

# COMPUTERSPIELE UND IHRE REZIPIENTENEINBINDUNG:

MARSHALL MCLUHANS KATEGORIEN „HEIß“ UND „KALT“ IN BEZUG AUF AUSGEWÄHLTE SPIELBEISPIELE. SCHRIFTLICHE DIPLOMARBEIT.

*CHRISTIAN HUBERTS*



**Erweiterte Version  
jetzt auch als Buch!**  
(ohne Comic Sans)

**COMPUTERSPIELE UND IHRE REZIPIENTENEINBINDUNG:  
MARSHALL MCLUHANS KATEGORIEN „HEIß“ UND „KALT“ IN BEZUG  
AUF AUSGEWÄHLTE SPIELBEISPIELE.**





Schriftliche Diplomarbeit im Studiengang  
Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis  
Stiftungsuniversität Hildesheim



Erstgutachter: Dr. phil. habil. Mathias Mertens

Zweitgutachter: Prof. Dr. phil. Jan Berg

Eingereicht am 13. Juni 2008

Überarbeitet am 28. August 2012

Texte, Layout und Bilder stehen unter einer  *Creative Commons BY-NC-ND 3.0 Unported Lizenz*. Übersetzungen und die Nutzung unveränderter Textabschnitte sind jedoch ausdrücklich erwünscht und werden nicht als Derivate angesehen, sofern mit Namensnennung und identischer Lizenz veröffentlicht wird.  *Christian Huberts 2012*

Christian Huberts  
Weserstraße 155, 12045 Berlin  
 [info@christianhuberts.de](mailto:info@christianhuberts.de)  
 [www.christianhuberts.de](http://www.christianhuberts.de)





## ***INHALTSVERZEICHNIS***

<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
<b>1. „Heiße“ und „kalte“ Medien</b>	<b>14</b>
1.1 Einführung in Marshall McLuhans Metaphorik	14
1.2 Sind Computerspiele „heiß“ oder „kalt“?	19
<b>2. Fable</b>	<b>29</b>
2.1 Entscheidungen – Versprechen – Fortschritt	29
2.2 Die Säulen der Welt	40
2.3 Es war (schon häufiger) einmal...	50
<b>3. Ico &amp; Shadow of the Colossus</b>	<b>69</b>
3.1 Resonanz	69
3.2 Schweigen	85
3.3 Leere	103
<b>4. Resümee</b>	<b>122</b>
<b>Quellennachweise</b>	<b>128</b>
Bibliografie	128
Ludografie	140
Filmografie	141
<b>Eidesstattliche Erklärung</b>	<b>142</b>





## ***EINLEITUNG***

„Langsam nutzt es sich ab. Das angenehm frische Gefühl, die Plastikfolie von der Verpackung zu lösen, ist verbraucht“ (Huberts 2008, 154). Wenn wir heutzutage ein Computerspiel kaufen, ist meistens schon vorher klar, was uns erwartet. In den ersten 35 Jahren ihrer Existenz haben sich „deep-rooted assumptions about what constitutes a proper game genre and game design method“ (Rodriguez 2006) eingeschliffen. Wer lange genug Computerspiele spielt, wird gelangweilt feststellen, dass wir im Prinzip immer wieder dieselben Spiele spielen. Es verändern sich die audiovisuellen Oberflächen und die Konfiguration der Eingabegeräte, aber an den grundlegenden Mechaniken und Rhetoriken von Computerspielen ändert sich nur wenig. Ganz egal ob PAC-MAN (1980) oder DOOM (1993), wir laufen immer noch durch Labyrinth, sammeln auf dem Weg Gegenstände ein und kämpfen uns damit bis zum Ausgang durch (Mertens 2007b, 47).

In den Rezensionen etablierter Fachzeitschriften wird das Phänomen besonders deutlich. Im Dienste des Kunden zerlegen die Redakteure ihre Testobjekte in vermeintlich repräsentative Zahlenwerte. Ihr Fokus liegt auf objektiver Kaufberatung, nicht auf dem Gewinn eines tieferen Verständnisses von Computerspielen. Die neuesten Veröffentlichungen werden in homogene Genre-Kategorien, wie Adventure, Ego-Shooter oder Rollenspiel eingeordnet und nach ihrer Bedienbarkeit und ihren audiovisuellen Qualitäten



bewertet. So erfahren wir zwar über ein Spiel wie FABLE (2004), dass es ein „perfekt umgesetztes Moral-System“, „unzählige Interaktionsmöglichkeiten“ und eine „bildhübsche Märchenpräsentation“ (Wildgruber 2004, 56) besitzt, aber nicht, was das Spiel in seinem Kern ausmacht. Gut ist letztendlich nur, was den „deep-rooted assumptions“ über Computerspiele prozentual am nächsten kommt. Was sich hingegen nicht in das technische Raster einordnen lässt, kann entweder erst gar nicht als Computerspiel erfasst werden oder wird mit dem Entzug der Kaufempfehlung getadelt.

*Aus irgendeinem Grund scheint sich für das immer komplexer werdende Medium Games mit der allgemeinen und fast ausschließlichen numerischen Bewertung der unumstößliche Konsens gebildet zu haben, die Qualitäten, Eigenheiten und Besonderheiten eines Titels ließen sich in wenigen Zahlen zum Ende des Tests abbilden. (Sigl 2007)*

Der „Fetisch Meta-Score“ (ebd.), also der Durchschnitt aller numerischen Wertungen eines Spieles, bestimmt nachhaltig den Markt. Ein journalistischer Verriss der kommenden killer application kann ihre Verkaufszahlen genauso gut torpedieren, wie ausbleibende Werbeeinnahmen ein Fachmagazin vom Markt verschwinden lassen. Die Vertreiber von millionenschweren Computerspielen sind genauso abhängig von den positiven Bewertungen ihrer Produkte wie die Journalisten von ihren Anzeigenkunden. Presse und Markt sind kurzgeschlossen. Im beidseitigen Würgegriff können sich innovative Spielkonzepte, die nicht in das etablierte Bewertungsschema passen, nur schwer durchsetzen. Auch

bilden sich in diesem prekären Abhängigkeitsverhältnis kaum brauchbare Begriffe zur Beschreibung von Computerspielen heraus, die über eine reine Warentest-Rhetorik hinausgehen. Begriffe wie Gameplay und Spielspaß sorgen für Sicherheit, sowohl auf Seiten der Spieler, wie auch bei der Fachpresse und den Vertreibern von Computerspielen, bleiben ansonsten aber nahezu nichtssagend. Erst die emergenten Potenziale des World Wide Web entfalten seit einiger Zeit eine belebende Wirkung auf den Vertrieb und die Kritik von Computerspielen. Professionelle Plattformen für independent games und unabhängige Berichterstattung rücken nachhaltig von der Peripherie des Netzes in das Zentrum der allgemeinen Aufmerksamkeit. Durch die neuen Distributionsverhältnisse des Internet können gewagte Ideen von kleinen Entwicklern mit geringerem finanziellen Risiko umgesetzt (Mertens 2006, 31 ff.) und Rezensionen verfasst werden, die frei sind von den Zwängen des Zeitschriftenmarktes. Noch nie zuvor in der Geschichte des Computerspiels gab es ein derart reichhaltiges Angebot von unabhängigen Entwicklungen und eine so große Nachfrage nach neuen Spielkonzepten. Junge journalistische Bewegungen, wie der „New Games Journalism“ (Gillen 2004), bemühen sich darum, andere Beschreibungsmodelle abseits von technoiden Kriterien zu finden. Zwar münden diese Versuche oft in gnadenlose Subjektivität oder Belanglosigkeit, doch werden sie einem Medium, das zunehmend von Hybriden, Experimenten und Innovationen aufgemischt wird, weitaus gerechter, als das vorherrschende oberflächliche Testsystem. Was soll man noch bewerten und kategorisieren an dem tausendsten Adventure-Ego-Shooter mit Rollenspielanteil oder an einem ‚independent game‘, in dem man den Wind in einer Blumenwiese spielt? Die

Verhältnisse sind im Wandel und es braucht dringend neue Begriffe, um diesen Wandel beschreiben und erklären zu können.

Die Wissenschaft nähert sich derweil auf gänzlich anderem, aber nicht immer produktiverem Weg der Beschreibung von Computerspielen. Zwei der prominentesten Richtungen sind hierbei die Narratologie und die Ludologie. Während Erstere das Medium Computerspiel als Erweiterung etablierter erzählerischer Medien, wie der Literatur, dem Theater oder dem Film auffasst (Murray 1997; Neitzel 2000; Klevjer 2001; Wolf 2001; Kücklich 2002), versteht Letztere Computerspiele vorwiegend als reine Regelsysteme ohne primär erzählerische Funktion (Frasca 1999, 2001a, 2001b; Juul 2000, 2001, 2005; Eskelinen 2001; Eskelinen/Tronstad 2003). Beide Ansätze mögen fruchtbare Beschreibungsmodelle für Computerspiele anbieten, können aber nicht den Verdacht zerstreuen, dass bei all ihrer wissenschaftlichen Exaktheit wichtige Feinheiten des Mediums unbeachtet bleiben. Computerspiele besitzen unbestreitbar Eigenschaften der Literatur und des Films und bedienen sich dabei grundlegender spielerischer Regelprinzipien. Dem reflektierten Gamer ist aber bewusst, dass sie noch über weitaus mehr Facetten verfügen. Warum sollten Computerspiele darauf beschränkt sein innerhalb klar definierter Regeln zu funktionieren? Warum können sie nicht auch ohne strukturelle und inhaltliche Anleihen aus Literatur, Theater und Film auskommen? Es scheint, als gingen Narratologen und Ludologen gemeinsam, den Blick fest auf ältere Medienzusammenhänge gerichtet, mit dem Rücken in Richtung Zukunft. „We look at the present through a rear-view mirror“ (Fiore/McLuhan 2001, 75).

Aber es gibt auch einen Konsens zwischen Journalismus und Wissenschaft. Beiden ist die feste Annahme gemeinsam, dass Computerspiele etwas sind, das sich erst in der direkten Beteiligung und im aktiven Gebrauch entfaltet. „Die ästhetischen Ereignisse des Computerspielens sind performativ, sie bewirken, was sie darstellen im virtuell-imaginären Vollzug“ (Butler 2007, 79). Die Besonderheit des Mediums Computerspiel ist, dass es von uns vollzogen werden muss, um überhaupt stattfinden zu können. Ohne Partizipation gibt es kein Spiel. Rezensionen in Fachzeitschriften versuchen diesem Umstand fast krampfhaft gerecht zu werden, indem sie immer wieder die längst etablierten Interfaces beschreiben und pragmatische Angaben zu den Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur machen. Jüngere Ansätze versuchen sich hingegen durch subjektiven „travel journalism“ (Gillen 2004) dem luziden Moment des Spielens anzunähern. Ludologie und Narratologie legen das Joypad zur Seite und begnügen sich damit, die Strukturen und Systeme, unter denen Partizipation an Computerspielen theoretisch erst möglich wird, zu beschreiben. Wie diese Teilnahme des Spielers allerdings beschaffen ist, welche ephemeren Prozesse zwischen Spiel und Spieler stattfinden und was für eine grundlegende Erfahrung das Spielen darstellt, bleibt unbeantwortet. Computerspiele, so der problematische Konsens, sind eben schlicht interaktiv. Das große Problem dieser voreiligen Annahme ist, dass sie komplexe mentale und soziale Prozesse auf konfigurierbare, mechanische Strukturen externalisiert.

*The psychological processes of filling-in, hypothesis formation, recall, and identification, which are required for us to comprehend any text or image at all, are mistakenly*

*identified with an objectively existing structure of interactive links. (Manovich 2001, 57)*

Nur Knöpfe zu drücken und Schaltkreise zu schließen, ist keine wirkliche Interaktion. „Das Vergnügen am Videospiel ist nicht einfach durch das Steuern eines Joysticks gegeben“ (Newman 2007, 443). Doch dort, wo das eigentliche Spiel beginnt zu existieren, hören die Bemühungen und Begriffe der Beschreibung auf. Die Botschaft des Mediums ist noch nicht in den Köpfen angekommen. Entscheidend ist nicht, welche Inhalte Computerspiele vermitteln, seien sie audiovisuell, narrativ oder ludisch, sondern was diese Inhalte mit uns machen, wie sie unsere Kultur aufgreifen und transformieren. Wir partizipieren nicht an einem abgeschlossenen Werk. Computerspiele durchdringen unsere Welt, sind zunehmend Teil unserer Identität und formen unsere Sicht auf die Realität. Nehmen wir an ihnen Teil, berühren wir gleichzeitig auch alle anderen Elemente unserer Umwelt.

*Medienwissenschaft, die etwas taugt, beschäftigt sich nicht nur mit dem Inhalt der Medien, sondern mit den Medien selbst und der gesamten kulturellen Umgebung, in der sie aktiv werden. (McLuhan 2001, 170)*

Herbert Marshall McLuhan bietet mit seinen Kategorien „hot“ und „cold“ ein mögliches Modell zur Beschreibung der partizipatorischen Wirkung von Medien an (McLuhan 2007, 24 ff.). Seine Metapher ermöglicht es nicht nur Partizipation abseits von inhaltlichen Strukturen zu beschreiben, sondern auch die Auswirkungen hörbar zu machen, die Medien bei ihrem Gebrauch entfalten. Computerspiele bilden komplexe

Zusammenhänge verschiedener Medien. Die unterschiedliche Konfiguration und Temperierung der Medien im Medium beeinflusst, wie das System unserer Sinne angesprochen und rekonfiguriert wird. Heiße oder kalte Anteile eines Computerspiels bestimmen unmittelbar, ob und wie wir daran teilhaben können. In dieser Arbeit möchte ich McLuhans Kategorien für die Beschreibung der Partizipation des Rezipienten am Computerspiel fruchtbar machen. Ich löse mich von eingeschliffenen, oberflächlichen Kategorien und konzentriere mich auf die Beschreibung partizipatorischer Effekte beim Spielen. Meine Hoffnung ist es, neue Perspektiven auf die Beschreibung von Computerspielen eröffnen zu können, die dem Medium gerecht werden.

