskontext definiert werden sollen. Weiterhin muss der der Forschung zugrunde liegende Corpus (vgl. Appendizes I, II) definiert und erklärt werden, bevor er anschließend ausgewertet werden kann. Erst danach lässt sich der zuvor erläuterte kulturell-linguistische Relativismus durch Inferenz aus den gefundenen Ergebnissen behandelt werden.

Eigenschaften der elfischen Kultur

Die Darstellung der Elfen in der Geschichte der *Der Hexer*-Romane und *The Witcher*-Videospiele ähnelt in vielerlei Hinsicht den Elben aus J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*-Romanen. Elfen sind übernatürliche Wesen, deren Ursprung nicht auf der Welt, der die Menschen entstammen, liegt, sondern in einer gänzlich anderen Dimension. Mit Schiffen sollen sie laut ihrer eigenen Überlieferung den Ozean zwischen den Dimensionen überquert haben, um in die Welt zu gelangen, die sie zum Zeitpunkt der Handlung zusammen mit Menschen und anderen fiktiven Rassen wie Zwergen und Gnomen bevölkern. Tatsächlich scheint es sich dabei innerhalb der Diegese, also der Spielwelt des *The Witcher*-Universums, nicht um reine Folklore zu handeln, da im dritten Teil, *Wild Hunt*, eines der entsprechenden Schiffe gezeigt wird und sogar betreten werden kann (vgl. *The Witcher 3: Wild Hunt*, TWW, *Naglfar*). Diejenigen Elfen, die vor der Evolution der Menschen aus ihrer Heimat in die neue Welt übersetzt sind, werden AEN SEIDHE (dt. 'Volk der Hügel') genannt. Diejenigen, die in ihrer früheren Heimat geblieben sind, heißen AEN ELLE (dt. 'Altes Volk').

Die Kultur der Aen Elle ist hierarchisch aufgebaut und monarchisch regiert. Sie ist dabei stark an die Sozialstruktur des europäischen Mittelalters angelehnt (vgl. Vogt-Lüerssen, 2006): An der Spitze steht ein Herrscher oder Herrscherpaar. Darunter stehen der hohe Adel sowie der niedere in Form von Rittern und die Berater in Form der Weisen, die die Position des Klerus in der mittelalterlichen Gesellschaftsstruktur einnehmen. Die darunter positionierte Schicht der Dienenden teilt sich dabei zusätzlich auf in Bürger und ländliche Bedienstete, erzeugt durch die Urbanisierung der Aen Elle mit mindestens einer großen Stadt:

Tir ná Lia, dem Regierungssitz der Aen Elle (vgl. *The Witcher 3: Wild Hunt*, Abschnitt *Durch Zeit und Raum*; TWW *Tir ná Lia*). Obwohl nicht ausdrücklich genannt, kann davon ausgegangen werden, dass die Landbevölkerung Agrikultur betreibt, da sie die Grundlage für den Erhalt der Stadt (oder möglicherweise Städte) liefern. Bis auf jene Bauern und den handwerkerischen Teil der Bürger lehnen die Aen Elle körperliche Arbeit ab. Stattdessen bevorzugen sie künstlerische Tätigkeiten und Forschung, insbesondere der Magie. Die meisten adligen Aen Elle betätigen sich entweder als Maler, Dichter oder als Musiker (vgl. *The Witcher 3: Wild Hunt*, Abschnitt *Durch Zeit und Raum*).

Die Aen Seidhe-Elfen zur Zeit der Handlung der *The Witcher*-Spiele unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Gesellschaftsordnung stark von der der Aen Elle. Die meisten Aen Seidhe leben in kleinen dörflichen Gemeinschaften getrennt von Menschen auf dem Land oder im elfischen Klein-Königreich Dol Blathanna. Beiden ist gemein, dass den Aen Seidhe das Wissen um die Landwirtschaft verloren gegangen zu sein scheint; vorausgesetzt, die Aen Elle haben es tatsächlich je besessen. Aen Seidhe-Gemeinschaften leben als Jäger und Sammler, was die geringe Größe der meisten dörflichen Siedlungen erklärt und zudem der Grund dafür ist, dass Dol Blathanna als einzige große Elfensiedlung keine sichere Nahrungsquelle hat (vgl. Sapkowski 2008: 245). Viele Aen Seidhe sind in menschliche Metropolen gezogen, deren gesellschaftliche Struktur der der Aen Elle gleicht. Jene Elfen werden zumeist Handwerker oder enden als arme Bedienstete und leiden trotz ihrer vorangeschrittenen Integration und Assimilierung unter häufigen rassistischen Ausfällen. Höhergestellte bürgerliche Elfen sind unter den Aen Seidhe daher selten, Adlige noch unwahrscheinlicher. Aufgrund der Feindlichkeit der Menschen in den nördlichen Königreichen, also allen Nationen des handlungstragenden Kontinents abgesehen vom südlichen Kaiserreich Nilfgaard, haben sich große Zahlen von Elfen in Guerilla-Truppen, den Scoia'tael (dt. 'Eichhörnchen'), zusammengetan, um sich gegen den Rassismus der Menschen gegenüber den Elfen militärisch zu wehren. Diese Scoia'tael leben in Trupps aufgeteilt nomadisch in Wäldern und sind noch stärker auf die Jagd als Grundsicherung fokussiert als andere Aen Seidhe. Zu den Mitteln ihres Lebenserhalts zählen dabei jedoch auch Plünderungen und Überfälle auf Reisende.

Eigenschaften der Elfensprache

Die konstruierte Hen Llinge (dt. 'Sprache der Alten, engl. 'Elder Speech') ist eine ursprünglich von Andrzej Sapkowski erdachte Sprache der Elfen in seiner Fantasy-Romanreihe *Der Hexer*. In dieser polnischen Literaturvorlage besteht Hen Llinge lediglich aus wenigen festen Phrasen und Idiomen, die Sapkowski unübersetzt in die Dialoge elfischer Charaktere einstreut, um den Eindruck einer fremden Kultur zu erwecken. Nach eigener Angabe hatte Sapkowski nicht die Absicht, eine Sprache mit konsistenter Grammatik und erlernbarem Vokabular zu erschaffen, sondern ein wiedererkennbares Konglomerat an bekannten Worten und Konzepten für Leser zu schaffen. Hen Llinge besteht daher zu weiten Teilen aus englischen und deutschen Begriffen, um möglichst vielen Lesern das Verständnis zu ermöglichen, zudem aus einer Mischung aus italienischen, schwedischen, walisischen und irischen Worten, um der Sprache einen fremdartigen Eindruck zu verleihen. Die beiden oft vorkommenden Auxiliärverben *habere* 'haben' und *esse* 'sein' sind direkt dem Lateinischen entnommen (vgl. Sapkowski, 1996 [Zyvik123, 2018]). Sapkowski identifiziert vier Versionen der Sprache: Die reine, von den Elfen genutzte Version, den Dialekt der Dryaden, die Sprache des Menschenimperiums Nilfgaard sowie die Variante der, ebenfalls menschlichen, Einwohner der Skellige-Inseln. Das in dieser Arbeit als Basis der Untersuchung dienende *The Witcher 2: Assassins of Kings* ignoriert den Dialekt der Dryaden, behält jedoch ansonsten diese Aufteilung bei. Allerdings wird hier lediglich die elfische Urform als Hen Llinge bezeichnet. Auf die elfischen Ursprünge der beiden Menschendialekte wird dort zudem kaum Bezug genommen. Entsprechend konzentriert sich diese Arbeit ebenfalls auf die elfische Sprachform, insbesondere, da der vorliegende Corpus aus den Gesprächsdaten eines Aen Seidhe-Elfen besteht.