Meine Arbeit gliedert sich in vier Teile. Im ersten Abschnitt widme ich mich zunächst einer allgemeinen Beschreibung von McLuhans Heiß/Kalt-Metapher und was sie mit der Ästhetik von Computerspielen zu tun hat. Welche Elemente des Mediums können in heißer oder kalter Form auftreten und welche Bedeutung haben sie für die Teilhabe des Rezipienten? Anhand von theoretischen Beispielen werde ich kühle Orte und Hitzequellen im Medium Computerspiel verorten und knapp erläutern. Bei den folgenden Teilen der Diplomarbeit handelt es sich um vier Essays, die sich je mit einem konkreten Spielbeispiel auseinandersetzen. Der erste Essay widmet sich FABLE. Das Action-Adventure mit Rollenspielanteil stellt mit seiner Fülle an detaillierten Daten ein Paradebeispiel für eine heiße Ästhetik des Computerspiels dar. Ich werde die hypnotische Wirkung der heißen Elemente von FABLE veranschaulichen. Im zweiten Essay widme ich mich SHADOW OF THE COLOSSUS (2006) und Ico(2002), die ich im Rahmen der

Abschlussarbeit als zusammenhängendes Werk auffasse. Beide Spiele sind oberflächlich betrachtet klassische Action-Adventures, heben sich aber durch ihren Willen zur Redundanz und zur Stille stark von den anderen Beispielen ab. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS sind beeindruckende Prototypen für eine kalte Ästhetik des Computerspiels. Ich werde zeigen, wie Risse und Lücken die Partizipation am Medium Computerspiel maßgeblich erhöhen können, ohne dabei auf Berge von Daten angewiesen zu sein. Den Abschluss der Diplomarbeit bildet schließlich ein Resümee, in dem ich die zentralen Eigenschaften einer heißen beziehungsweise kalten Ästhetik des Computerspiels kurz zusammenfasse und weiterführende Gedanken formuliere.

Dem einzigartigen Charakter des Mediums Computerspiel ist auch die spezielle Form dieser Arbeit zu verdanken. „Als mediale Praktiken sind sie, ihrer Natur gemäß, nicht in theoretischen Konzepten allein zu erfassen, sondern erst auf der Grundlage eigener Erfahrungen“ (Böhme/Matussek/Müller 2000, 201). Um Computerspiele ausreichend verstehen zu können, bedarf es mehr als bloßer empirischer Datenerhebung. Zur Beschreibung der temperierten Elemente und Strukturen der Spielbeispiele bediene ich mich daher eines möglichst kalten Zugangs. Mit Hilfe eines sinnvollen Mosaiks aus Metaphern, Verweisen und Zitaten möchte ich mich den ephemeren Momenten des Mediums nähern und die linearen Pfade der Theorie verlassen. Ich hoffe, dass ich mit Hilfe meiner Methode einen neuen Blick auf Computerspiele eröffnen kann und Begriffe fruchtbar mache, die für ein tieferes Verständnis des Mediums von Nutzen sind.



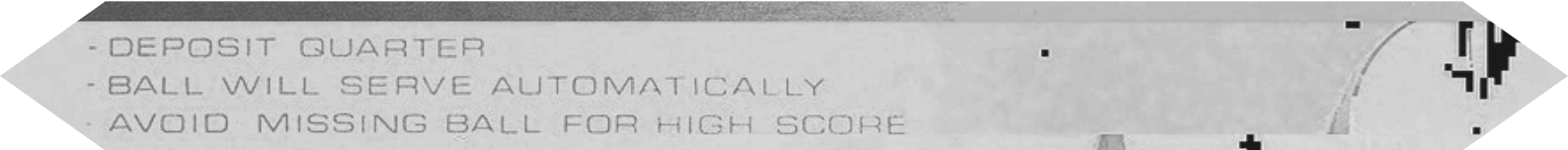
*Such a mosaic image of numerous data and quotations in evidence offers the only practical means of revealing causal operations in history. The alternative procedure would be to offer a series of views of fixed relationships in pictorial space. Thus the galaxy or constellation of events upon which the present study concentrates is itself a mosaic of perpetually interacting forms that have undergone kaleidoscopic transformation. (McLuhan 1962, s.p.)*

Als „erfahrender Beobachter“ werde ich mich dem Gegenstand Computerspiel nähern und dabei der Gefahr ausweichen, „von den ästhetischen Ereignissen vollkommen mitgerissen zu werden und zu verstummen“ (Butler 2007, 83). Die Form des Essays schafft dafür den nötigen Raum. Sie erlaubt mir, das wissenschaftliche Spiel kurzzeitig zu verlassen und mich der experimentellen Spielerei hinzugeben. Denn alte Forschungsansätze und -methoden werden in Computerspielen immer nur wieder die ‚neuen alten Medien‘ erkennen können. Aus diesem Grund ist diese Diplomarbeit auch nicht als schriftliche Einführung in die besprochenen Spiele misszuverstehen. So wie ein Analphabet gut daran tut, lesen zu lernen, bevor er sich mit Büchern beschäftigt, kommt kein Forscher, der sich mit Computerspielen auseinandersetzen will, an einer eigenen soliden Spielpraxis vorbei. Diese Abschlussarbeit ist eine Einladung, das Joypad selbst in die Hand zu nehmen und zu spielen. Ich möchte die Augen des Lesers dafür öffnen, wie wundervoll Computerspiele sein können. Nicht nur ein Spiel, sondern ein Teil von uns.

*Where comes this dullness in your eyes? How has your century numbed you so? Shall man be given marvels only when he is beyond all wonder? (Campbell/Moore 2006, 21 [Kapitel 10])*

Hildesheim, den 13. Juni 2008

Christian Huß

- 
- DEPOSIT QUARTER
  - BALL WILL SERVE AUTOMATICALLY
  - AVOID MISSING BALL FOR HIGH SCORE



# 1. „HEIßE“ UND „KALTE“ MEDIEN

## 1.1 EINFÜHRUNG IN MARSHALL MCLUHANS METAPHORIK

„Ein heißes Medium schließt aus, ein kaltes Medium schließt ein“ (McLuhan 2001, 192). Wie sehr uns ein Medium im Sinne von Marshall McLuhan aktiv einbezieht, hängt ganz von seiner Temperatur ab. Ein Medium, das alle unsere Sinne mit nur gering aufgelösten Informationen versorgt, ist kalt. Wir müssen bei seinem Gebrauch die Lücken und Leerstellen mit unseren eigenen Daten vervollständigen. Das heiße Medium hingegen offeriert eine Fülle von Daten, die nur einen ganz bestimmten Sinn mit detaillierten Informationen versorgen. Es verlangt keine Vervollständigung unsererseits, da es bereits mit hochaufgelösten Daten gesättigt ist. So ist beispielsweise ein Comic sehr kühl, da er nur geringe visuelle Informationen liefert. Der Leser wird in die Pflicht genommen, die „low definition“ (McLuhan 2007, 24) des Comics mit eigenen Vorstellungen zu ergänzen. Im leeren „Rinnstein“ (McCloud 2001, 68 ff.) zwischen zwei Bildern muss die fehlende Information durch „Induktion“ (ebd.) ergänzt werden, damit ein sinnvoller Zusammenhang entsteht. Erst durch die rezeptive Vervollständigung der Zwischenräume eines Comics wird aus einzelnen Panels eine zusammenhängende Handlung. Wir erkennen das Ganze obwohl wir nur Teile davon wahrnehmen. Je nachdem mit welcher inneren Einstellung und aus welcher persönlichen Perspektive wir das kalte Medium betrachten, halluzinieren wir die entscheidenden Details selbst hinzu.

Durch seinen Mangel an Details kann der Comic „eine Vielzahl von Facetten einfangen und Motivationen ködern“ (Bolz 1990, 115). Wir partizipieren stärker an dem kalten Medium, weil es mehr Raum für unsere eigene Interpretation der Sinneseindrücke lässt. Beim heißen Medium sieht die Angelegenheit ganz anders aus. Eine Fotografie benötigt in den meisten Fällen keine Vervollständigung. Da ein Foto visuelle Informationen in „high definition“ (McLuhan 2007, 24) liefert, ist es wahrscheinlich, dass jeder Rezipient exakt denselben optischen Eindruck sinnlich wahrnimmt, „regardless of any particular point of view“ (ebd., 214). Unser Auge wird mit intensiven Daten versorgt. Die Notwendigkeit zu interpretieren und zu ergänzen ist nicht vorhanden. In einem Comic ist jede abgebildete Person potenziell ein Jedermann. Ein Foto von einer bestimmten Person ist hingegen ein „outer matching“ eines einzigen Menschen. Wo beim Comic das „inner making“ (ebd., 211), also das persönliche Anknüpfen von Daten an die unvollständigen visuellen Informationen, individuelle Wahrnehmung ermöglicht, hält die Fotografie ihren Rezipienten durch optischen Detailreichtum „in bestimmten Kategorien gefangen“ (Bolz 1990, 115). Das heiße Medium hypnotisiert unsere Wahrnehmung. Wo die kalten Lücken des Comics ein „fill-in or completion of senses that is sheer hallucination“ provozieren, übernimmt die heiße Informationsfülle der Fotografie „dominant command of a situation“ (McLuhan 2007, 35). Kurz: Wir können das kalte Medium mitbestimmen, aber das heiße Medium bestimmt uns.

„Kalt ist das Medium, das selbst die Botschaft ist“ (Bolz 1990, 115). Wie Marshall McLuhan betont, liegen die entscheidenden Wirkmächte eines Mediums nicht in seinem Inhalt begründet,

sondern im Medium selbst: „The medium is the message“ (McLuhan 2007, 7 ff.). Der Inhalt eines Mediums, immer ein anderes Medium, kann allein von dieser Botschaft ablenken und das Medium aufheizen. Ein Beispiel: Elektrisches Licht besitzt keinerlei Inhalt. Es ist pure Information. Durch seine Diffusität und Instantaneität ist das künstliche Licht absolut arm an Details und fähig, an verschiedenste Bedeutungen, Funktionen und Zwecke anzudocken. Es ist extrem kalt. Die Botschaft des Mediums ist nicht, dass elektrisches Licht einen bestimmten Inhalt transportiert, sondern dass es unser Verhältnis zu Zeit und Raum entscheidend verändert. Im Zeitalter der Elektrizität wird die Nacht zum Tag gemacht. Es können Häuser ohne Fenster gebaut werden und Sportveranstaltungen selbst zu spätester Stunde stattfinden. Künstliches Licht hat die Form und das Ausmaß menschlicher Handlungsmöglichkeiten in der Welt nachdrücklich erweitert und beschleunigt. Zwängt man das Medium allerdings in die Form einer Leuchtreklame, missbraucht man das eiskalte Medium als Inhalt eines heißen Mediums. Durch die gesättigten visuellen Daten der alphabetischen Schrift wird aus der ungerichteten Information des elektrischen Lichts eine ganz bestimmte Information (ebd., 8 ff.). Der Inhalt macht aus der diffusen Qualität des künstlichen Lichts: Coca Cola. Ein schier grenzenloses Potenzial zerschmilzt zur simplen Werbemitteilung. Das Medium ist nicht mehr seine Botschaft. Im direkten Zusammenhang mit einem anderen Medium wird es extrem aufgeheizt. Die Konfiguration macht die Temperatur. Es ist daher notwendig ein Medium sowohl losgelöst, als auch in Relation zu anderen Medien und ihren Inhalten zu betrachten. Ein leeres Buch ist beispielsweise relativ kalt, weil es ein

ungesättigter Speicherraum für unbestimmte Informationen ist. Ein Buch gefüllt mit Texten von James Joyce ist immer noch recht kühl, da dem Leser ein Großteil der zum Verständnis nötigen Informationen vorenthalten wird. Aber ein Telefonbuch, gefüllt mit Daten, die jeweils nur einen einzigen Anschluss adressieren, ist absolut heiß. Je zahlreicher und detaillierter der Inhalt, desto heißer ist das Medium Buch.

Im Vergleich mit dem Medium Fernsehen ist hingegen jedes Buch heiß. Wo die uniforme Abfolge von Papier und phonetischen Buchstaben bereits eine bestimmte Form der Teilnahme vorgibt, lassen die parallel strömenden Fernsehkanäle Raum zum Zappen zwischen verschiedenen Rezeptionsangeboten und -ebenen. Die Botschaft des Fernsehens ist kälter als die des Buches. Durch die Alphabetisierung des Fernseher mit Fernsehzeitschriften und Teletext wird das kalte Medium TV wiederum aufgewärmt. Programminformationen und Zeitpläne fragmentieren und linearisieren den Sendefluss und sperren ihn in feste Kontexte. Der Hybrid aus Fernseher und phonetischer Schrift funktioniert schon fast wieder wie ein Buch. Neuste technologische Errungenschaften wie die HD-Technologie erhöhen zudem die Auflösung des Fernsehbildes und heizen das Medium weiter in Richtung der Fotografie auf, während im Gegenzug die fortschreitende Digitalisierung und Koppelung an das Internet zu einer erneuten Entsättigung und Abkühlung beiträgt. Am Ende wird der Fernseher vielleicht gänzlich im kalten Ozean des Computers und des World Wide Web aufgegangen sein.

Wie deutlich wird, sind die Wechselwirkungen von Medien und den Medien, die sie beinhalten oder benachbaren, sehr vielfältig und erzeugen mit jeder Veränderung ihrer

Konfiguration untereinander neue Effekte. „Heiß“ und „kalt“ sind fließende Kategorien, die erst innerhalb von bestimmten Kontexten und Verhältnissen eine feste Form annehmen. Ob ein Computerspiel nun heiß oder kalt ist, hängt also maßgeblich davon ab, welche Medien es beinhaltet und in welcher Intensität.



## 1.2 SIND COMPUTERSPIELE „HEIß“ ODER „KALT“?

Das Medium Computerspiel hat sich in den über 40 Jahren seiner Existenz an einer Vielzahl älterer Medien orientiert. Als noch vorwiegend in Spielhallen gespielt wurde, hielten sich diese Anleihen noch in Grenzen. Die Spiele sollten den Spielern möglichst schnell ihr Taschengeld abknöpfen und gleichzeitig kostengünstig zu produzieren sein. Für ausufernde Textwüsten und selbstablaufende Sequenzen war schlicht keine Zeit, kein Platz und kein Geld vorhanden. Das Medium blieb seiner Botschaft treu, auch wenn zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar war, was die Botschaft eigentlich ist. In der Anfangszeit des Heimcomputers begannen schließlich Bücher durch ihre Ästhetik und Struktur die Form des Computerspiels zu beeinflussen. Text-Adventures wie *The THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY* (1984) stellen den Gipfel einer Entwicklung dar, in der das Computerspiel fast vollständig alphabetisiert wird und stark dem Roman gleicht (Meißner/Mertens 2002, 96 ff.). Mit der Entwicklung größerer und günstigerer Speichermedien wie der Laserdisk begann zunehmend der Einfluss des Films auf das junge Medium. Der rudimentär beeinflussbare Verlauf von Spielen wie *DRAGON'S LAIR* (1983) ist von einem reinen Zeichentrickfilm kaum noch zu unterscheiden (Kent 2001, 224 ff.). Mit der CD-ROM war schließlich endgültig der Platz für den exzessiven Gebrauch von selbstablaufenden Filmsequenzen bereitet (ebd., 450 ff.). Text-Adventure und interaktivem Film ist gemeinsam, dass sie sich durch ihren Inhalt weit vom eigentlichem Kern des Mediums Computerspiel entfernt haben. Die Partizipation des Rezipienten beschränkt sich auf das Umblättern einer Seite

oder das Auslösen des nächsten Filmabschnittes. Die heißen Eigenschaften des Buches und des Films haben ihre Wirkung nicht verfehlt. Der Inhalt erhitzt, dominiert und überblendet das Medium.

*Bei der Emergenz neuer Medien ist immer zu beobachten, daß sie sich zunächst an älteren Medien orientieren, bevor sie sich am Maßstab der eigenen technologischen Möglichkeiten messen. (Bolz 1990, 116)*

Computerspiele sind weder wie Filme noch wie Bücher. Ihre modernen Vertreter haben sich endgültig aus dem „Abhängigkeitsverhältnis“ zu anderen Medien getrennt und fungieren nun als „Medium von Medien“ (ebd.). Sie stellen keine Verbesserung oder Erweiterung eines alten Mediums mehr dar, sondern schaffen stetig neue Kontexte, an denen sich etablierte Medien in unterschiedlichen Konfigurationen andocken können. Moderne Computerspiele schöpfen aus dem ganzen Reichtum der Medien- und Kulturwelt. Doch das Zentrum, um das sich ihre Inhalte anordnen, bleibt immer konstant:

*The medium of video games is the CPU – the computer's central processing unit. [...] Indeed, a video game is a computer that is set up (dedicated) to play only one program. (Bernstein 2001, 161)*

Der Kern eines jeden Computerspiels, ganz unabhängig von seinen Inhalten, ist stets der Computer. Ohne Prozessor ist das Medium so heiß wie eine festgeleimte Partie Schach. Es liegt also zunächst nahe anzunehmen, dass es die Botschaft des Computerspiels sei, an die Stelle jeder Konstanten eine

Variable zu setzen. Denn: „[D]ie Haupteigenschaft von computergesteuerten Repräsentationen und Systemen [ist]: Variabilität“ (Manovich 2005, 136).

Gegenwärtige Computersysteme verfügen lediglich über eine rudimentäre „modeling function“, aber über eine sehr ausgeprägte „switching function“ (Licklider/Taylor 1968, 28). Das heißt, sie können Daten in großem Umfang empfangen, prozessieren und umleiten, aber nur sehr eingeschränkt selbstständig neue Daten erzeugen. Solange künstliche Intelligenz noch nicht hält was sie verspricht, gilt unvermindert: „Computers don't respond or give forth, they process or calculate“ (Bernstein 2001, 162). Und Computer berechnen nur, wenn sie etwas gefragt werden. Hier liegt die eiskalte Gletscherspalte des Computerspiels. Irgendjemand muss die offenen Variablen auffüllen. Das Medium fordert uns immer wieder dazu auf, seine Leerstellen mit festen Werten zu füllen. Diese Feedback-Schleife zwischen Computer und Spieler ist das Kühlaggregat des Computerspiels. Wir sind das fehlende Detail, der „formulative part“ der „man-computer symbiosis“ (Licklider 1960, 1 ff.). Verweigern wir unsere Teilnahme, „the whole process comes to a halt and awaits the necessary extension“ (ebd., 3). Solange Computerspiele unsere Daten einfach nur empfangen und prozessieren, müssen sie absolut kalt sein. Aber der Datenhunger einer solchen Stromschnelle der Variabilität ist groß. Zu groß für unser zentrales Nervensystem.

Der Computer besitzt in seiner einfachsten Form keine konstanten Daten. Seine integrierten Schaltkreise wechseln bei Zufuhr von Elektrizität ihren Zustand von 0 auf 1, aber sie speichern keinen dieser Zustände dauerhaft. Ein Computer mit

festen Ergebnissen ist bloß eine Maschine. Er ist seiner Botschaft untreu geworden. Aber ausgelöst durch die Eingaben des Spielers, nehmen Prozesse ihren Anfang, deren Ergebnisse nur bis zum nächsten Input Bestand haben. Im ständigen elektronischen Wandel der Schaltkreise ist keine Information von Dauer. Jede Konfiguration der binären Zustände entsteht jedes Mal aufs Neue aus den flüchtigen Kurzschlüssen von Spieler und Spiel. „The computer is strong on contours, weak on digits“ (McLuhan 2007, 119). Im Datenfluss eines reinen Spiels mit dem Computer verschwimmen die kurzfristig konstanten Größen zu einem detailarmen Muster, einer Kontur. Nie kommt die Feedback-Schleife zur Ruhe und lässt ein scharfes Detail erkennen. Die Prozesse laufen zu schnell ab, involvieren zu viele Variablen zur selben Zeit, um Einzelheiten erkennen zu lassen. Die kalte Welt des Computers ist „geprägt von Konfigurationen statt linearer Verknüpfungen und erfordert pattern recognition statt Klassifikation“ (Bolz 1990, 120). Das Computerspiel erscheint als hereinbrechende mediale Eiszeit. Es verlangt nach permanenter Partizipation und Aufmerksamkeit, so wie die unausweichliche Kontingenz des Alltags. Spiel ist allerdings etwas anderes.

Ein solches Computerspiel, das gänzlich auf seinen Kern als Computer zurückgeworfen wird, funktioniert allein als theoretisches Konstrukt. Bis zu diesem Punkt ist das Spiel mit dem Computer extrem unregelte Spielerei, „paidea“ (Caillois 1960, 20). Die „überschäumende Eulenspiegelei“ und „unbekümmerte Lebensfreude“ (ebd.) des fließenden Aktes der Variablenkonfiguration ist zu kalt, als dass er als „außerhalb des gewöhnlichen Lebens“ (Huizinga 2004, 22) empfunden

werden könnte. Dieses Spiel ist so unspezialisiert und arm an Details, dass es die Kontingenz des Lebens fast gänzlich in sich aufnimmt. Es ist kein Spiel mehr, „weil es kein Gegenteil davon gibt“ (Pfaller 2007, 153). Spiel wird erst zu Spiel, wenn es abseits vom Alltag, „innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums“ (Huizinga 2004, 22) stattfindet. Es bedarf der Erhitzung des kalten Chaos des Computers durch feste Strukturen. Zur CPU, der zentralen Prozessoreinheit, tritt das RAM, der Datenspeicher mit zufälligem Zugriff. „[W]e can note that Random Access Memory [...] also implies a lack of hierarchy: Any RAM location can be accessed as quickly as any other“ (Manovich 2001, 77). Daten lassen sich für kurze Zeit speichern, wenn auch noch ohne eine hierarchische Ordnung. Die fließenden Prozesse der CPU werden durch eine Erinnerungsfunktion strukturiert. Aus dem RAM lässt sich ein und dasselbe Muster endlos reproduzieren, bis es wieder gelöscht oder durch ein neues Muster ersetzt wird. Doch solange dieser Prozess wahllos stattfindet und keine dauerhaften Strukturen ausbildet, eignet er sich nicht dafür, die kontingenten Prozesse des Computers zu fixieren. Die flachen Hierarchien des RAM bombardieren den User immer noch „with all the data at once“ (ebd.). Erst mit dem ROM, dem read-only memory, werden Daten hierarchisch und in festen Strukturen gespeichert (Bernstein 2001, 166). Er ermöglicht es, unveränderliche Codes und Routinen zu etablieren, nach denen sich der Prozessor zu richten hat. Programmierung ist nichts anderes als ein Akt der Fragmentierung und Spezialisierung der kontingenten Prozesse des Computers. Die „nonverbal world of the computer“ (ebd., 162) wird durch die Software alphabetisiert. Wie aus einem Buch liest die CPU die

Befehle der Programmierer: linear, unveränderlich und eindeutig.

*If computers use text as their metalanguage, cultural interfaces in their turn inherit the principles of text organization developed by human civilization throughout its existence. (Manovich 2001, 74)*

Durch Implementierung von immer stärkeren Regeln wird der Prozessor wieder zur Maschine, die einen wiederholbaren und vorhersehbaren „quantifiable outcome“ (Salen/Zimmerman 2004, 80) produziert. „[T]hey make new media simulate old media, all the while hiding new properties such as random access“ (Manovich 2001, 118). Der Computer wird zur Fabrik, in der am Fließband Daten verarbeitet werden. Gehorsam für „Maschinenbefehle im Sinne der Computersprache“ (Bolz 1990, 36) ist der vorherrschende Modus. Erst an diesem Punkt wird die unregelmäßige Spielerei mit dem Computer zum geregelten Computerspiel, zum „ludus“ (Caillois 1960, 20). Die Regeln konstituieren und strukturieren das Spiel, „by delimiting what the player can and cannot do“ (Salen/Zimmerman 2004, 80). Erst wenn der Computer heißer wird, wenn er durch Programme spezialisiert wird, können wir wirklich mit ihm spielen. Die Botschaft der Computerspiele ist also weniger, dass sie uns durch ihre Variabilität am Computer partizipieren lassen, sondern eher, „dass wir durch sie den Computer in unseren Alltag und an unsere Körper gebracht haben“ (Mertens 2007a). Die kalten elektronischen Prozesse eines Computers verstehen nur noch ihre Ingenieure, engagierte Nerds und Hacker; aber ein Spiel versteht jeder. Weil Computerspiele uns fordern ohne uns zu überfordern, uns

partizipieren lassen ohne dass wir dabei größere „fear of failure“ (Bernstein 2001, 164) erleiden müssen, können wir uns ihnen nähern. Als „interface to the computer“ (Klevjer 2001) sind sie weder zu heiß noch zu kalt. Computerspiele wärmen den Computer so weit auf, dass wir einen entspannten Abstand vom tribalen „Herz der Finsternis“ (McLuhan 2001, 221) einnehmen können, in das uns die elektronischen Medien immer weiter treiben.

*In a world where it is not just infantile or adolescent but all too human to feel powerless in the face of bombarding events, where the same action never seems to produce the same results because the contexts are always shifting, the uniformity of stimulus and response in video games can be exhilarating. (Bernstein 2001, 165)*

Computerspiele sind also bestenfalls lauwarm. Sie bilden einen Mittelwert zwischen kaltem paidea und heißem ludus, Hardware und Software, CPU und ROM, Spielerei und Regeln. Schon Schiller begriff den Spieltrieb als Ausgleich der „Herrschaft bloßer Kräfte“ und der „Herrschaft der Gesetze“ (zitiert nach Pias 2007b, 261). Ein Computer, der ziellos vor sich hin prozessiert, ist genauso wenig zu verwenden, wie ein Computer, der durch Regeln und Routinen vollständig automatisiert ist. Erst das Gleichgewicht zwischen „dynamischen Prozessen“ und „stabilen Strukturen“ (ebd., 262 ff.) schafft einen ästhetischen Zustand, der so etwas wie Handlungsfreiheit verspricht. Denn: „Freiheit ereignet sich in dem Moment, in dem sich ‚Null‘ einstellt“ (ebd.). Erst in den Augenblicken, in denen das Computerspiel einen virtuellen Konflikt inszeniert, entsteht ein künstliches Ungleichgewicht.



Ihr Thermometer schlägt entweder heiß aus und verlangt von uns das Spiel nachzuahmen, oder es schlägt kalt aus und lässt uns das Spiel vervollständigen. In beiden Fällen ist das fehlende Gleichgewicht der Anlass des Spiels und der wiedererlangte Ausgleich das Ziel des Spiels. Erreichen wir erneut einen Zustand der Balance, ist das Spiel, der Level, die Quest, die Mission vorbei.

*Spiele sind schön, weil sie nie extrem sind, sondern Gleichgewichte wahren. Sie sind aber auch Arbeit, weil das Gleichgewicht immer bedroht ist und diese Bedrohung zugleich das Spiel legitimiert und am Laufen hält. (Ebd., 265)*

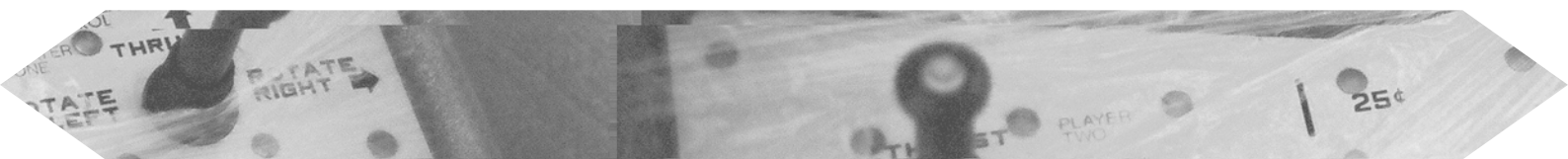
Jedes Computerspiel stellt eine neue Konfiguration von heißen und kalten Medien dar, betont mal mehr die eine Seite, mal mehr die andere Seite, ist aber stets um einen relativen Ausgleich zwischen den Momenten bemüht. Erst in den Konflikten, die das eigentliche Spiel produziert, offenbart sich eine Tendenz in der Temperierung. Wenn wir beginnen am Spiel zu partizipieren, entscheidet sich, ob wir überhaupt am Spiel partizipieren können. Man muss spielen, um die Temperatur des Mediums fühlen zu können. Abhängig davon, wie der Medienverbund des Computerspiels konfiguriert ist, nimmt dessen lauwarne Ästhetik eine heißere oder kältere Form an. Überwiegen heiße Medien im Computerspiel, wird es heiß; überwiegen kalte Medien, wird es kalt. Stehen die variablen Prozesse der CPU im Vordergrund, wird das Spiel abgekühlt. Datenflüsse ohne eine Referenz oder eine Regel, die sie definieren, müssen von uns durch Partizipation vervollständigt werden. Liegt der Fokus eher auf der Befolgung

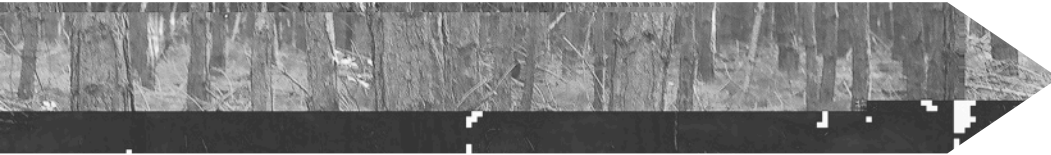
von Regeln und Routinen des ROM, wird das Computerspiel aufgeheizt. Wir ahmen prädeterminierte Prozesse nach, ohne daran zu partizipieren. Hinterlassen die Aktionen des Spielers im Verlauf des Spiels nur wenige Spuren, ist das Computerspiel kalt. Jeder Prozess ist einzigartig, weil wir niemals in ausgetrampelten Pfaden laufen können. Speichert das Spiel hingegen viele Daten, wie den Spielfortschritt oder bestimmte Ressourcen, wird das Computerspiel mit jeder gesicherten Information heißer. Unsere Taten werden uns entrissen, weil sie zum Zweck der Vergleichbarkeit, Wiederholbarkeit und Kontrolle vom Spiel klassifiziert und fixiert werden. Ein Computerspiel ist kalt, wenn es wenige Details zu seiner Welt, seiner Geschichte und seinen Möglichkeiten preisgibt. Der Spieler muss eine eigene Geschichte ergänzen, die Welt interpretieren und seine Möglichkeiten selbstständig erkennen. Das Spiel ist heiß, wenn es in seiner Gebrauchsanleitung, seinen Filmsequenzen, Dialogen und Texten bereits ein abgeschlossenes Gesamtbild liefert. Wir können allein mitspielen, was der Inhalt schon vorgibt. Die Hitzequellen und Kältezonen eines Mediums von Medien sind so zahlreich, wie die möglichen Konfigurationen der Medien untereinander.