Während sich die in der *The Witcher*-Videospieleihe genutzte Hen Llinge auf die von Sapkowski festgelegten Regeln stützt, ist sie nicht komplett von ihm erstellt, sondern vom Entwicklerstudio des Spiels, CD Projekt Red, erweitert worden. Diese Erweiterung betrifft nicht nur das Lexikon der Hen Llinge. Anders als in den Büchern, in denen nur wenige Zeilen Hen Llinge zur Charakterisierung elfischer Figuren nötig waren, bietet die frei erkundbare Spielwelt von *The Witcher 2: Assassins of Kings* mehr Interaktionsmöglichkeiten mit der Sprache. Das beste Beispiel für die notwendige Erweiterung der Hen Llinge besteht in Charakteren, die ganze Dialoge ausschließlich auf elfisch führen, und deren Zeilen sich daher syntaktisch genug ähneln müssen, um den Eindruck einer vollwertigen Sprache nicht zu

brechen. Wenn im weiteren Verlauf dieser Arbeit also von Hen Llinge die Rede ist, dann bezieht sich dies auf die von CD Projekt Red um ein grammatikalisches und semantisches Gerüst erweiterte Version, wie sie in *The Witcher 2: Assassins of Kings* genutzt wird. Die Sprache der Aen Elle und Aen Seidhe unterscheidet sich in ihrer Nutzung bei den beiden getrennten Volksgruppen überraschenderweise zunächst überhaupt nicht. Sapkowski und CD Projekt Red erklären dies zum einen mit der extremen Langlebigkeit von Elfen (vgl. TWW, *Elf*) von mehreren hundert Jahren, durch den der Traditionalismus tief verankert in der elfischen Psyche ist und ihnen die Änderung von tief verwurzelten Sprachgewohnheiten schwerfällt. Zum anderen stehen beide Volksgruppen in regelmäßigem Kontakt: sogenannte Aen Saevherne (dt. 'Weise') (vgl. TWW, *Aen Saevherne*) sind in der Lage, Portale zwischen beiden Welten zu öffnen und einzelne Personen hindurch zu lassen. Dies erklärt die unveränderte Nutzung der Elfensprache durch beide Gruppen: Die Weisen wandern beständig zwischen den Welten, wobei sie die Welt der Menschen und Elfen als Nomaden durchstreifen und dort forschen, während sie den Aen Elle als königliche Berater dienen und beiderseitig als höchste intellektuelle Instanz die fortbestehende Nutzung der Sprache sichern.

Definition der Forschungsgrundlage

Der hier behandelte Corpus ist eine Videoaufnahme (Appendix I) eines Gesprächs zwischen dem Protagonisten von *The Witcher 2*, Geralt von Riva, und einem Aen Seidhe-Elfen (vgl. *The Witcher 2: Assassins of Kings*, Abschnitt *Prelude to War: Kaedwen*). Der darin von kaedwenischen Soldaten gefangen haltene Aen Seidhe-Elf ist Angehöriger einer Scoia'tael-Schar, die sich im Kampf mit Kaedwen befinden. Geralt, der mit den unterdrückten Scoia'tael sympathisiert, bietet dem Gefangenen seine Hilfe an, indem er ihm versichert, den elfischen Anführer zu finden und zu beschützen. Dafür verlangt er jedoch Informationen über die Machenschaften des Antagonisten von *The Witcher 2: Assassins of Kings*, dem Hexer Letho. Um die geteilten Informationen vor den kaedwenischen Soldaten geheim zu halten, wechseln die beiden in die Hen Llinge, nachdem Geralt bestätigt, dass er diese beherrscht.

Die der Analyse zugrunde liegende Transkription des Videos (Appendix II) wurde von mir zur Bearbeitung des Themas erstellt. Die darin in den Zeilen 1b bis 24b gebildeten Übersetzungs-Zwischenformen wurden mithilfe der vom Spiel gegebenen Übersetzung (1c bis 24c) und des Online vorhandenen Hen Llinge-Glossars (TWW, *Hen Llinge-Englisch-Glossar*) erstellt. Das Transkript ist zusätzlich mit den Funden der Analyse farbmarkiert und

mit einer entsprechenden Legende versehen.

Problematisch beim Schluss von einer Kultur auf ihre Sprache, wie bei der Deduktion von jeder unabhängigen auf ihre abhängige Variable ist, dass es, um statistisch signifikante Zusammenhänge festzustellen, nötig ist, Fehler zu extrahieren. Es ist nicht ausgeschlossen, dass im behandelten Corpus Schreibfehler vorliegen können. Tatsächlich findet sich im genutzten Corpus mindestens ein Schreibfehler in Zeile 12a, *Vatt'ghnerne*. Die korrekte Schreibweise lautet *Vatt'gherne* (vgl. TWW, *Hen Llinge-Englisch-Glossar*), wie sie in Zeile 21a genutzt wird. Je kleiner dabei der Corpus, desto höher die Chance, dass sich nicht erkannte Fehler auf die Rückschlüsse zur gesamten Sprache auswirken können.

Deduktionsfehler sind also ebenso zu vermeiden wie Fehler im Corpus registriert und ausgenommen werden müssen.

Im Falle dieser Arbeit finden sich mehrere kritische Punkte, die nicht zur vollen Zufriedenheit ausgeräumt werden können. Zunächst einmal muss erneut darauf hingewiesen werden, dass es sich sowohl bei Kultur als auch Sprache der Elfen um fiktive Produkte handelt, die zum Zwecke der Unterfütterung einer Narration erstellt wurden. Logische Fehler in ihrer Konstruktion, sofern sie über das von Sapkowski und CD Projekt Red beabsichtigte Ziel hinausgeht, können weder ausgeschlossen noch komplett erkannt werden, da es außerhalb dieser Narration keine zusätzlichen Quellen gibt, mit denen Hen Llinge verglichen werden kann. Weiterhin kann nicht ausgeschlossen werden, dass auch innerhalb der gut durchdachten, in *The Witcher 2: Assassins of Kings* genutzten und beschriebenen Strukturen Logikfehler vorliegen, die nicht mit dem Vergleich mit realen Sprachen und Kulturen erklärt werden können. Für die Elfenkulturen in den *The Witcher*-Spielen ist es beispielsweise irrelevant, ob es tatsächlich möglich wäre, dass zwei über Jahrhunderte getrennte Sprachgruppen ihre Sprachvariation nicht unabhängig voneinander weiterentwickeln, nur weil einige wenige Individuen zwischen beiden Gesellschaften die Sprache vermitteln. Innerhalb des untersuchten fiktiven Universums ist dies der Fall, womit es für die Untersuchung ebenfalls als Faktum akzeptiert werden muss. Ähnlich kann auch nicht ausgeschlossen werden, dass Lexikon, Grammatik und Syntax von Hen Llinge überhaupt nicht konsistent sind, sondern zwischen Nutzungsfällen variieren, entweder unabsichtlich oder um bestimmte Dialekte zu simulieren oder Klangbilder in bestimmten narrativen Situationen zu erzeugen. Hierfür wäre zunächst eine umfassende linguistische Analyse der Sprache anhand eines möglichst vollständigen Corpus aller Vorkommen von Nöten, die in