Also: Computerspiele sind kalt, weil sie einen Spieler brauchen, der sie vollzieht. Computerspiele sind heiß, weil sie den Vollzug des Spiels reglementieren und kontrollieren. Computerspiele sind lauwarm, weil sie Gleichgewichte herstellen zwischen ihren heißen und kalten Momenten. Und schließlich: Computerspiele sind heiß oder kalt, je nachdem, welche anderen Medien sie in welcher Intensität benutzen, um ihre Konflikte und Prozesse zu inszenieren. Sie werden

entweder zu Büchern, Filmen oder Radios, oder sie werden zu computerisierten Prozessen. Heiß oder kalt. Hardware oder Software. CPU oder ROM. Halluzination oder Hypnose.

*I have my own theory about reality storms [...]. I posit that they are caused when two conflicting realities meet or overlap, in the same way natural storms are precipitated by the meeting of hot air and cold. (Gaiman 1999, 145)*





## 2. *FABLE*

### 2.1 ENTSCHEIDUNGEN – VERSPRECHEN – FORTSCHRITT

Nichts Geringeres als das beste Rollenspiel aller Zeiten hat Peter Molyneux mit dem Computerspiel FABLE versprochen (Waters 2008). Das Spiel ist jener Form des Fortschrittsdenkens entwachsen, die der Philosoph Ralf Konersmann, ganz dadaistisch, als „Präsentismus“ (Konersmann 1996, 161 ff.) bezeichnet. Alle vergangenen Spiele verblassen im Lichte des State of the Art zur bloßen „Vorgeschichte“ (ebd.). Grafik-Engine und Kampf-System sind, dem präsentistischem Ideal folgend, nur so gut, wie sie sich von ihren „Vorläufern“ (ebd.) durch Mehrleistung und erhöhte Komplexität abheben. Konsequenterweise verspricht Molyneux, im Rausch und mit Tränen in den Augen (Uschmann 2008, 80), nicht nur das Novum in Echtzeit wachsender Dörfer und Wälder, sondern auch ein Kampfsystem „better than any combat system so far“ (zitiert nach Nutt 2003) gleich mit. Doch damit hatte die Megalomanie der Entwicklerlegende noch lange kein Ende gefunden. Molyneux strebt mit FABLE nach dem feuchten Traum eines jeden Computerspielers: eine „immersive, incredible world you can do anything in“ (zitiert nach ebd.). Alles tun können in einer elektronischen Welt der Immersion und Partizipation, wie sie die Cyberpunk-Literatur imaginiert (Gibson 2000; Stephenson 1992); am Ende der linearen Fortschrittsgeschichte des Computerspiels steht ein virtuelles

„global village“ (McLuhan 1962, 31), wie es Marshall McLuhan nicht cooler hätte beschreiben können.

Ob FABLE, die „Konsens-Halluzination der Matrix“ (Gibson 2000, 32) oder das „electric age“ (McLuhan 2007, 3 ff.), alle drei Prophezeiungen versprechen unser zentrales Nervensystem um die Schaltkreise des Computers zu erweitern. Über ein Interface kurzgeschlossen, „tanzen die elektrischen Zustände der Transistoren und die Aktionspotenziale der Nervenbahnen miteinander“ (Butler 2007, 78). Eingebunden in elektronische Impulse, transzendieren wir unser Universum in das „Metaversum“ (Stephenson 1992, 32 ff.) des Computers. Im Zeitalter der Elektronik können wir nicht mehr anders als teilzunehmen, „in depth, in the consequences of our every action“ (McLuhan 2007, 5). Schon lange sorgen das Internet und seine Vorläufer dafür, dass Informationen in Lichtgeschwindigkeit um die Welt reisen. Alles passiert gleichzeitig. „Elektrizität schafft eine extreme Interdependenz, eine Welt der Ubiquität und der simultanen Ereignisse“ (Bolz 1990, 124). Je näher das Geschehen der Welt zusammenrückt, desto klarer wird, dass jeder Mensch mitverantwortlich ist am Weltgeschehen, egal was er tut. Ist die Antarktis nur noch einen Tastendruck entfernt, wird der Klimawandel zur Privatangelegenheit. Im Zeitalter der Elektronik partizipieren wir an der ganzen Welt. „Jede Entscheidung hat ihre Konsequenzen“, wie es auf der Verpackung von FABLE geschrieben steht. Viel mehr als die heiße Luft eines PR-Textes ist jedoch von Peters Versprechen am Ende nicht übrig geblieben:

*Stellen Sie sich eine Welt vor, in der sich jede Entscheidung und jede Aktion direkt auf Ihren Lebensweg auswirkt. Wo Sie sich in Echtzeit stetig weiterentwickeln, wobei jede noch so unbedeutend erscheinende Kleinigkeit große Auswirkungen haben kann.*  
(Verpackungstext von FABLE)

Entscheidungen und ihre Konsequenzen sind der Fetisch von FABLE. Interaktion, so der verbreitete Gedanke, dem auch FABLE zugrunde liegt, potenziert sich um die Summe der unbedeutenden Kleinigkeiten und ihrer großen Auswirkungen. Das Versprechen eines second life soll durch ein hoch aufgelöstes Netzwerk binärer Entscheidungen erfüllt werden. FABLE kodiert die Kontingenz der Welt in der Wahl zwischen Magie und Schwert, Glatze und Vokuhila, Furz und Pfiff, Gut und Böse. Die Welt des Spiels reagiert entsprechend. Aber die Enttäuschung ist bereits vorprogrammiert. Reaktion heißt nicht Interaktion. Eine Reaktion erwarten wir von einer Anwendungssoftware. Die Schreibtisch-Metapher der grafischen Benutzeroberflächen steht und fällt mit ihrer Vorhersehbarkeit. Ein Papierkorb ist ein Papierkorb und funktioniert als Papierkorb; „they will always respond in the same way to the same input“ (Bernstein 2001, 162). Ein solches Feedback, ungestört von der „Unregelmäßigkeit“ und „Unerfindbarkeit“ eines „Anderen“ (Bolz 1990, 141), mag vorbildlich der Linearität von mechanischen Arbeitsprozessen dienen, aber nicht einer „immersive, incredible world you can do anything in“. Von einer derartigen Welt erwarten wir, dass sie uns unterbricht, unseren Lebensweg verändert und Auswirkungen auf uns hat. Sie muss sich mit dem Spieler „gegenseitig Mitteilung machen und Einfluß auf die anderen

Handlungen üben“ (Mertens 2007a). Und genau hier liegt das große Missverständnis von FABLE: „Computers don't respond or give forth, they process or calculate“ (Bernstein 2001, 162).

„Ein stimulus stellt keine Frage“ (Bolz 1990, 141), sondern ist ein prozessiertes Stück Information, dass der Computer an seinen User sendet, um neue Eingaben zu erbitten. Wie der blinkende Cursor einer Textverarbeitung verlangt FABLE, mit genormten Daten gefüttert zu werden. Ohne den direkten und korrekten Input des Spielers kann das Spiel nur noch in einer Warteschleife verharren oder mit dem game over drohen. Es passiert entweder überhaupt nichts oder wir werden für unsere Untätigkeit bestraft. Die „fear of failure“ (Bernstein 2001, 164) peitscht den nötigen Output schon aus uns heraus. Wenn wir mitspielen wollen, dürfen wir keine „Spielverderber“ sein und müssen die Regeln im „Zauberkreis“ achten (Huizinga 2004, 20). So sind wir genauso abhängig von den Stimulationen des Computers, wie der Computer von unseren Informationen. FABLE muss den Spieler manipulieren, um vollzogen werden zu können. Aber Mitwirkung unter Zwang ist nicht cool. Durch den inflationären Gebrauch von Wahlmöglichkeiten erzeugen moderne Computerspiele allein die Illusion davon,

*dass sie auf die Handlungen der Spieler reagieren und dementsprechend neue Mitteilungen und neue Handlungen anbieten würden. [...] Die Welten von Computerspielen sind nicht sozial, sondern konfigurativ.*  
(Mertens 2007a)

In FABLE partizipieren wir nicht an einer digitalen Welt, sondern bedienen einen elektronischen Mechanismus, der gleichzeitig uns bedient. Wir verändern die Variablen eines



reglementierten Systems von Schaltkreisen und betrachten das Ergebnis der unzähligen Kalkulationen auf unserem Bildschirm. Aber die Variablen des Programms, die als Möglichkeiten sich zu entscheiden an dessen Oberfläche treten, sind in FABLE so zahlreich, dass viele Spieler sie dennoch mit „Freiheit und Ergebnisoffenheit verwechsel[n]“ (ebd.). Wir lassen uns durch das Programm mit scheinbar kontingentem Output hypnotisieren. Die erdrückende Masse der Wahlmöglichkeiten bewirkt eine „self-amputation or extension induced by irritating pressures“ (McLuhan 2007, 47). In einer Video-Rezension von FABLE wird es auf den Punkt gebracht: „In trying to give us choice it tries to do too much“ (Croshaw 2007). Einfach zu viele Entscheidungen wollen entschieden werden. Unsere Fähigkeit, eine reflektierte Wahl zu treffen, wird durch die choice engine FABLE isoliert und überfordert. Das zentrale Nervensystem reagiert auf diese Irritation mit der Narkotisierung unserer Wahrnehmung. Im Zustand der Betäubung akzeptiert der Spieler die Vorgaben von FABLE als seine eigenen Entscheidungen (McLuhan 2007, 46 ff.).

Gilles Deleuze bemerkte zu Autobahnen, man könne auf ihnen „zwar endlos und ‚frei‘ herumfahren, ohne eingeschlossen zu sein, und dennoch vollkommen kontrolliert werden“ (zitiert nach Galloway 2007, 273). Heißer Asphalt bietet mehr „pleasure“ und „comfort“ als kalte Erde. Die Reduktion der Kontingenz durch eine Autobahn erlaubt es dem zentralen Nervensystem, sich von seiner Überforderung durch das Automobil zu erholen. „[D]riven batty“ durch die „controlled conditions“ (McLuhan 2007, 47) der Straße, merken wir nicht mehr, dass wir nunmehr auf bereits vorherbestimmten

Wegen fahren. Das Interface ist unsichtbar geworden. Ähnlich verhält es sich mit FABLE. Die komfortable Möglichkeit, eine geregelte Entscheidung treffen zu können, ersetzt die überstrapazierte Fähigkeit, eigene Entscheidungen treffen zu müssen. Ob wir fortan links oder rechts abbiegen, wir werden immer vom ubiquitären System, sei es das Autobahnnetz oder das Computerspiel, gelenkt. „[D]er vor eine Wahl gestellte Wille hat bereits seine Freiheit verloren“ (Nishida 1989, 35 ff.). Mit jeder neuen Straße schrumpft die Partizipation am Straßenverkehr. Mit jeder neuen Regel schrumpft die Partizipation am Computerspiel.

*Perspektivität und Dreidimensionalität eröffnen nur scheinbar eine dynamische und aktivistische Weltsicht, sondern vielmehr eine träge Homogenität und starre Gesichtspunkte. (Bolz 1990, 126)*

Die Reihe binärer Regelkreise von FABLE bildet eine „consistent series of static shots or ‘fixed points of view’ in homogeneous relationship“ (McLuhan 1962, 127), ganz ähnlich wie die Zerstückelung des filmischen Raumes durch „Rhythmus“ und „Geschwindigkeit“ (Rivette 1989, 9) im Medium des Kinos. Die Rhetorik der bewussten Entscheidung, ob der Kameraeinstellung, des Schnitts oder der Spielvariable, ist zum „Stereotypen für jeden Zweck erstarrt“ (ebd.). Wenn FABLE will, dass wir eine Entscheidung treffen, lässt es uns per multiple-choice auswählen. „[D]as Universum wird eingefangen und zerstört in einem Netz formaler Konventionen“ (ebd.). Je dichter, je höher aufgelöst dieses Netz ist, desto heißer muss es dem Medium werden, das darunter gefangen liegt. Am Ende besteht der paradoxe

Zustand, dass man zwar glaubt, absolute Freiheit zu besitzen, in Wirklichkeit aber absoluter Fremdkontrolle unterliegt. Der Spieler folgt blind Molyneuxs law. „Self-amputation forbids self-recognition“ (McLuhan 2007, 47). Der Spieler ist zum Narziss geworden, der sich in sein entfremdetes Spiegelbild verliebt hat. FABLE erzeugt in ihm „paranoia“ (Bernstein 2001, 165 ff.), ein ausgelagertes Bewusstsein, das scheinbar auf den Spieler und seine Kontrollversuche reagiert. In Wirklichkeit aber reagiert der Spieler allein auf sein vom Spiel prozessiertes und reflektiertes Selbst. Er verwechselt eigene Entscheidungen mit fremden Entscheidungen.

*This extension of himself by mirror numbed his perceptions until he became the servomechanism of his own extended or repeated image. [...] [He] had become a closed system. (McLuhan 2007, 45)*

Peter Molyneuxs Versprechen einer lebendigen Welt der Entscheidungen und Konsequenzen entpuppt sich als bloße inhaltliche Oberfläche eines Mediums, das computerisierte Prozesse und Informationsflüsse eigentlich für uns partizipierbar machen sollte, anstatt effektiv von ihnen abzulenken. Doch im Fall von FABLE ist der Inhalt des Mediums nicht allein der Computer, sondern auch ein fülliges Regelsystem, welches nahezu identisch mit dem Spiel ist. Wie ein mechanisches Uhrwerk tickt das Spiel vor sich hin. Für die kalten Prozesse des Computers ist nur noch wenig Raum. Das Spiel definiert sich klar durch seinen heißen Inhalt. Und „es ist einer der wichtigsten Effekte des Inhalts, vom Medium abzulenken“ (Bolz 1990, 116). FABLE bringt uns nicht dem Computer nahe, sondern zieht seinen Vorteil daraus, uns mit

Hilfe von anderen Medien zu hypnotisieren. Wir spielen Regeln, aber keine Entscheidungen mehr. FABLE ist auf Nutzen und Funktion aus, verliert aber gerade dadurch beides.

Computerspiele als „purest manifestations of computer consciousness“ sind frei von einem klaren Nutzen oder einer einheitlichen Funktion; „they express their inner nonverbal world of the computer“ (Bernstein 2001, 162). Schon Novalis sah in mathematischen Formeln „eine Welt für sich“:

*Sie spielen nur mit sich selbst, drücken nichts als ihre wunderbare Natur aus, und eben darum sind sie so ausdrucksvoll — eben darum spiegelt sich in ihnen das seltsame Verhältnißspiel der Dinge. (Zitiert nach Pikulik 2000, 103)*

Der Computer setzt diese Formeln in Bewegung und verwandelt sie in lebendige, wandelbare Prozesse. Schon seit der ersten Idee einer „Analytical Engine“ verspricht der Computer nicht eine Antwort auf eine Frage, sondern alle denkbaren Antworten auf alle denkbaren Fragen. Eindeutige numerische Ergebnisse stehen erst am Ende einer Reihe ansonsten ergebnisoffener „operations“ (Menabrea 1842). Computer erzeugen auf diese Weise viel mehr zeitlich ausgedehnte Ergebnisräume als lineare Kausalitäten. FABLE drückt den kalten Konturen des Computers ein komplexes System von Schaltkreisen auf, dessen kausale Grammatik den Eindruck einer lebendigen Welt in die Köpfe der Spieler massieren soll. Der Vorgang der Programmierung kommt der Alphabetisierung gleich, die Eindeutigkeit in ein Feld der Kontingenz trägt (McLuhan 2007, 92 ff.). FABLE ist damit ein paradigmatisches Beispiel für ein Computerspiel, „das eine

vom Medium selbst unterschiedene Botschaft vermittelt“ (Bolz 1990, 115). Das partizipatorische Potenzial des Computers brütet unter dem heißen Einfluss seines alphabetischen Inhalts. FABLEs fragmentierte Serie von geregelten Entscheidungen täuscht komfortabel und unterhaltsam darüber hinweg, dass das Medium Computerspiel eigentlich aus (Entscheidungs-) Prozessen besteht. FABLE ohne einen Computer ist so heiß wie ein Telefonbuch. Ein umfangreiches und lückenloses Verzeichnis von kausalen Bezügen, das nur eine mögliche Adresse für jede Instanz im Code besitzt. Ein Computer mit FABLE ist höchstens noch lauwarm, ein Katalog, der sich im Rahmen seiner Grammatik durchforsten und konfigurieren lässt. Wenn wir FABLE spielen, spielen wir nicht, wir verarbeiten Daten nach vorgeschriebenen Regeln.

Durch elektronische Medien im „mode of pattern recognition“ (Fiore/McLuhan 2001, 63) geschult, spüren viele hardcore gamer die Maschinerie von FABLE warm laufen. Sie nehmen sich selbst wahr als Motor einer Fließband-artigen Informationsverarbeitung und erkennen im Output des Spielprogramms ihren eigenen, nach iterativen Mustern prozessierten Input wieder. Das Ergebnis dieser Erkenntnis ist schlicht und einfach Langeweile.

*The young today live mythically and in depth. But they encounter instruction in situations organized by means of classified information – subjects are unrelated, they are visually conceived in terms of a blueprint. (Ebd., 100)*

Die Strukturen von FABLE lassen sich lesen wie die Trittsiegel eines Tieres. Verbringt man genug Zeit im Spiel, werden die Inhalte transparent und verborgene Spuren wieder sichtbar.

Die „Übung“ lässt uns wieder spontan handeln und wahrnehmen (Nishida 1989, 35 ff.). Wie Neo in der MATRIX (1999) können wir die Illusion durchblicken und dahinter die Zeilen des Codes flimmern sehen. Und genauso wie der Messias im Film, werden wir einer von Maschinen und mechanischen Prozessen dominierten Welt gewahr. Nicht mehr abgelenkt durch seinen Inhalt, sehen wir FABLE so wie es ist. Datenverarbeitung im großen Stil. Morpheus könnte genauso gut zu den gelangweilten Spielern sprechen: „Du fühlst es schon dein ganzes Leben lang, dass mit der Welt etwas nicht stimmt“ (Wachowski/Wachowski 1999). Der Inhalt von FABLE kann seine alphabetische Struktur nicht mehr erfolgreich verstecken. Ein neues Update der Kontrollsysteme der MATRIX muss geladen werden. Die brandneuen Features des THE LOST CHAPTERS Add-On sprechen für sich:

*FABLE ist ein episches und unvergleichliches Rollenspiel-Action-Abenteuer. Und jetzt bestimmen Sie Ihr Schicksal noch stärker als je zuvor – mit zusätzlichen Quests, noch schönerer 3D-Grafik und brandneuen Inhalten!*  
(Verpackungstext von FABLE)

Peter Molyneux und sein Entwickler-Team Lionhead Studios bekämpfen Feuer mit Feuer. Die abklingende Narkose der Spieler wird mit neuen Inhalten verlängert. Aber schönere 3D-Grafik und mehr Quests bedeuten, in der „beste[n] aller historischen Zeiten“ einer präsentistischen Weltsicht (Konersmann 1996, 162 ff.), auch eine höhere Auflösung. Grafischer Fortschritt geht einher mit erhöhtem Detailgrad und die neuen Quests steigern nur weiter die Dichte des Netzwerkes der Entscheidungen. Neue Inhalte werden FABLE

bestimmt nicht cooler machen. Es handelt sich nur um eine „quantitative idea of a bag crammed to the utmost with goodies“ (McLuhan 1962, 268). Ein weiterer Versuch der Entwickler von FABLE,

*Sand in die Augen zu streuen, indem sie Existenz und Präsenz durch Anhäufung ersetzen, in der Hoffnung, aus der fanatischen Multiplizierung flüchtiger Schatten Gewinn zu schlagen. (Rivette 1989, 9)*

## 2.2 DIE SÄULEN DER WELT

Ein zentraler flüchtiger Schatten von FABLE ist die Möglichkeit, gute oder böse Taten zu begehen. Gut und Böse sind nicht nur eine „zu oft benutzte und unrealistische Ausrede [...] um zwei Parteien gegeneinander kämpfen zu lassen“ (Adams 2007, 421). Spätestens seit der Götter-Simulation BLACK & WHITE (2001) malt Peter Molyneux gerne schwarzweiß und benutzt die dualistische Ausrede als Ausgangspunkt für ganze Spielsysteme. Alle paar Jahre verpackt die Designer-Legende das bekannte Prinzip in das Korsett wechselnder Genres. In der Rollenspiel-Variante funktioniert die Sache nicht viel anders. „FABLE is supposed to be all about choice but it's really just the same choice over and over again“ (Croshaw 2007). Ganz egal was man in der Welt von FABLE tut, es ist entweder gut oder böse. Essen wir gebratenes Hühnchen, werden wir böse. Das Gesicht des Helden wird blass, seine Augen beginnen rot zu leuchten und mit der Zeit wachsen Hörner aus seinem Schädel. Essen wir hingegen regelmäßig Tofu, handeln wir gut. Nach einer Weile umhüllt eine helle Aura den Körper und das freundliche Gesicht des Helden. In FABLE sind wir, was wir essen.

Dasselbe Prinzip gilt für alle anderen Tätigkeiten des Spiels. Egal was wir tun, es wird mit einer Einblendung quittiert, um wie viele Punkte die entsprechende Variable gestiegen (Gut) oder gefallen (Böse) ist. Die Palette der Handlungen reicht dabei vom Treten von Hühnern über Menschenopfer bis hin zu Bücherspenden und Personenschutz. Jede Aktion ist mit einem eindeutigen Wert verknüpft, um den die Variable sinkt



oder steigt. Peter Molyneux sieht darin sein visionäres Versprechen erfüllt:

*[FABLE] enables people to have a character that reflects the way they play the game rather than having to play the game how we want them to. (Zitiert nach Butts 2002)*

Doch die „Welten der Bedeutsamkeit“ von Gut und Böse sind zu schillernd, um in das „typografische Prinzip der Uniformität, Kontinuität, Linearität, Reproduzierbarkeit und zentralistischen Organisation“ (Bolz 1990, 126) von FABLE zu passen. Die Programmierung sieht für jedes Objekt und jede Variable nur eine mögliche Referenzierung zu. Ganz wie beim phonetischen Alphabet, verweisen die „semantically meaningless letters“ des Codes allein auf die „semantically meaningless sounds“ (McLuhan 2007, 90) der Datenbank. Ein geschlossener Schaltkreis ruft entweder ein Engelchen oder ein Teufelchen auf den Bildschirm, aber niemals beide gleichzeitig. In der Welt von FABLE kann nichts zugleich gut und böse sein, genauso wie der Buchstabe A den Buchstaben B vom Anfang an ausschließt. Selbst wenn wir, bettelarm und dem Tode nahe, einen Heiltrank stehlen, handeln wir dem Alphabet von FABLE nach eindeutig böse. „The phonetically written word sacrifices worlds of meaning and perception“ (ebd., 91).

Die moralischen Kategorien des Spiels sind losgelöst von einem Kontext, einer Relation zu etwas „Drittem“. Sie sind eine bloße „Zweiheit“ geworden, ein „Duell“, in dem jeweils nur eine Seite gewinnen kann. Jede „Aktion“, jede Manipulation dieses „Kräftepaars“ zielt zwar auf einen Zweck hin, dieser stimmt aber nicht mehr mit seiner facettenreichen Bedeutung überein.

In FABLE entscheiden wir nicht zwischen 1 und 0, einem kalten, variablen Unterschied, sondern zwischen +1 und -1, einer heißen, unterscheidbaren Variable. Der Spieler konfiguriert nur noch eine Art Thermometer. Er kann es zur guten oder zur bösen Seite ausschlagen lassen, aber er kann dabei nicht gut oder böse sein. Das „Mentale“ (Deleuze 1997, 264) wurde aus der Gleichung heraus gekürzt. Unsere interpretative Teilnahme an der Bedeutungsgenerierung des Kräftepaars Gut und Böse wird durch einen kausalen Dualismus ersetzt. Die Kategorien sind bereits intrinsisch hinreichend mit Bedeutung gefüllt und müssen nicht mehr vom Spieler vervollständigt werden. FABLE gibt ein detailreiches „mental model“ vor und zerkocht somit jegliches Potenzial für „cooperative modeling“ (Licklider/Taylor 1968, 21). Wir handeln nicht gemeinsam mit FABLE die Bedeutung von Gut und Böse aus, sondern bekommen sie statisch und unveränderlich vorgesetzt; „simply receiving something from it by our connection to it“ (ebd.). Das Spiel konfrontiert den Spieler mit einem hermetischen moralischen Modell. „Mechanical matching, not imaginative making“ (McLuhan 1962, 268) regiert in FABLE. Ein böswilliger Veganer wird es schwerer haben böse zu sein, es sei denn, er betäubt seine kulinarischen Vorlieben, passt sich an das System an und alphabetisiert sich im Sinne der Maschine. Um sein Ziel zu erreichen, muss er seine eigenen Gedanken verdrängen und lernen, wie die Entwickler zu denken, „becoming an extension of the computer's processes“ (Friedman 1997). Peter Molyneux und sein Team lassen den Spieler genauso handeln, „how we want them to“ (zitiert nach Butts 2002). Sie haben ihre eigenen moralischen Vorstellungen im Code fixiert. „[W]e are asked to mistake the structure of somebody's else mind for our

own“ (Manovich 2001, 61). Wir partizipieren nicht an einer zusammenhängenden Welt, sondern identifizieren uns mit der mechanisierten Entäußerung unseres Selbst. Als Motor von FABLE treiben wir dessen „humanly extended machine“ (Licklider 1960, 2) voran und werden uns selbst immer unähnlicher. Das Spiel könnte genauso gut auch voll automatisiert ablaufen. Durch eine Prothese ist dem „gadget lover“ (McLuhan 2007, 45 ff.) der Sinn für Gut und Böse entrissen worden.

Im euklidischen Raum von FABLE erweitern homogene Zahlenfolgen die „beziehungsstiftende Realität“ (Bolz 1990, 124) unseres Tastsinns. Zahlen sind es, die dem Spieler die Konsequenzen seines Verhaltens greifbar machen sollen. Aber die alphabetisierten Variablen des Spiels sind nicht in der Lage, die weichen Konturen von Gut und Böse fühlbar werden zu lassen (McLuhan 2007, 119). Die „magical power of numbers“ (ebd., 123) gerät durch ihre ständige Iteration in die Druckerpresse von FABLE. Wir können die Flut der Zahlenwerte nicht mehr an unseren eigenen Fingern und Zehen abzählen. In der „Krise der quantitativen Vervielfältigung“ verlieren auch die Zahlen ihre magische „Überzeugungskraft“ (Nohr 2005, 104). Sie sind einfach nicht mehr greifbar. Unser Tastsinn wird narkotisiert und wir geraten out of touch mit Gut und Böse. Ihre detaillierte Grammatik hat sie zum Opfer der „Stereotypisierung“ (ebd.) gemacht. „Die Konvention verweist zu offensichtlich auf das Gemachte, die Konvention ist keine ‚Natur‘“ (ebd.). Gut und Böse in FABLE sind reine Rhetorik.