dieser Arbeit aufgrund des linguistisch-kulturell relativistischen Fokus und der eingeschränkten Länge in dieser Form nicht möglich ist. Zum Zweck der vorliegenden Analyse sei also davon ausgegangen, dass Hen Llinge einer geregelten Syntax folgt, ein festgelegtes Lexikon besitzt und grammatische Funktionen durch ein konsistentes, begrenztes System an Markern ausgedrückt werden. Dafür spricht zum einen bereits die Existenz des Online-Glossars zur Hen Llinge, das in der Tat auf einen feststehenden Wortschatz hindeutet. Zum anderen unterstützt der genutzte Corpus die Vermutung, da alle untersuchten Sätze einer gemeinsamen Syntax zu folgen scheinen. Beispielhaft sei dies anhand von Satz 10a, b erklärt:

N'ea me Herth! Ess'the er velth aep Cethainn coenn h'esst.

Not I heard! Is he much in politics know (he) is.

Der Form der Syntax hier (Neg – S – V. [V+]S – Obj – V[+S+V]) lässt sich, obwohl verkompliziert durch die Dopplungen von Verb und Personalpronomen, ein genereller Aufbau Subjekt + Objekt + Verb (SOV) entnehmen, der innerhalb des behandelten Corpus konsistent bleibt.ⁱⁱ Hen Llinge in ihrer Gesamtheit kann hier also nicht auf ihre innere Logik geprüft werden, die innere Konsistenz des behandelten Corpus lässt jedoch in für die weitere Untersuchung ausreichendem Maße darauf schließen, dass sich vom diesem Sample auf die Sprache schließen lässt. Es ist daher valide, den Corpus entsprechend der Forschung zu untersuchen.

Corpus-Analyse

Zur Untersuchung des behandelten Corpus auf seine deiktischen Komponenten lohnt es sich zunächst, diese auszuzählen, bevor die einzelnen Vorkommen jeweils detailliert betrachtet werden. Gesucht wurde nach Vorkommen lokaler, temporaler und personaler Deixis sowie nach Anaphora und Cataphora.

Lokale deiktische Marker

Im Corpus finden sich 3 Vorkommen örtlicher deiktischer Markierung.

Zeilen- grupp e	Hen Llinge	Englisch	Anzahl	Unmar- kiert- heit
3	caeme	come	1	j
6, 9	Ve	Where	2	j
7	Herrte	here	1	n

Tabelle 2: Lokale deiktische Marker

In allen drei Vorkommen lassen sich unterschiedliche Nutzungen feststellen. *Herrte* stellt den klassischen Fall deiktischer Ortsmarkierung dar. Als Marker verweist 'hier' auf den Aufenthaltsort des Senders zur decoding oder encoding time. Der Anker wird also durch den Kontext bestimmt. Im konkreten Fall ist damit die Region Kaedwen gemeint, in der das Gespräch zwischen Geralt und dem Aen Seidhe stattfindet (vgl. *The Witcher 2: Assassins of Kings*, Abschnitt *Prelude to War: Kaedwen*).

Ve ist eine Fragemarkierung mit Verweisfunktion auf den Ort, an dem sich das Objekt der Frage befindet. Die Zeigerfunktion dieses Fragewortes ist schwächer ausgeprägt als bei demonstrativen Lexemen wie *Herrte*, da der Ort der Verankerung ungewiss ist.

Caeme ist Teil einer besonderen Hybridart deiktischer Ortsmarkierung. In seiner Vorlesung *Coming and Going* beschreibt Fillmore (1992: 79) beide Verben als BOUNDED MOTIONS, also „einen Start- sowie Endpunkt besitzend“. *Come* wird dabei im Regelfall für Bewegungen genutzt, bei denen der Endpunkt mit dem Aufenthaltsort des Senders übereinstimmt (vgl. 1992: 83), genereller ist das Ziel von *come* „der Aufenthaltsort des Kodierers oder des Dekodierers, entweder zur Kodierungs- oder zur Dekodierungszeit“ (1992: 88, übersetzt von mir). *Caeme* bezieht sich auf die Bewegung Lethos an den Aufenthaltsort des Senders (hier: Elf) zur Kodierungszeit (hier: Handlungszeitpunkt der Nacherzählung).

Temporale deiktische Marker

Auch an temporalen Deixismarkern lassen sich 3 im Corpus ausmachen.

Zeilen- - grupp e	Hen Llinge	Englisch	Anzahl	Unmar- kiert- heit
1	oep	after	1	j
3	en tedd	one day	1	j
18	Vurte	soon or future	1	n

Tabelle 3: Temporale deiktische Marker

Oep verweist von einem Zeitpunkt der encoding time auf einen weiteren, nämlich von 'Zeitpunkt der Tötung Demawends' auf 'Eintreffen der Hexer Serrit und Auckes nach Zeitpunkt nach der Tötung Demawends'. Es liefert damit einen der für den Empfänger wertvollsten zeitlichen Anker: den Zeitrahmen, in dem die erzählte Handlung überhaupt stattgefunden haben kann. *En tedd* präzisiert diesen Zeitrahmen weiter, indem es das mögliche Intervall auf ein relevantes Intervall eingrenzt, nämlich das, in dem die Haupthandlung der Erzählung stattgefunden hat, also 'Eintreffen von Letho nach Eintreffen von Serrit und Auckes nach Tötung Demawends'. Es ist demnach kein Zufall, dass beide Marker zu Beginn der Konversation genutzt werden, denn sie definieren wichtigen Kontext für den Empfänger.

Vurte hingegen folgt zwar der gleichen Funktion, verweist jedoch auf ein gänzlich anderes Intervall, nämlich ein zukünftiges. Die Zukunftsmarkierung zeigt auf einen Zeitpunkt ab decoding time, mit unbekanntem Ende.

Personale deiktische Marker

33 Vorkommen personaler Deixis lassen sich dem Corpus entnehmen.

Zeilen- grupp e	Hen Llinge	Englisch	Anzahl	Unmar- kiert- heit
1	Rhendunv	King-killer	1	n
8, 10, 16, 22	me	I	4	j
5, 6, 7, 8	-'me	Me (Akk.)	4	j
5	-'men	(of) me	1	j
5, 19	mer	me	2	j
11, 16	te	you	2	j
24	the	your	1	j
3, 10, 16	er	he	3	j
10	h'	he	1	j
5	visse	we	1	j
14	ve	we	2	j
16	urre	our	1	j
4, 5, 6, 9, 12, 13, 19, 24	thene	they	8	j
14	then	they/them	1	j
16	tedd	they/them	1	j

Tabelle 4: Personale deiktische Marker

In der Gruppe der personalen Deixis finden sich bei weitem die meisten Vorkommen. Die Konstrukte sind entsprechend interessant für den linguistischen Analyseteil dieser Arbeit. Es scheint offensichtlich, dass das personale Zeigesystem von Hen Llinge stark ausgeprägt ist. Ausgehend von der Kapazität, in der es möglich ist, die Marker wörtlich zu übersetzen, lässt sich gar ausmachen, dass die Art der Deixis hier der des Englischen stark ähnelt.