Um den Phantomschmerz des amputierten Sinns zu betäuben, versorgt uns FABLE mit eye candy. Die Körper der Helden funktionieren weitaus besser, um jene „Welten der

Bedeutsamkeit“ (Bolz 1990, 126) zu spiegeln, die im Prozess der Alphabetisierung im Code verloren gegangen sind. Die phonetischen Buchstaben des Programms besitzen eine spezialisierte Bedeutung. Im Gegensatz dazu erinnern die coolen Heldenkörper viel eher an Hieroglyphen und Ideogramme. In ihrem „rich visual mosaic“ (McLuhan 2007, 90 ff.) aus Haut, Muskeln, Haaren und Kleidung tragen sie das Potenzial für extrinsische Bedeutung. Dank „morphing technology“ verändert sich das Aussehen des Helden organisch mit jeder sequenziellen Entscheidung.

*Suppose you've been wielding the heaviest ax and every time you see an opportunity to wield it, you did. Your character's body is much more muscularly developed because he's had to face every situation with this huge ax. (Zitiert nach Butts 2002)*

Die Vorliebe für schwere Äxte lässt Muskelpakete wachsen, Kämpfe hinterlassen Narben und böse Taten verursachen Stirnfalten; alles optische Facetten, die sich lesen und interpretieren ließen. Ein faltiges Gesicht lässt immer noch genug Raum für einen gutmütigen Charakter. Aber Will Wright macht das Problem des Systems von FABLE deutlich:

*It's kind of hard for you to go into a system and then be filling in the blanks of this one component, while everything else is highly detailed. (Zitiert nach Pearce 2002)*

Die Mechanik von FABLE legt zu nachdrücklich nahe, dass der Held Falten allein vom exzessiven Furzen hat. Alle kausalen Bezüge der Welt von FABLE sind zu glatt, um einer

Interpretation des Spielers Halt zu geben. Potenzielle Bedeutung verwandelt sich in heißen Dampf. Der schwefelige Gestank der engine ist allgegenwärtig in FABLE und füllt auch die Hohlräume der Spielfigur auf. Man muss nur das Status-Menü des Helden öffnen und wird mit mathematischer Genauigkeit seines Körperinhaltes ansichtig. Für Peter Molyneux ist die pure Materie einfach zu cool:

*When I first thought about the morphing, I thought it was really cool, because it means that everybody's character will be really different. But then after playing it for awhile, I really missed the idea that I was Level 1 or Level 2 and so on. (Zitiert nach Nutt 2003)*

Hinter der facettenreichen Oberfläche des Körpers lauert ein präsentistisches Prinzip. „So although the character morphs and changes visually, inside the interface there's also a bar“ (zitiert nach ebd.). Das sind die Säulen von FABLE.

Wer FABLE erfolgreich beenden will, darf seine Variablen nicht willkürlich konfigurieren, sondern muss in den meisten Fällen eine ganz bestimmte Konfiguration herstellen. Um die nächste Instanz, den nächsten Level des Spiels erreichen zu können, müssen die Erfolgsvorgaben des Programms erfüllt werden.

*Das Programm inszeniert die Bewegung seines Benutzers und überprüft, beispielsweise mittels Kollisionsabfrage, ob die Notationsvorschriften ordnungsgemäß aufgeführt wurden. Wer dabei aus der Reihe tanzt, verliert sein Spiel, denn nur eine vollständig buchstabierte Notation ist ein gültiger ‚Fall‘, eine Instanz des Spiels. (Pias 2002, 49)*

Wer nur herumläuft und Hühner tritt, vermag sich innerhalb sehr enger Grenzen durchaus zu entwickeln, wirklicher spielerischer Fortschritt ist aber nur durch Anpassung an die Konfigurationsvorschriften von FABLE möglich. „[F]reedom very quickly becomes boring unless you have a very clear objective“ (zitiert nach Butts 2002). FABLE eliminiert diesen „Problembestand“ durch das „Deutungsmuster ‚Fortschritt‘“ (Konersmann 1996, 162 ff.), allerdings auf Kosten der allgemeinen Beweglichkeit. Die Säulen- und Balkendiagramme von FABLE verlangen durch ihre bloße Anwesenheit, gefüllt und erfüllt zu werden. Alle Aspekte des Spiels ordnen sich jener Rhetorik der Steigerung unter. Die allgegenwärtigen Balken „geben eine Richtung vor [und] stiften Legitimationen“ (ebd., 163), wo vorher nur willkürliche Klischees von Gut und Böse Langeweile verbreitet haben. Wir handeln nicht mehr gut oder böse in der Hoffnung, gut oder böse zu sein, sondern in dem schlichten Verlangen, erfolgreich zu sein. „Probleme hingegen, die sich nicht in diesem Sinne lösen, und Fragen, die sich nicht in diesem Sinne beantworten lassen, werden präsentistisch suspendiert“ (ebd., 164). Der treffende O-Ton von Peter Molyneux: „It doesn’t matter if you’re good or evil“ (zitiert nach Nutt 2003). Es zählt einzig die Optimierung der entsprechenden Variable.

Die Feedback-Schleife zwischen Spieler und Spiel setzt einen Prozess des trial and error in Gang, in dem die Niederlage keine dauerhafte Alternative darstellt. Misserfolg erzeugt „crashing“ und „down time“ (Bernstein 2001, 164). Das „Hindurchgleiten“ (Pias 2007a, 409) durch FABLE wird durch das Versagen des Spielers jäh unterbrochen, wie das Fließband durch einen fehlerhaften Arbeitsschritt. „Since the

computer doesn't make mistakes, if something goes wrong, it must be something in you" (Bernstein 2001, 164). Der Held kämpft nur auf Dauer effektiv, wenn seine Variablen für Stärke, Geschick und Wille stetig wachsen. Aber seine Variablen für Stärke, Geschick und Wille wachsen nur stetig, wenn wir immer effektiver kämpfen. Mit jedem Glied einer Kette von Schwerthieben potenziert sich die Anzahl der erlangten Erfahrungspunkte. Ausreichend Erfahrungspunkte vorausgesetzt, lassen sich die Schlagkombinationen des Helden mit neuen skills in beeindruckende Länge ziehen. Aber bis es soweit kommen kann, müssen wir erst unser „Körperschema“ um das Interface von FABLE erweitert haben. Im Selbstgespräch mit unserem Spiegelbild schließen wir unsere „Teile des Körpers und ihre gegenseitige räumliche Beziehung zueinander“ (Schilder 1923, 2 ff.) mit dem Spiel kurz. Die Kontrolle des Helden muss uns sozusagen in Mark und Bein übergegangen sein. Doch das Verinnerlichen von Tastenfolgen rentiert sich. Die Belohnung der „selbstpädagogisierten Aufführung einer Programmpartitur“ (Pias 2002, 49) ist die Freude am Erfolg und am Fortschritt. Wir erreichen einen hypnotischen Zustand des flow, „through the rigors of perfecting an assembly line work task“ (Salen/Zimmerman 2004, 336). Das Körperschema des Spielers ist mit somnambuler Perfektion an die Erfordernisse der Arbeit angepasst. „Should we have decaying attributes?“ (zitiert nach Nutt 2003). Nein, im Selbstgespräch des Spielers verspricht FABLE in nur einer Richtung Vergnügen. Die Hypnose verfliegt, sobald das „feeling of being in control of our actions“ (Salen/Zimmerman 2004, 336) durch den fühlbaren Kontrollverlust irritiert wird. Das Spiegelbild, das immer besser und besser wird, verspricht die wirksamere

Hypnose. Wir sind stets mit der Herausforderung beschäftigt, unsere gegenwärtige Leistung erneut zu überbieten. Der Wettkampf mit uns selbst lässt uns glauben, er „forme die Persönlichkeit und garantiere Vielfalt“ (Chesterton 2007, 61). Doch in Wirklichkeit ist er nur „harte und rücksichtslose Nachahmung“ (ebd.). Unser Avatar ist in jedem Frame bereits etwas schlechter als wir, aber immer noch gut genug, um unseren Erfolgsweg als den einzig richtigen Weg zu bestätigen. Wir ahmen zuerst den Computer nach, um dann uns selbst nachzuahmen.

*In der Optik des Präsentismus wird das Tableau der Vergangenheit zum Spiegelland, in dem es nur Vorläufer [...] gibt. Sie bestätigen dem Letzten und Jüngsten in der Reihe, daß er Recht daran tut, allein das als gültig anzuerkennen, was sich durchgesetzt hat. (Konersmann 1996, 163)*

FABLE ist ein Spiel über Helden, egal ob böse oder gut, und nichts anderes als ein Held darf man darin sein. Der Spieler „fließt“ nur durch die „Präskriptionen eines Verfahrensweges“ des Spiels, wenn er die Datensätze seines Helden „verfahrenskonform“ zum Heldentum von FABLE einrichtet (Pias 2007a, 409). Der schnellste Weg, ein böser Held zu sein, „is to dress in black, grow a big mustache, draw all over my face and backhand the occasional passerby“ (Croshaw 2007). Eine individuelle Persönlichkeit lässt sich beim Händler in Form von Kleidung, Haarschnitten, Tattoos und Titeln erwerben. Wer unter dem Leistungsdruck von FABLE nicht zum Malefiz taugt, kann auf diesem Wege zumindest den Namen Maleficus tragen.



*So you can go into the world and say ,I want to be called BloodAxe the Mage.' And you buy that title for ten gold. And now whenever you talk to someone, he'll say ,Hi, BloodAxe the Mage!' (Zitiert nach Nutt 2003)*

Doch auch hierfür braucht es Ressourcen und die bekommt man am schnellsten von besiegten Gegnern und vorschriftsmäßig erfüllten Quests. Nichts führt um die Optimierung und die Konfiguration von Variablen nach den Routinen und Vorschriften von FABLE herum. Wir spielen nicht die Rolle eines Helden, sondern erledigen nur noch seine geregelte Drecksarbeit. FABLE bietet eine Umgebung „like any factory set-up with its inventories and assembly lines“ (Fiore/McLuhan 2001, 18). Es bedarf keiner aktiven Partizipation. Aktive Teilnahmslosigkeit ist absolut ausreichend. In der linearen Fortschrittsrhetorik des Spiels wird unser Handlungsspielraum sowieso immer enger. Jeder (Fort-)Schritt disqualifiziert kontingente Handlungsalternativen, zerstört eine Facette der Welt von FABLE. Freiheit schlägt nahtlos in Kontrolle um. Die variablen Balken des Spiels sind die Gitterstäbe, aus denen das Gefängnis des Spielers geschmiedet ist. Es ist fast so, als säßen wir wieder in unserem Laufstall und hörten Märchenkassetten.

## 2.3 ES WAR (SCHON HÄUFIGER) EINMAL...

„This is no Fairytale“, heißt es herausfordernd auf der Homepage von FABLE. „Once upon a time“, der detailarme Einstieg fast jeden Märchens, ist rot durchgestrichen. Und es stimmt: FABLE ist kein klassisches Volksmärchen. Das Spiel ist vielmehr eine detaillierte „Datenbank der kulturellen Sozialisation“ durch Märchen und Fantasy-Geschichten (Mertens 2007b, 53). Es ist bis zum Rand gefüllt mit Klischees und Anspielungen auf Sage, Fabel und Volksmärchen. Aus diesem reichen Fundus stereotyper Mythologie gewinnt FABLE, was ihm fehlt: Sinn. Die nackten Optimierungsprozesse werden mit einer gemütlichen, weil wohl bekannten Kleidung überzogen. Elemente des Märchens und der Fantasy versorgen FABLE mit einem übergreifenden Kontext. Sie schaffen die „instant vision of a complex process“ (McLuhan 2007, 26 ff.), die das Programm mit seinen spezialisierten und fragmentierten Prozessen nicht bieten kann. Eine Variable nach bestimmten Regeln zu verändern hat über den bloßen Zweck hinaus keine Bedeutung, eine holde Jungfrau einer dämonischen Gottheit als Opfer darzubringen hingegen schon. „Der Phantomschmerz der Sinnlosigkeit wird durchs Sinnphantom des Mythos betäubt“ (Bolz 1990, 59).

Zu Beginn der Odyssee der Videospiele wurden Folien an den Fernseher geklebt, um aus einem Tennis-Match eine Partie Eishockey zu machen (Forster 2005, 14). Heute werden leistungsfähige Grafikkarten und prall gefüllte Datenbanken bemüht, um neue oberflächliche Zusammenhänge zu erschaffen, unter denen die spielerische Datenverarbeitung sinnvoll stattfinden kann (Wolf 2003, 47 ff.). Albion, die Welt von

FABLE, die Geschichte des Helden und der anderen Einwohner; alles ist im Prinzip austauschbar. Die inhaltlichen Elemente besitzen nur als Zweck einen Sinn. Der große, böse Wolf von FABLE mag immer noch groß und böse sein, aber all seine anderen Konnotationen, die er im Volksmärchen noch besaß, sind verloren gegangen. Für FABLE ist einzig und allein entscheidend, dass ein anthropomorpher Wolf böse ist. Das Klischee bietet eindeutige Orientierung für den Spieler. Es wäre tödlich für ihn, das gefährliche Tier mit einem verschlagenen Schürzenjäger zu verwechseln. Mit Hilfe seiner stereotypen Folie schafft FABLE „poetische Notwendigkeit“. Die Entscheidungen des Spielers „basieren auf seiner Kompetenz, eine bestimmte Art von narrativer Plausibilität zu erkennen“ (Pias 2007a, 415). So bedient sich das Spiel unserer Sozialisation mit mythischen Erzählungen, um uns in eine bestimmte Richtung lenken zu können. Wir vervollständigen das Spiel nicht durch unsere eigene Idee seiner Geschichte, sondern erzählen nur das nach, was wir bereits von Märchenkassetten und Fantasy-Romanen kennen.