Bemerkenswert ist dabei, dass Hen Llinge augenscheinlich über Kasus verfügt, die sich in den Personalpronomen finden lassen. Die Markierung der ersten Person Singular oder auch 'Verweis auf selbst/Sender' findet durch vier Variationen des Morphems *me* statt: *me* kommt vor, wann immer die erste Person Singular als Substantiv des Satzes genutzt wird (vgl. 8, 10, 16, 22). Als Suffix '*me*' scheint es akkusativartig aufzutreten: *dach'me* (vgl. 5) 'think me' und *ess'me* (vgl. 7) 'is me' fallen hierunter. Die anderen Nutzungen sind weniger eindeutig. *E'me* 'from me' bzw. dt. 'von mir, aus mir' scheint sich dativisch oder gar ablativisch zu verhalten. Hier besteht entweder die Möglichkeit eines tatsächlichen Dativs, ausgehend von Sapkowskis Aussage, Deutsch sei eine der Hauptinspirationen der Hen Llinge (vgl. oben, Abschnitt *Eigenschaften der Elfensprache*). Aus derselben Aussage, aber bezogen auf die englische Inspiration, ließe sich außerdem eine lediglich aus dem Akkusativ konstruierte „(von) wem oder was“ Funktion ohne tatsächlichen Dativ vermuten, da das englische über selbigen nicht verfügt. Selbst ein ausgeprägter Ablativ wäre eine Möglichkeit, da sich Hen Llinge mindestens bei den Auxiliärverben des Lateinischen bedient und weitere Entlehnungen nicht ausgeschlossen sind. Aus dem jetzigen Stand der Erkenntnis ist diese Frage nicht zu beantworten. Ähnlich muss das Suffix *-men* betrachtet werden, das zusätzlich zur Markierung der ersten Person Singular eine 'von, aus'-Konstruktion markiert und dabei ebenfalls dativische oder ablativische Züge ('von mir, aus mir' annehmen könnte (vgl. 5). *Mer* (vgl. 5, 19) schließlich scheint die Nutzung der Selbstverweisung in Objektstellung zu markieren: 'mich'.

Die zweite Person Singular oder 'Verweis auf Empfänger' ist im untersuchten Material weniger oft vorhanden, jedoch nicht minder interessant. *Te* (vgl. 11, 16) markiert den Verweis auf den Empfänger im Substantivⁱⁱⁱ. *The* dagegen markiert ein vollwertiges Possessivpronomen und verweist damit auf (vgl. 24) 'Besitz des Empfängers' statt auf den Empfänger selbst.

Er (vgl. 3, 10, 16) markiert einen Verweis auf eine Person außerhalb des Sender-Empfängerpaares, in diesem Fall in der maskulinen dritten Person. Das Präfix *h'* (vgl. 10) kommt hier in der bereits zuvor erwähnten (vgl. Abschnitt *Definition der Forschungsgrundlage*) Dopplung des Substantivs 'er' vor dem Verb auf.

Differenzierter wird die Zuordnung bei Vorkommen der ersten Person Plural. *Visse* (vgl. 5) scheint die substantivische Verwendung des personellen Verweises auf 'ich und andere' zu markieren. *Ve* (vgl. 14) entspricht der akusativischen Bedeutung 'uns', gleichzeitig jedoch in

Verbindung mit dem Fragepartikel *quelle* das Fragwort 'wo' (vgl. oben, Abschnitt *Lokale deiktische Marker*). Dies könnte ein Hinweis darauf sein, dass die Primärfunktion von *ve* der Verweis auf nach außen ist, unabhängig davon, ob dieser Person oder Ort betrifft und Sender oder Empfänger beinhaltet, und erst kotextuell als Marker der ersten Person Plural oder als Fragwort definiert wird. *Urre* (vgl. 16) hingegen ist ähnlich wie *the* zuvor als Possessivpronomen klar zu erkennen.

Am häufigsten tritt im Corpus die Markierung der zweiten und dritten Person Plural und damit mehrerer Personen außerhalb des Sender-Empfänger-Paares auf. Das achtmal vorkommende *thene* (vgl. 4, 5, 6, 9, 12, 13, 19, 24) 'they' entspricht der substantivischen Nutzung. *Tedd* (vgl. 16) steht erneut im Akkusativ ('There is one thing... I overheard THEM.', dt. wörtlich 'Ich weiß, dass ich SIE sprechen hörte').^{iv} *Then* (vgl. 14) dagegen scheint im Dativ zu stehen ('trust THEM', dt. 'IHNEN vertrauen'), was für eine dativische Nutzung der zuvor aufgeführten, im Dativ vermuteten Pronomen sprechen könnte. Möglicherweise besitzt Hen Llinge also tatsächlich einen dedizierten Dativ-Kasus, der der deutschen Inspiration entlehnt sein könnte.

Rhendunv ist der engste im Corpus vorkommende Fall eines personellen Zeigers. Das Nomen 'Königstöter' verweist auf den dem Spiel seinen Namen verleihenden *Assassin of Kings* Letho. Auch wenn *Rhendunv* hier grundsätzlich auch als Cataphora gesehen werden könnte, indem es auf die nachfolgende Erwähnung Lethos in Zeile 3 verweist, so muss es bei bekanntem Kontext als personale Deixis kategorisiert werden, da dem Empfänger, Geralt, Letho und dessen Beiname bekannt sind, und der Sender davon Kenntnis hat.

Anaphorische Marker

Anaphorische Nutzung kommt im untersuchten Beispiel 4 mal vor.

Zeilen- grupp e	Hen Llinge	Englisch	Anzahl	Unmar- kiert- heit
2, 7	S'ea	that	2	j
11	-'ss	It/is	1	j
17	ther	This/it	1	j

Tabelle 5: Anaphorische Marker

Alle drei Nutzungsfälle verweisen eindeutig auf zuvor Gesagtes: *S'ea* in Zeile 2 auf 'Letho hat zwei Kameraden, sie kamen nach der Tötung Demawends zu uns', *S'ea* in Zeile 7 auf 'Sie in den Gullies zu suchen ist beinahe unmöglich'. Das Suffix *'ss* in Zeile 11 verweist fragend auf die zuvor gelieferte Information 'jemand mit viel politischem Wissen' und ist entweder abgeleitet vom lateinisch entlehnten *esse* 'sein' oder oder eine Ausprägung von 'es' und damit eventuell gar das Neutrum-Personalpronomen der dritten Person Singular. Das auf 'die gesamte erfragte Situation' weisende *ther* in Zeile 17 könnte ebenfalls 'es' bedeuten, wahrscheinlich ist jedoch 'dies' durch den direkten Bezug zum zuvor gesagten. Dies wiederum würde einen Zwei Positionen-Kontrast wie von Fillmore (1997: 65) und Quirk et al. (1985: 374) erläutert andeuten, der sich in *S'ea* 'that' und *ther* 'this' ausdrückt. Die Vermutung läge damit nahe, dass sich auch *Herrte* 'here' (vgl. oben, Abschnitt *Lokale deiktische Marker*) mit einer entsprechenden Form 'there' kontrastieren lässt, die sich nicht im Corpus findet.