Die Hintergrundgeschichte von FABLE könnte genauso gut aus einem „Totally Unoriginal Guide To RPG Hero Motivation“ (Croshaw 2007) stammen und lässt sich von Peter Molyneux in wenigen Sätzen zusammenfassen:

*It starts with your family getting killed – or you think they've been killed. And it ends with you challenging someone to be the ultimate hero of all time, and finding your family. And realizing that your mother was a hero herself, and your father was someone – well, I won't spoil it. (Zitiert nach Nutt 2003)*

Es ist wohl kaum überraschend, dass es sich beim ersten „someone“ um einen böartigen Dämon in Menschengestalt handelt und der Vater des Helden einer alten, königlichen Blutlinie angehört. Auch ein magisches Schwert ist mit von der Partie. Aber gerade dieser Mischmasch aus Artus-Legende und Samstagvormittags-Zeichentrickserei hilft FABLE bei der Kontrolle des Spielers. Die Referenz weckt Affekte, die das Reflexionsvermögen betäuben. Weil der Spieler die Elemente des Plots unmissverständlich wiedererkennt, kann er die Geschichte ohne nachdenken zu müssen zu ihrem vorherbestimmten Ende führen. Das Spiel passt uns perfekte Bälle zu und wir können nicht anders, als sie zu verwandeln. Die Konventionen des Märchens und der Fantasy, die FABLE aufgreift, helfen dabei die „Übergangswahrscheinlichkeiten“ zu steigern (Pias 2007a, 413). Weil wir aus unserer Mediensozialisation wissen, dass Wölfe gefährliche und böartige Geschöpfe sind, verstehen wir instinktiv, dass es unsere Aufgabe als Held ist, die tierische Gefahr zu beseitigen. Die detaillierte Darstellung des Wolfes lässt uns unmittelbar die Funktion des Datensatzes erkennen, den er repräsentiert. Ohne das Märchen als Interface hätten wir hingegen Probleme, einen nackten Datensatz als relevant für das Spiel zu erkennen (ebd., 416).

*Es wäre nicht nur müßig, sondern würde auch unser Vorstellungsvermögen übersteigen und keinen Spaß machen, mit einem Kommando die Datensätze 47 und 73 zu verlinken. Es ist aber sehr leicht, den Befehl ‚benutze Schlüssel mit Tür‘ zu tippen oder zu klicken. (Ebd.)*

Der Funke springt also umso besser über, je bekannter das angebotene Interface der Geschichte ist. Selbst wenn der Spieler frei in der Welt von FABLE handeln könnte, er würde sich doch affektiv an der „poetischen Notwendigkeit“ des Spiels orientieren (ebd., 413 ff.). „It doesn't matter if you're good or evil“ (zitiert nach Nutt 2003), entscheidend ist, dass wir der Geschichte folgen und sie zu ihrem prädeterminierten Ende bringen. Der Spieler muss „verfahrenskonform“ handeln (Pias 2007a, 409). Also in Übereinstimmung mit der Fabel und mit FABLE. Darüber kann auch nicht hinwegtäuschen, dass man am Ende zwischen einer guten und einer bösen Epilog-Sequenz wählen kann. Jegliche Rebellion ist vorprogrammiert und damit ein Widerspruch in sich selbst. Die Freiheit der Welt von FABLE ist nur eine Illusion. Ihre Hypnose besteht darin, dass das Spiel „nur zur Wahrnehmung dessen instruiert, was auch Objekt ist“ (ebd., 405).

Die Folie des Märchens rechtfertigt und bestätigt den Dualismus von Gut und Böse und liefert die Dramaturgie der Steigerung gleich mit. In FABLE geht es um den Guten, so böse er auch sein mag, der in die Welt hinauszieht, um gegen das Böse anzutreten. Alles andere ist schlicht nicht existent, weil das, „was keinen Datensatz hat, auch nicht existiert“ (ebd., 404).

*Erzählung ist also das, was eine Spur erkennen lässt und ihre Nachzeichnung während des Entstehens ununterbrochen instruiert und lenkt. Erzählung ist das, was einen Schritt, einen Klick, eine Entscheidung plausibilisiert, was an eine Form erinnert und die Kanten*

*des Netzes gewichtet. Erzählung ist, was Übergangswahrscheinlichkeit herstellt. (Ebd., 415)*

FABLES „immersive, incredible world you can do anything in“ (zitiert nach Nutt 2003) ist in eine Reihe von Optimierungsprozessen zerfallen, um nun, durch den Kontext einer märchenhaften Erzählung, wieder zusammengeflickt zu werden. Es ist das Klischee, das „in einer Welt ohne Totalität und Verkettung eine Gesamtheit aufrechterhält“ (Deleuze 1997, 279). Die Freiheit zu konfigurieren wie man will, gerät in die Backform einer stereotypen Erzählung. Jede Handlung setzt die nächste Handlung bereits voraus. Wer einen Helden spielt, muss heldenhafte Dinge tun. Der Spieler kann nicht am Spiel teilnehmen, weil alle Handlungen, die er vollführt, „in Datenbank und Fabel [sic!] immer schon geschrieben stehen und sich in gewissem Sinne immer schon ereignet haben“ (Pias 2007a, 415).

Aber FABLE erzählt nicht nur eine Geschichte im klassischem Sinne. Das Spiel mag, in Anlehnung an Roland Barthes strukturelle Analyse von Erzählungen, eine sinnvolle Reihe von „Kardinalfunktionen“ und „Katalysen“ besitzen; Momente, in denen wir uns entscheiden müssen, weil sich eine „erzählerische Alternative“ eröffnet, und die passiven Sequenzen mit allein „chronologischer Funktion“, die zwischen den aktiven „Kernen“ der Handlung liegen (ebd., 407). Doch während wir uns von Handlungsalternative zu Handlungsalternative hangeln und den ausgelösten Konsequenzen beiwohnen, erzählen wir nicht nur einfach eine vorherbestimmte Geschichte nach. Wir durchqueren eine „Erzählung vom Raum“ (Mertens 2007b, 46). Die Abenteuer

des Helden sind auch eine Geschichte der Reise durch Albion. „Nicht anekdotisch erzählt, sondern architektonisch ausgedrückt“ (ebd., 54).

*Indem der Spieler Probleme löst, funktionale Schließungen vornimmt, durchläuft er notwendigerweise zugleich die Topografie der [W]elt. (Pias 2007a, 407)*

Mit nahezu jeder Quest decken wir ein Stück der Landkarte von FABLE auf. Jede Mission, die uns die Gilde der Helden zukommen lässt, schickt uns in eine neue Region von Albion, die es auf die eine oder andere Weise zu befrieden gilt. Dörfer werden von der Belagerung durch monströse Wölfe befreit und Zombies von Friedhöfen vertrieben. Der Spieler muss aus dem „Organismus, zu dem sich der Raum entwickelt hat, wieder einen linearen Produktionsprozeß“ machen (Mertens 2007b, 50). Albion ist zur Wildnis geworden und will von uns wieder zivilisiert werden. Ist die Gefahr gebannt, öffnen die Geschäfte wieder ihre Türen und füllen sich die Straßen mit Händlern und Bürgern. Die alltägliche Ordnung ist wiederhergestellt und der Weg zu einem neuen Abenteuer ist bereitet. Am Ende des Spiels steht daher nicht nur eine vom Anfang bis zum Ende erzählte Geschichte, sondern auch eine vollständig aufgedeckte Karte.

*Erst wenn man den gesamten Raum beherrscht, über die terra incognita das Netz aller möglichen Wege gezeichnet hat, ist das Ziel erreicht. (Ebd., 46)*

Es liegt nahe anzunehmen, dass sich mit jeder bestandenen Prüfung die Freiheit des Spielers vergrößert. Beherrschen wir den Raum erst, kann er nicht mehr uns beherrschen. Wo es

nichts mehr zu tun gibt, kann man tun was man will. Aber was tun in einer linearisierten Welt? Mit jeder bestandenen Quest fügt man Albion, ganz im Sinne von Gilles Deleuze, nicht nur eine neue Freiheit, sondern auch ein weiteres „Kontrollmittel“ hinzu (zitiert nach Galloway 2007, 273). Betrachtet man die Karte der Welt genauer, zeigt sie ein System von linearen Pfaden. Wir reisen nicht durch eine ausgedehnte Welt, sondern werden streng entlang fester Straßen geleitet. Die gigantischen Wälder und Gebirge der Landkarte sind nur eine Illusion. Ihre Kontingenz wurde auf die Form von Schläuchen heruntergekocht. Mit jedem Fortschritt in FABLE eröffnen wir neue Autobahnen, die zu neuen Abenteuern führen, die ihrerseits wieder neue Autobahnen errichten. Die Pfade zwischen den Städten und Dörfern besitzen lediglich eine „chronologische Funktion“ (Pias 2007a, 407). Es sind „Katalysen“, die den Raum und die Zeit zwischen zwei „Kardinalfunktionen“, also zwischen den Quests ausfüllen (ebd.). Der Weg ordnet sich seinem Ziel unter. Wir können uns von den Wegen nur noch kontrollieren lassen, „wo die Seele des Wanderns doch im freien Willen liegt“ (Chesterton 2007, 56). Wie die Verknüpfung von Variable und Moral, Datensatz und Mythos, ist auch der Weg zur hypnotischen Folie einer bloßen Mechanik geworden. Der Spieler kann an der Welt nicht selbstbestimmt partizipieren, weil er in einer zielgerichteten Welt nicht ziellos zu sein vermag. Das Spiel ist schon von Anfang an gesättigt und bedarf keinerlei Vervollständigung. Es ist, als hätte FABLE sein Gepäck jedes Mal schon zum nächsten Hotel vorausgeschickt:



*[Der Wanderer] ist dann nicht mehr frei wie der Habicht oder der Hase, er wird stattdessen zur Kuh – wenn auch an einem recht langen Strick. (Ebd.)*

Die Welt Albion ist kein Labyrinth. Ihr fehlt es an Redundanz. Es gibt keine Sackgassen, keine Umwege und keine radikalen Abkürzungen durchs Gebüsch. Zwei Orte verfügen nur über genau einen Link, der sie verbindet. Die grafische Oberfläche behauptet einen organischen Trampelpfad, unter der Folie liegt aber ein Graph. Die Wege dienen nur ihrem Zweck als Schnittstelle zwischen zwei Punkten. Einmal durchgegangen, sind sie redundant geworden und können fortan durch Teleportation übersprungen werden. Kaum ein Weg in FABLE muss mehr als einmal gewandert werden. „Die Schönheit und Bedeutsamkeit eines Fußmarsches löst sich sofort in Luft auf“ (ebd., 55 ff.), sobald es nur noch darum geht, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Die einzige Methode von FABLE, die Straßen längerfristig mit einer Ahnung von Bedeutung und Sinn zu erfüllen, ist es sie mit Scharen von Feinden und versteckten Schätzen zu spicken. Noch ein bisschen mehr Sand in den Augen des Spielers. Haben wir auch diese obligatorische Schnitzeljagd beendet, bleiben uns nur noch die Städte und Dörfer übrig.

*Diese Vermeidung von Redundanz behandelt Sehenswürdigkeiten als Sehensnotwendigkeiten und macht aus Irrgärten mathematische Graphen. (Pias 2007a, 410)*

So bleibt in der Welt von FABLE nur noch Bowerstone, Oakvale und Knothole Glade übrig, um uns in das Spiel

einzubinden. „Die Stadt ist die Realisierung des alten Menschheitstraumes vom Labyrinth“ (Benjamin 1983, 541). Doch in FABLE wiederholt sich hier im Kleinen, was schon für ganz Albion gilt. Die großen Städte sind nur scheinbar organische Strukturen. In den Potemkinschen Dörfern des Spiels mag es schicke Fassaden geben, aber dahinter lauert ein weiterer Graph. Die Städte bestehen aus einem Pub, einem Friseur und Geschäften für Waffen, Kleidung und Gemischtwaren. Dazwischen ist gestalteter Raum, der im Grunde genommen nur existiert, damit die Etablissements der Stadt nicht unmittelbar nebeneinander stehen müssen. Sehenswert ist nur, was für die Optimierung von Variablen von Nutzen, also eine „Sehensnotwendigkeit“ (Pias 2007a, 410) ist.

*Das ganze Übel besteht schlicht und einfach darin, solche Sehenswürdigkeiten aus ihrer Umgebung herauszulösen und zum einzigen Anlaß einer ganzen Reise zu nehmen. (Chesterton 2007, 62)*

Der Spieler geht nicht in eine Stadt, weil er in eine Stadt gehen will, sondern weil er Heiltränke, robustere Rüstung und effektivere Waffen benötigt, um eine Quest erledigen zu können. Die Ortschaften von Albion dienen fast ausschließlich dem Management von Ressourcen und als „Entscheidungsorte“ (Pias 2007a, 409) für die Geschichte. Es gibt nur wenig darüber hinaus, was die Stadt allein Stadt sein lassen könnte. Geschichte, Einwohner und Infrastruktur stehen unter dem Diktat des Programms. Alle Besonderheiten eines Ortes sind an ihre Funktion für das Spiel gebunden. Die Masse der Einwohner, „das neueste und unerforschlichste Labyrinth

[der Stadt]“ (Benjamin 1983, 559), ist nur in soweit interessant, als sie Gelegenheit gibt, gut oder böse zu ihr zu sein. Ihre KI ist mit aller Aufmerksamkeit auf die Handlungen des Spielers fixiert. In der Stadt können wir nicht frei sein, weil wir unter ständiger Beobachtung der künstlich intelligenten Masse stehen. Wir sind die Stars von FABLE und werden von dessen Paparazzi verfolgt. Und die Spuren der Geschichte wecken nicht die gleichzeitige Wahrnehmung von allem, was „in diesem Raume potenziell geschehen ist“ (ebd., 527), sondern rechtfertigen ausschließlich den Gebrauch des Raumes für eine Quest. Ruinen, Grabinschriften und Statuen sind sorgsam platzierte Träger detaillierter Informationen. Wir wandeln durch „drangvolle Zeichenwelten“, in denen „zum Zweck der Spielkohärenz alles ‘Sinn’ machen muss“ (Rautzenberg 2005, 137). So ist in FABLE nicht wichtig, was würdig ist gesehen zu werden, sondern nur was notwendig, also nützlich ist zu sehen.

*Die spielbare Welt [...] ist nicht an sich, sondern immer schon für uns. [...] Spielen heißt folglich zu nehmen, was auf seine (Wahr)nehmung wartet und als (Ver-)Handelbares (oder als Ware) wahrgenommen wird. (Pias 2007a, 405)*

Stadt ist zu einer Metapher, einem unsichtbaren Interface dafür geworden, Ressourcen zu verwalten und binäre Entscheidungen zu motivieren. Folglich ist einer der hervorstechendsten Unterschiede zwischen den Städten auch, welche Waren in ihnen angeboten werden und zu welchem Preis. Die Orte haben keinen individuellen Charakter, keine Seele, abseits ihrer blanken Ökonomie und ihrer Position im „Verfahrensweg“ (ebd., 409) von FABLE. Die Geschäfte und

Kneipen bilden zweckhafte Ausnahmen im ansonsten zwecklosen Raum, aber sie sind alles andere als beispielhaft für den Raum (Chesterton 2007, 63). Knothole Glade bietet keine besseren Waffen als Oakvale, weil die Stadt über eine reichere Tradition der Schmiedekunst verfügt, sondern weil man sie erst gegen Ende des Spiels bereisen kann. Die Bedeutung der Ortschaften von FABLE und ihre Geschichte ist ganz und gar von der Rhetorik des Fortschritts und den Notwendigkeiten der regelgeleiteten Datenverarbeitung bestimmt. Der Spieler hat nicht wirklich die Möglichkeit, lieber in einer Stadt als in einer anderen zu sein. Auch kann er nicht einfach ziellos durch die Straßen wandern, ohne von neugierigen Bürgern, feilgebotenen Waren und schwebenden Ausrufezeichen ständig an sein Ziel erinnert zu werden. Die ganze Stadt schreit: Sei ein Held! Die Inhalte funktionieren als Reiseführer, die den Spieler ununterbrochen auf die Sehenswürdigkeiten der Welt hinweisen.