Cataphorische Marker

Lediglich ein einziger cataphorischer Marker lässt sich im Corpustext auffinden.

Zeilen- - grupp e	Hen Llinge	Englisch	Anzahl	Unmar- kiert- heit
1	D'e thaermen	Two comrades	1	n

Tabelle 6: Cataphorische Marker

Was zunächst wie personale Deixis wirkt, wird bei Betrachtung des Kontexts als Cataphora ersichtlich: *D'e thaermen* bezeichnet Serrit und Auckes, die beiden anderen Hexer und Gefährten von Letho. Diese sind dem Empfänger, Geralt, jedoch noch nicht kontextuell bekannt, er hat weder Kenntnis von ihrer Existenz noch von ihren Namen. Tatsächlich definiert werden die beiden erst später, in Zeile 4c: 'Serrit and Auckes are witchers, too.' (dt. 'Serrit und Auckes sind ebenfalls Hexer.'). *D'e thaermen* verweist also nach vorne im Text auf noch zu Nennendes, nicht jedoch aus dem Text heraus.

Lexikalisierung und Unmarkiertheit der Funde

Nachdem alle gefundenen Vorkommen nun definiert und beschrieben wurden, muss zuletzt ihre Relevanz für den kulturell-linguistischen Relativismus gezeigt werden. Dafür soll die fünfte Spalte der zuvor gegebenen Tabellen betrachtet werden, in der die Unmarkiertheit der Ausdrücke eingetragen ist.

Auffällig ist zunächst das durchaus große Vokabular unmarkierter deiktischer Markerlexeme. In Verbindung der vorhandenen Fallmarkierung eines Großteils der Marker deutet dies zunächst auf die starke Nutzung verweisender Strukturen hin. Die Bildung freier Morpheme und sogar Lexikalisierung von deiktischen Markern deutet zudem grundsätzlich eher auf die Verwendung der Sprache in einer komplexeren Gesellschaft hin. Weniger komplexe Gesellschaftsformen hingegen verfügen tendenziell eher über zeigende Affixe (Perkins 1992: 135). Nicht alle der hier gefundenen Marker verweisen jedoch nach Givóns (vgl. 2009: 34f) unmarkiert aus der Gesprächssituation hinaus. 'Ich' und 'du' Marker (*me*, *-'me*, *-'men*, *mer*, *te*, *the*) sind auf das Sender-Empfänger-Paar beschränkte Marker, die daher auch in Sprachen ohne Bedarf nach Deklaration abstrakter Sachverhalte aufzufinden sind. Ähnliches gilt für 'wir' und 'unser' (*visse*, *ve*, *urra*) mit der Bedeutung 'ich und andere' beziehungsweise 'von mir und anderen' ebenfalls mindestens den Sender beinhalten, damit also eine in der Diskursituation verankerte Stellung besitzen. Generell lässt sich aus der personalen Deixis weniger für den Zweck dieser Arbeit erschließen als aus den anderen gefundenen Vorkommen deiktischer Markierung. Die Verweise auf außerhalb des Paares bestehende Personen 'er' und 'sie' (*er*, *h'*, *thene*, *then*, *tedd*) verweisen dennoch direkt auf 'eine oder mehrere, dir oder mir durch Kontext, Kotext oder Vorwissen bekannte Person'. Damit können sie zwar auch Fremde beschreiben (wie im Corpus im Fall von Serrit und Auckes geschehen), sind jedoch genauso geeignet und nötig, um auf Bekannte und Mitglieder der eigenen sozialen Gruppe hinzuweisen. Es kann also schon aus der Funktion heraus nicht ausgeschlossen werden, dass jede der von Perkins definierten Kulturgruppen Marker mit drittpersonaler Bedeutung besitzen. Einen Hinweis liefert die personale Deixis jedoch über ihre Kasus durchaus: Das Ausbilden eines Kasussystems für Deixis deutet auf eine Notwendigkeit der Verfeinerung der Zeigefunktionen hin, was wiederum der Theorie, das Hen Llinge über distinkte Strukturen zur Bezeichnung nicht anwesender Personen besitzt, zugute kommt. Ebenfalls wenig aufschlussreich scheint die Existenz des Zwei Positionen-Kontrasts *S'ea* 'jenes' und *ther* 'dieses' zu sein. In Perkins (1992: 138f) Bewertung deiktischer

Merkmale werden diese zwar erwähnt, auf seine Berechnung der Variable zur sprachlichen Komplexität haben sie jedoch keinen Einfluss. Dies steht vermutlich damit in Verbindung, dass Positionen-Kontraste unterschiedlicher Anzahl in den Sprachen von Kulturen aller Komplexitätsstufen vorkommen können (vgl. Fillmore 1997: 65).

Deutlich plausiblere Schlüsse lassen sich mithilfe der Betrachtung von temporaler und lokaler Deixis finden. Auffällig ist beiderseits die Markiertheit von Platz- und Zeitangaben: *Herrte* 'hier' (vgl. 7) und *Vurrte* 'in der Zukunft' (vgl. 18) sind kapitalisiert und deuten damit auf Nomenstatus ähnlich *Rhendunv* 'Königsmörder' (vgl. 1) und *Yrre* 'Vergangenheit' (vgl. 15) hin. Für beide Funktionen scheint also kein unmarkierter Zeiger zu existieren, stattdessen werden Nomen mit eindeutig lokaler (in diesem Fall hier-lokaler) und temporaler (in diesem Fall kommend-temporaler) Bedeutung bei Bedarf zur Markierung entsprechender Funktion hergenommen.

Ebenfalls hochinteressant ist die Existenz der anaphorischen und cataphorischen Verweisstrukturen. Rein funktional sind beide nicht zwingend notwendig für den reibungslosen Ablauf einer Konversation. Durch Wiederholung des bereits Gesagten respektive Vorziehen der nach hinten verlagerten Information ließen sich die anaphorischen und cataphorischen Stellen mit derselben Information füllen, ohne einen Verweis zu bemühen. Anaphora und Cataphora stellen jedoch eine Vereinfachung der Diskursführung in komplexen Äußerungskonstruktionen dar. Diese haben mit hoher Wahrscheinlichkeit erst mit Verkomplizierung von Gesellschaftsverhältnissen Einzug in die Kommunikationsebene gehalten, in der eine Wiederholung des gesamten bereits genannten Sachverhaltes das Verständnis erschweren würde.

Anwendung und Diskussion des kulturell-linguistischen Relativismus

Im letzten Schritt des methodischen Teils dieser Arbeit sollen nun endlich die elfische Kultur als eine Kulturstufe nach Perkins definiert und über den kulturell-linguistischen Relativismus mit Hen Llinge in Verbindung gebracht werden, um die gestellten Fragen schlussendlich möglichst zufriedenstellend zu beantworten.

Um die im Abschnitt *Eigenschaften der elfischen Kultur* detailliert ausgeführten Merkmale zunächst noch einmal zusammenzufassen: Die elfische Kultur ist geteilt in die monarchisch regierten Aen Elle, deren Gesellschaftsmodell dem europäischen mittelalterlichen entspricht und deren Sozialform sich weiter in urbane Ballungszentren und ländlich-agrikulturelle

Dorfgemeinschaften aufteilt, und die Aen Seidhe, die hauptsächlich in kleineren Jagdverbänden oder sammelnden Stammesgemeinschaften ohne Agrikultur leben. Urban lebende Aen Seidhe gibt es nur in Menschenstädten mit entsprechender Assimilierung in die menschliche Kultur. Ein Aen Seidhe-Königreich existiert zwar, es ist jedoch zum Handlungszeitpunkt frisch gegründet und nicht überlebensfähig, da den Aen Seidhe das Wissen um Agrikultur fehlt.

Es ist damit relativ offensichtlich, dass Aen Elle und Aen Seidhe gemäß Perkins und Narroll & Narroll in unterschiedliche Kulturformen kategorisiert werden müssen. Dabei sei zunächst an Tabelle 1 erinnert:

band cultures:	'consist of a few families without permanent settlements, are dependent on hunting and gathering for subsistence, with authority only within the family'
semi-nomadic cultures:	'minimal or incipient agriculture involving semi-permanent settlements and minimal social organizations based on the model of the family'
tribe cultures:	'produce most of their food by agriculture and have permanent settlements, a few craft specialists, and some kind of authority figure'
peasant cultures:	'Intense agricultural production [...], characterized by towns with craft specialists and regional authorities.'
urban cultures:	'large cities and complex social, political, technological and religious organizations. The arts are supported by excess wealth, and storing and accessing the masses of information being produced becomes more and more of a problem. Urban cultures are sometimes contrasted with the other types in an urban/local dichotomy [...].'

Tabelle 1: Kultur- und Gesellschaftsformen nach Narroll & Narroll und Perkins

Die Aen Elle-Kultur lässt sich mit großer Wahrscheinlichkeit hier den urbanen Kulturen zuordnen: Es existiert mit Tir ná Lia mindestens eine Großstadt, von der aus die gesamte Gesellschaft politisch verwaltet wird. Komplexe religiöse Strukturen sind ebenso vorhanden wie komplexe Technologien, im Fall der Fantasy-Welt von *The Witcher 2: Assassins of Kings*

in Form von magischen Errungenschaften. Die Künste nehmen in der Kultur der Aen Elle eine besonders hohe Stellung ein: Wer auch immer sozial gut genug gestellt ist, um es sich leisten zu können, nicht zu arbeiten, der wendet sich der Malerei, Dichtung oder Komposition zu. Zudem lässt sich in der lediglich vermuteten, jedoch wahrscheinlichen Existenz von agrikulturellen Dorfgemeinschaften zur Versorgung Tir ná Lias die hier genannte Stadt/Land-Dichotomie finden. Im Fall der Aen Elle scheint hier die urbane mit der bäuerlichen Kultur kontrastiert zu sein, ähnlich dem europäischen Mittelaltermodell, wie es der Kultur Modell gestanden zu haben scheint (vgl. erneut Vogt-Lüerssen 2006).

Die Aen Seidhe müssen hingegen einer der anderen Kulturgruppen zugeordnet werden. Die Zuteilung selbst ist dabei jedoch keinesfalls eindeutig. Die beschriebene Aen Seidhe-Kultur trägt Merkmale sowohl der Schar-, der halbnomadischen sowie der Stammeskulturform. Im Detail muss vermutlich von einer ähnlichen Dichotomie ausgegangen werden wie bei den Aen Elle, jedoch auf einem diese drei Kulturformen behandelnden Niveau. Die der

Scharkultur entsprechenden Scoia'tael stehen hier einer Stammeskultur-ähnlichen Organisation fester Siedlungen entgegen, die dabei jedoch in ihrer agrikulturellen Entwicklung der halbnomadischer Gesellschaftsformen entspricht. Analog zur Stadt/Land-Dichotomie der Aen Elle-Kultur lässt sich hier eine Stamm/Schar-Dichotomie zeigen.

Zu diskutieren bleibt nun, welche der beiden festgestellten Kulturformen als Vergleichspunkt für die Verknüpfung über die kulturell-linguistischen Relativismustheorie dienen soll. Die simultane Nutzung beider Kulturformen erscheint zwecklos, da damit das gesamte Spektrum von Narroll & Narrolls und Perkins' Differenzierung abgedeckt wäre; eine spezifische Zuordnung der Sprachform wäre damit also nicht möglich.

Die Entscheidung, die Aen Elle-Kultur als Richtwert zu nutzen, liegt hier nahe. Zum einen entspricht diese mit großer Wahrscheinlichkeit der Grundform der elfischen Kultur, aus der heraus sich die Aen Seidhe abgekoppelt haben. Die Vermutung, dass dem der Fall ist und sich die Urbanisierung der Aen Elle nicht erst nach der Abspaltung der Aen Seidhe entwickelt hat wird unterstützt von dem Begehren der Aen Seidhe, mit Dol Blathanna ein ihrer früheren Heimat entsprechendes Königreich zu errichten (vgl. TWW, *Dol Blathanna*). Entsprechend müssten die gefundenen Merkmale gemäß Narroll & Narroll und Perkins den üblichen einer in einer urbanen Gesellschaft mit bäuerlicher Agrarkultur gesprochenen Sprache entsprechen. Erneut erwähnenswert ist, dass diese Arbeit davon ausgeht, alle gefundenen Merkmale seien Teil einer standardisierten Hen Llinge (vgl. Perkins 1992: 78). Sie sollen also nicht mit dem

Hinweis darauf, eventuell einem exotischen Dialekt der Sprache zu entstammen, entwertet werden, sondern durch sie sollen Rückschlüsse auf die in dieser Form als Standard der Aen Elle und Aen Seidhe genutzte Sprache dienen.

Ziel ist es nun, die Inferenz möglichst einleuchtend durchzuführen, um die in der Einleitung gestellte vierte Frage hinlänglich zu beantworten. Dabei lässt sich im Umfang dieser Arbeit unmöglich ein quantitativer Variablenvergleich für die Bewertung der kulturellen mit der sprachlichen Komplexität bilden, wie Perkins (1992: 139ff) dies vorschlägt. Analog zu Perkins (1992: 146) kann der Aen Elle-Kultur zwar die Variable 5 der Variablenreichweite 1 bis 5 für die höchste kulturelle Komplexitätsstufe nach Narroll & Narroll und Perkins zugeordnet werden, eine korrespondierende Variable für die deiktische Kodierung von Hen Llinge, die zur Berechnung von KENDALLS TAU B und C benötigt werden würde, kann jedoch in dieser Arbeit nicht gegeben werden. Neben dem beschränkten Umfang spielt hier auch die Größe des behandelten Corpus eine Rolle, der nicht alle von Perkins für die Variablenbildung verlangten Kodierungen vorweist. Diese setzt beispielsweise zusätzlich zu den hier festgestellten Fallmarkierungen und der Existenz von im Bezug auf das Sender-Empfänger-Paar inklusiven und exklusiven Personalmarkern das Wissen um die Existenz von dualen zweite Person Plural-Formen, von Genderformen und von Vergangenheits- und Aspektmarkierung voraus (Perkins 1992: 138f). Zusätzlich können, wie im Abschnitt *Definition der Forschungsgrundlage* näher erläutert, Fehler im Corpus nicht komplett ausgeschlossen werden. Stattdessen soll der Vergleich also qualitativ erfolgen.

Als kulturelle Kategorie der fünften Stufe muss in der dazugehörigen Sprache ein entsprechender Grad an Komplexität gefunden werden, um erfolgreich den Zusammenhang zwischen Sprache und Kultur gemäß der Forschungsfrage zu inferieren. Die gefundenen Ergebnisse der deiktischen, anaphorischen und cataphorischen Komponenten von Hen Llinge können hier durchaus positiv interpretiert werden. Die lexikalisierten Deixiskonstruktionen deuten auf ein hohes Niveau der sozialen Interaktionsbreite dar, wie sie Perkins als Grundlage des kulturell-linguistischen Relativismus sieht. Ebenso dafür spricht die vorhandene Flexion eben jener Lexeme. Die Verfeinerung der Äußerung durch genaue Fallangaben und die Existenz von Possessivpronomen unterstützt Perkins' These ebenfalls hinsichtlich Hen Llinge. Die Existenz anaphorischer und cataphorischer Konstruktionen spricht zudem für die Validität von Hen Llinge als Sprache in komplexen sozialen Situationen, da diese den Verweis auf Kontext in erklärungs- und damit kontextlastigen

Gesprächssituationen erleichtern.

Weitere positive Schlüsse können aus den Entstehungsumständen der Sprache gezogen werden (vgl. oben Abschnitt *Eigenschaften der Elfensprache*). Da Andrzej Sapkowski die Sprachen nennt, die die Konstruktion von Hen Llinge lexikalisch und syntaktisch beeinflusst haben, bieten sich Vergleiche hier an. Sowohl die englische als auch die deutsche Sprache dürften von Perkins und Narroll & Narroll als solche von Urban/Land-dichotomischen Kulturen eingeordnet werden. Da Hen Llinge auf ebenjenen beiden Sprachen als syntaktisches Gerüst aufzubauen scheint und sich auch die Ausprägung deiktischer Komponenten an ihnen orientiert (dafür spricht, wie im Abschnitt *Corpus-Analyse* erwähnt, die wörtliche Übersetzbarkeit aller untersuchter Strukturen ins Englische wie ins Deutsche), könnte hierbei auf die Intention des Autors auf Hen Llinge als Sprache einer kulturell maximal komplexen Gesellschaft geschlossen werden.

Es kann also geschlossen werden, dass Hen Llinge in der Tat eine geeignete Sprache für das dargestellte kulturelle Modell der Elfen, im besonderen der Aen Elle ist. Ein intradiegetischer kulturell-linguistischer Relativismus zwischen Elfenkultur und Hen Llinge kann also bestätigt werden. Dabei darf jedoch nicht außer acht gelassen werden, dass sowohl die Kultur als auch die Sprache fiktiv sind und konstruiert wurden: der festgestellte Relativismus erstreckt sich also nicht ins Extradiegetische, sondern bleibt auf die Narrationsebene des Werkes beschränkt. Da diese Arbeit jedoch unter der Prämisse erstellt wurde, die Hen Llinge innerhalb ihrer geschlossenen Diegese wie eine reale Sprache zu behandeln, entwertet dies das Ergebnis der Untersuchung nicht.

Abschluss und Ausblick

Zusammenfassend kann hinsichtlich der zu Beginn gestellten Forschungsfragen also folgendes gesagt werden: Die Gesellschaft der Elfen ist eine hochkomplexe, die mindestens der im europäischen Mittelalter üblichen Sozialform entspricht. Ihre Sprache verfügt nicht nur über ausführliche Deixiskonstruktionen, die in Affixen sowie in freien Morphemen ausgedrückt werden, sondern auch über die Möglichkeit, anaphorisch und cataphorisch auf den Kontext hinzuweisen. Die Komplexität der Hen Llinge korrespondiert also mit der Komplexität der Aen Elle-Kultur. Damit kann der vermutete sprachliche Relativismus tatsächlich bestätigt werden. Simpler ausgedrückt: Sprache und Kultur passen gemäß der angewandten Theorie von Perkins und Narroll & Narroll zueinander. Ob dies der Intention des Autors Andrzej Sapkowski und der Entwickler CD Projekt Red entspricht oder ob es sich

dabei um einen günstigen Zufall handelt, ist ungewiss. Es würde sich hierbei sicher lohnen, die Entwicklungsumstände von Hen Llinge im Entwicklerstudio näher zu untersuchen und herauszufinden, ob sich dort vielleicht sogar Sprachwissenschaftler mit der Konstruktion befasst haben. Einblicke in Entwicklungsprozesse sind jedoch naturgemäß schwer zu erlangen, da diese von entsprechenden Unternehmen grundsätzlich unter Verschluss gehalten oder erst viele Jahre später anekdotisch veröffentlicht werden. Eine vom Autoren unabhängige, intradiegetische Untersuchung wie in dieser Arbeit erfolgt bleibt daher die fehlerunanfälligste Art der Werkbetrachtung.

Schlussendlich soll diese Arbeit mit einer selbstreflektierenden Frage zu Ende gehen: Wie hätte sie, im Nachhinein betrachtet, verbessert werden können? Zunächst müsste einer idealen Version dieser Arbeit ein weitaus größerer Corpus behandelt werden, idealerweise ein vollständiger Textcorpus aller Hen Llinge-Nutzungen in *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Diese Änderungen müssten daher jedoch mit einer erheblichen Erhöhung des Umfangs dieses Papers einhergehen, um dem untersuchten Corpus gerecht zu werden und ein definitives Urteil über Merkmale der deiktischen Marker von Hen Llinge abgeben zu können.

Entsprechend bräuchte solch eine Betrachtung eine deutlich längere Bearbeitungszeit, als der vorliegenden Arbeit zur Verfügung stand. Erstrebenswert wäre eine solche Erweiterung, sich bei entsprechender Größe des Samples sogar eine quantitative Analyse ermöglichen würde, wodurch anhand von statistischen Methoden wie Kendalls Tau B und C aus der sprachlichen sowie der hier bereits erkannten kulturellen Variable interpretierbare Werte errechnet werden könnten. Des Weiteren könnte auch eine erneute Evaluation der genutzten

Kulturkategorisierung sowie der Theorie des kulturell-linguistischen Relativismus von Vorteil sein. Obwohl Perkins' Ansätze beiderseits zum Zwecke der vorliegenden Arbeit geeignet waren, können andere Erkenntnisse bei der Fokussierung auf andere Forschungsansätze nicht ausgeschlossen werden. Können mehr Informationen über die dargestellte Kultur der beiden Elfenvölker zusammengetragen werden, ließe sich gar mit einer feinmaschigeren Einteilung der Gesellschaftsformen präzisere Ergebnisse produzieren. Weitere Lektüre ist hierbei von Nöten. Eine lückenlose linguistische Analyse von Hen Llinge und deren Kontextualisierung in einem relativistischen Forschungsfeld bleibt also auch in Zukunft für die Schnittstelle der Linguistik und der Game Studies hochspannend.

60118 Zeichen

9066 Wörter

Appendix I & II

Beide Appendizes liegen der Arbeit als separate, entsprechend benannte Datei (Appendix I als MP4-Videodatei, Appendix II als .ods-Tabellendatei) bei.

Literatur

Primärquellen

- Sapkowski, Andrzej. 2008. *The Last Wish*. Orbit, Hachette Book Group: New York.
- *The Elder Scrolls V: Skyrim*. 2015. Entwickler: Bethesda Game Studios. Publisher: Bethesda Game Studios. Plattformen: PS3/Xbox 360/PC/PS4/Xbox One/VR (Behandelte Plattform: PC).
- *The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition*. 2011. Entwickler: CD Projekt Red, Publisher: CD Projekt Red. 1C-SoftClub. Plattformen: PC/Xbox 360 (Behandelte Plattform: PC).
Corpus-Quelle: Abschnitt *Prelude to War: Kaedwen* (Roche, Akt 2)
<<https://www.youtube.com/watch?v=aGVJt9EF0mk>> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)
- *The Witcher 3: Wild Hunt*. 2015. Entwickler: CD Projekt Red, Publisher: CD Projekt Red. Plattformen: PC/PS4/Xbox One (Behandelte Plattform: PS4).
Abschnitt *Durch Zeit und Raum*. <<https://youtu.be/Iz11U5H8pLE?t=11m57s>> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)

Sekundärquellen

- Botha, Rudolf. 2016. *Language Evolution: The Windows Approach*. Cambridge University Press: Cambridge.
- Fillmore, Charles J. 1997. *Lectures on Deixis*. Leland Stanford Junior University, CSLI Publications: Stanford.
- Givón, Talmy. 1979. *On Understanding Grammar*. Academic Press: New York.
- Givón, Talmy. 1995. *Functionalism and Grammar*. John Benjamins: Amsterdam, Philadelphia.
- Givón, Talmy. 2009. *The Genesis of Syntactic Complexity*. John Benjamins: Amsterdam, Philadelphia.
- Heine, Bernd & Reh, Mechthild. 1984. *Grammaticalization and Reanalysis in African Languages*. Helmut Buske: Hamburg.

- Lyons, John. 1977. *Semantics*. 2 Bände. Cambridge University Press: Cambridge.
- Naroll, Raoul & Naroll, Frada. 1973. *Main Currents in Cultural Anthropology*. Appleton, Century, Crofts: New York.
- Perkins, Revere D., 1992, *Deixis, Grammar and Culture*, John Benjamins: Amsterdam, Philadelphia.
- Quirk, Randolph; Greenbaum, Sidney; Leech, Geoffrey; Svartvik, Jan. 1985. *A Comprehensive Grammar of the English Language*. Longman, Pearson Education: Edinburgh, Essex.
- Ungerer, Friedrich. 2017. *How Grammar Links Concepts*. John Benjamins: Amsterdam, Philadelphia.
- Yule, George. 2017. *The Study of Language*. Cambridge University Press: Cambridge.

Online-Quellen

- Philipson, John. 2014. Conlangs: Skyrim's Dragon Language. Thelinguafile.com. <<http://www.thelinguafile.com/2014/02/conlangs-skyrims-dragon-language.html#.WqpexGFsfIU>> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)
- Sapkowski, Andrzej. 1996. *Wywiad: Nie bądz, kurwa, taki Geralt*. Web.archive.org. <<http://web.archive.org/web/20071215043502/http://www.sapkowski.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=453>> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)
Übersetzt von User Zyvik123. 2018. *Interview with Sapkowski "Don't be a kurva like Geralt" (1996)*. reddit.com. <https://www.reddit.com/r/wiedzmin/comments/80xxih/interview_with_sapkowski_dont_be_a_kurva_like/> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)
- Vogt-Lüerssen, Maïke. 2006. *Alltagsgeschichte des Mittelalters: I. Die soziale Struktur der mittelalterlichen Gesellschaft*. Kleio.de. <http://www.kleio.org/de/geschichte/mittelalter/alltag/kap_I/> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)
- TWW. *The Witcher Official Wikia*. <<http://witcher.wikia.com/>> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)
Hen Llinge-Englisch Glossar. <http://witcher.wikia.com/wiki/Elder_Speech> (zuletzt aufgerufen am 16.03.2018)

- i Für diese Stufe gibt Perkins keinen Namen, sondern lediglich eine Beschreibung an. Der Begriff *semi-nomadic* stammt entsprechend vom Autor dieser Arbeit.
- ii Tatsächlich lassen sich zu dieser Form innerhalb des Corpus Ausnahmen finden, die jedoch ebenfalls konsistent beschrieben werden können. So lassen sich die beiden von Sapkowski im Abschnitt *Eigenschaften der Hen Llinge* beschriebenen Hauptverben *habere* und *esse* als Affix an das als Personalpronomen realisierte Subjekt anfügen. Ebenso scheint sich das als Personalpronomen realisierte Subjekt zusätzlich als Affix an bestimmte Verben anfügen lassen, wodurch es zu einer Dopplung des Pronomens kommen kann. Beide Fälle lassen sich im zitierten Beispielsatz 10a, b finden. Da der Fokus dieser Arbeit jedoch nicht auf Syntax liegt, soll dies nur am Rande Erwähnung finden.
- iii Tatsächlich scheint sich *te* in 16 in einer indirekten Redekonstruktion zu befinden ('Serrit said to Auckes: 'I hope [they] bring you roast beef').
- iv Die englische Übersetzung, die *The Witcher 2* liefert, nämlich "There is one thing... I overheard THEM." stellt den Nebensatz in einen eigenständigen Hauptsatz um, wodurch der hier markierte Akkusativ zum Nominativ würde. Wörtlich übersetzt jedoch scheint der Akkusativ hier die richtige Wahl darzustellen.

Plagiatserklärung

(bitte ausdrucken und mit Datum und Unterschrift der abzugebenden Arbeit beiheften)

Von Plagiat spricht man, wenn Ideen und Worte anderer als eigene ausgegeben werden. Dabei spielt es keine Rolle, aus welcher Quelle (Buch, Zeitschrift, Zeitung, Internet usw.) die fremden Ideen und Worte stammen, ebenso wenig, ob es sich um größere oder kleinere Übernahmen handelt oder ob die Entlehnungen wörtlich oder übersetzt oder sinngemäß sind. Folgende Fälle stellen Plagiate dar:

- Einreichen einer Arbeit, mit deren Erstellung eine andere Person beauftragt wurde;
- Einreichen einer fremden Arbeit unter eigenem Namen;
- wörtliche Übernahme von Textpassagen aus Werken Anderer, ohne diese graphisch als Zitat zu markieren und/oder ohne die Quelle an der entsprechenden Stelle im Text kenntlich zu machen;
- Übernehmen von Ideen, Aussagen oder Argumentationen, ohne die Quelle eindeutig kenntlich zu machen;
- Übersetzen von Texten oder Textpassagen, ohne die Quelle kenntlich zu machen.

In solchen Fällen kann keine Leistung der/des Studierenden anerkannt werden: Das Plagiat bzw. der Täuschungsversuch wird in LSF (bzw. in nicht modularisierten Studiengängen in der Karteikarte) vermerkt, die Prüfung gilt als nicht bestanden und es gibt keine ECTS-Punkte für die Lehrveranstaltung. Weiterreichende (auch strafrechtliche) Konsequenzen sind möglich.

Ich erkläre hiermit, diesen Text zur Kenntnis genommen und in dieser Arbeit kein Plagiat im genannten Sinne begangen zu haben.

18.03.2018



Datum, Unterschrift