*Wenn das wichtigste Element einer Landschaft dasjenige ist, das im Reiseführer genannt wird – der höchste Berg, der größte Baum, das rundeste Loch in der Wand –, bleiben Tausende von Schönen Dingen im Umkreis von Meilen so unbeachtet wie die vergessenen Talente der Menschheit. (Ebd., 61 ff.)*

Der Detailreichtum der audiovisuellen Folien hilft die Hypnose des Spielers weiter zu vertiefen. An den glattgebügelten Oberflächen des Spiels lässt sich keine extrinsische Bedeutung andocken. „Niedlichkeit“ und „Glätte“ halten den „Spießer“ und den Spieler in seiner narzisstischen „Selbstzufriedenheit“ (Gombrich 1996, 566). Es wäre

katastrophal für FABLE, würde die Repräsentation eines einfachen Baumes mehr beinhalten als seinen bloßen Status als Baum. Kein Gegenstand, Haus oder Lebewesen darf durch seine Optik oder Akustik mehr versprechen als es dem Spiel möglich wäre einzulösen. Was nicht von FABLE mit Referenz ausgestattet wird, gehört zur „Welt der Zwischentexte“, die allein halluzinierbar ist (Pias 2007a, 405).

*[I]n experiments in which all outer sensation is withdrawn, the subject begins a furious fill-in or completion of senses that is sheer hallucination. (McLuhan 2007, 35)*

Würden die passenden Zahlen hinter den Objekten fehlen, würde jede Unregelmäßigkeit ihrer Muster extrinsische Bedeutung einladen. Ohne die begradigende Wirkung des rationalen Codes verfliegt die Hypnose. Unser Tastsinn wäre nicht mehr durch lineare Nummernfolgen betäubt und würde aufmerksam die Oberfläche von FABLE nach Lücken abtasten. Die rationale Logik des Spiels wäre auf einmal aufgehoben (ebd., 127 ff.). Ein schmaler Spalt im Holz, eine leuchtende Aura oder ein untypisches Geräusch würden den unauffälligsten Baum sofort als bedeutsam markieren, selbst wenn sich dahinter keine einzige Zeile Code verbirgt. „Gerade Lücken und Risse schaffen die Bedingungen maximaler Partizipation“ (Bolz 1990, 115). Zusätzliche redundante Details schaffen Raum für neue Facetten und kühlen das Spiel ab. Der Spieler hätte die Hoheit über die Bedeutung zurückgewonnen und würde sich über den vorgegebenen Plan hinwegsetzen können. Er wäre damit in der Lage FABLES engen Zauberkreis zu verlassen und die Spielwelt in ihrer wahrhaften „Relativität“ und „Sprödigkeit“ zu erkennen (Huizinga 2004, 20). Das Spiel

wäre zum „Spielverderber“ (ebd.) geworden und würde sich selbst seiner Illusion berauben.

*Sobald wir bemerkt haben, dass wir einer Täuschung erlegen sind, ist es uns fast unmöglich, den Gegenstand weiterhin so zu sehen wie früher. (Gombrich 1996, 562)*

Befreit von der Hypnose würden wir sicherlich in Versuchung kommen den Baum zu umkreisen, ihn zu schlagen und mit allerhand Gegenständen zu bearbeiten, um am Ende mit dem frustrierenden Gefühl zurückgelassen zu werden, vom Programm belogen worden zu sein. Ein Spiel, in dem alles möglich sein soll, darf durch seine Äußerungen nichts Unmögliches andeuten. Die Welt von FABLE muss absolut konsistent und hermetisch bleiben, um zu funktionieren. Was keinen „Datensatz“ besitzt, mit dem es referenzierbar ist, darf auch nicht existieren (Pias 2007a, 404).

*If a game designer chooses to give the player a special object or weapon, it ought to work consistently and reliably through all appropriate circumstances in the game, or the believably unreal illusion is shattered. (Poole 2000, 51)*

FABLE umgeht die Gefahr des Kontrollverlustes über den Spieler, indem es die audiovisuelle Oberfläche aufheizt. Die „Lücken“ und „Risse“ (Bolz 1990, 115) der Spielwelt sind mit Referenzen verstopft. In Albion ist nichts mehr als es scheint. Alles bedient sich optischer und akustischer Klischees; „die Hitze stammt vom Affekt und der Referenz“ (ebd.). So scheinen Städte und Dörfer direkt den Illustrationen eines Märchenbuches entsprungen zu sein. Die Einwohner der

verschiedenen Regionen von Albion reden in unterschiedlichen britischen Akzenten mit dem Spieler (Croshaw 2007). Waffen, Rüstungen und magische Artefakte erinnern ganz unmissverständlich an Peter Jacksons Verfilmung der HERR DER RINGE-Trilogie (2001-2003). Selbst der Soundtrack hält sich mit aufwendigen Orchester-Arrangements eng an die Konvention aktueller Fantasy-Filme. Das Motto der Designer scheint zu sein: „Malt, was ihr seht“ (Gombrich 1996, 561). Die einmal „erlernten Schablonen“ müssen immer wieder dafür herhalten, „die Welt nachzubilden“ (ebd.).

Weil wir affektiv eine Referenz zu unserer medialen Umwelt herstellen können, blenden wir andere Bedeutungsebenen aus. Und wo sich trotzdem noch die Gefahr der Mehrdeutigkeit einschleicht, weist das Spiel selbstständig auf eine eindeutige Funktion hin. Zu jedem Objekt, das sich nicht selbst erklärt oder sofort klar wiedererkannt werden kann, existiert irgendwo in der Welt von FABLE ein Buchausschnitt, eine Grabinschrift oder eine Zeile Dialog, die dessen Existenz begründet. Alles, was auch dann noch nicht in irgendeiner Weise referenziert ist, wird vorsorglich hinter Mauern, Gittern und Türen vor der Manipulation durch den Spieler geschützt. Die Grafik und Geräuschkulisse von FABLE ist gesättigt mit heißer Referenz, Zweck und Bedeutung. Der Stadtplaner Kevin Lynch bringt das Problem auf den Punkt: „[A] landscape whose every rock tells a story may make difficult the creation of fresh stories“ (zitiert nach Jenkins 2006, 685).

Einer Generation, die mit muskulösen Plastikfiguren, den (in Deutschland) mitgelieferten Hörspielen und der zugehörigen Zeichentrickserei aufgewachsen ist, muss es bei den vielen Details von FABLE trotzdem warm ums Herz werden. Zwar

können wir keine ‚fresh stories‘ daran anknüpfen, an schönen Erinnerungen mangelt es aber nicht. Im Grunde genommen führt uns FABLE zurück in die Räume unserer „unbeweglichen Kindheit“ (Bachelard 2001, 32 ff.). Im Kosmos von Kinderzimmer, Märchenkassetten und Fantasy-Spielzeug, erleiden wir eine „Fixierung des Glücks“ (ebd.). Wir hinterfragen unser Gefängnis nicht, weil es uns mit den „Erinnerungen an Geborgenheit“ tröstet (ebd.). Alles an FABLE trägt den Hauch des bereits Bekannten, so dass wir uns unmittelbar gemütlich einrichten können. Trolle, Höhlen, Festungen und mächtige magische Artefakte kennen wir spätestens seit den Abenteuern von Bilbo Beutlin in Mittelerde (Tolkien 1974).

*[D]er Rezipient [erfährt] etwas, was ihm schon halb bewußt ist, oder in einer billigeren Variante: etwas, dessen Vergewisserung er noch einmal zu erleben wünscht.  
(Hügel 1993, 130)*

Wie schon deutlich geworden ist, haben auch die Genrekonventionen des Rollenspiels und des Adventures ihren Weg in die Welt von FABLE gefunden. Doch die Strukturen erscheinen nur aufgesetzt. In seinem Kern ist das Spiel kämpferische Aktion. FABLE würde genauso gut ohne seinen Adventure- und Rollenspielanteil funktionieren. Das Steigern der eigenen Charakterwerte und das Lösen simpler Rätsel scheint vielmehr eine weitere Referenz an längst vergangene Tage zu sein. Es ist ein Element, das Erinnerungen weckt an frühere Spiele, die wir gerne gespielt haben. Erinnerungen, in denen auch Peter Molyneux gerne schwelgt: „I mean, I have played RPGs and I have said ‚I’m not going to go to the toilet



until I level up“ (zitiert nach Nutt 2003). Die Optimierung von Variablen gehört seit Gary Gygax zum Rollenspiel wie Bauklötze ins Kinderzimmer (Lischka 2008). Ohne das Aufleveln des eigenen Charakters, will sich die Gemütlichkeit des Vertrauten nicht einstellen. Auch die Konventionen des Adventures sind längst in den bequemen Räumen der popkulturellen Referenz angekommen. Über die strukturellen Eigenschaften von ZORK (1980) und anderen klassischen Vorbildern von FABLE kann der Nerdcore Hip Hop mittlerweile schon ein Lied singen:

*You read a pamphlet from a mailbox that urges low cunning, | offers cursor and prompt: type >run and you're running, | and parses what you tell it, pronouns intact, | abbreviations if you need 'em (better keep it gramat.). | Better punctuate your sentences and never redact | the name of anything ambiguous. You're about to get asked, | do you mean the red one, the round one, the crooked, or the blue? | Better keep that in your pocket, don't know yet what it could do. | Could be the spray for the glue; you're gonna need it if it is — | a situation that reloads, restarts, or quits. (MC Frontalot 2007)*

Aber FABLE geht mit seiner detailreichen Nachbildung zu weit. „Das übermäßig Pittoreske eines Wohnraumes kann seine Intimität verdecken“ (Bachelard 2001, 39). Die Räume von FABLE lassen keinen Platz für unsere eigenen Erinnerungen. Die Erzählungen, Texturen und Topographien von Albion sind bereits prädestiniert. Das „Genrespezifische“ (Hügel 1993, 133) des Spiels distanziert uns zu weit vom Spiel, als dass wir noch wirklich daran partizipieren würden. Es bleibt bei leichtem

Konsum. FABLE mag einiges über unsere mediale Sozialisation auszusagen haben, aber nichts über uns. Wir müssen einen fremden „Speicher“, FABLEs kleinste gemeinsame Datenbank „lieben“, um das Gefühl der Geborgenheit genießen zu können (Bachelard 2001, 36).

*Wie viele Kindheitserzählungen – wenn Kindheitserzählungen aufrichtig wären – müßten berichten, wie das Kind, in Ermangelung eines eigenen Zimmers, in seinem Winkel schmollt! (Ebd., 40)*

Doch das „juicy piece of meat“ (McLuhan 2007, 19) der Datenbank lenkt unsere Aufmerksamkeit vom Platzmangel ab. Die Inhalte von FABLE versprechen uns unsere Kindheit zurück und verschleiern dabei, dass es sich nur um standardisierte Surrogate handelt. „Wenn im neuen Hause die Erinnerungen der alten Wohnung wieder aufleben“ (Bachelard 2001, 32), vergisst der Spieler, durch die Fülle der „unterhaltenden Information“ (Pias 2002, 40), dass er eigentlich nur an einem Fließband steht und nach festgelegten Routinen Daten verarbeitet. Helden, magische Schwerter, dunkle Wälder und geplünderte Städte erzeugen so viel „psychophysische Ersparnis“ (ebd., 39), dass wir unserer Arbeit bald nur noch wie einem Film zuschauen. Einem Film, den wir wahrscheinlich schon vor einigen Wintern im Kino gesehen haben. „Spielen, um zusehen zu können, um die Datenbank zu mobilisieren“ (Mertens 2007b, 53), damit bannt FABLE unsere Aufmerksamkeit und verhindert, dass wir schmoren.

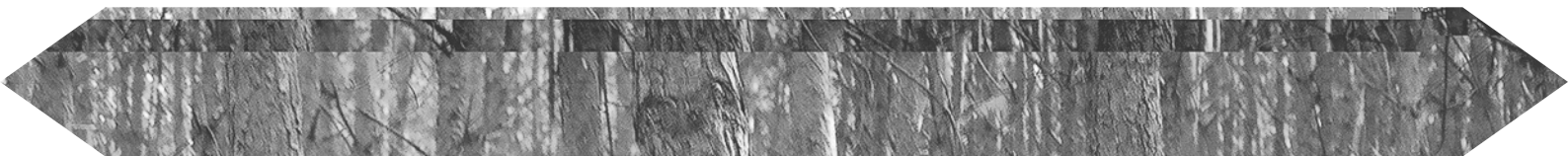
Albions Erinnerungen, Geschichten, Einwohner, Landstriche und Fassaden sind Teil der Arbeitswissenschaft von FABLE. Sie zerteilen den Raum in „normierte Zeit- und Raumsegmente“,

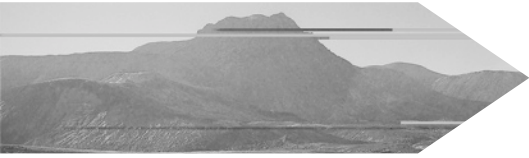
um für eine „optimale Lastverteilung im System zu sorgen“ (Pias 2002, 45). Der Nutzen des Nutzlosen ist sein Kontrast zum Nutzen. So ist das Redundante von FABLE nicht mehr redundant, weil gerade seine Redundanz genutzt wird, um die Sehensnotwendigkeiten zu markieren. Wie die kurzen eingeplanten Pausen eines optimierten Arbeitsprozesses, dienen die Zwischenräume von FABLE der „Effektivierung der Arbeit“ (ebd., 40). Sie sind ein Versuch, „ein Ende möglichst lange hinauszuschieben ohne redundant zu werden“ (Pias 2007a, 411). Die Pausen gehören zur Arbeit mit dazu. Der Spieler bleibt am Fließband des Spiels stehen, selbst wenn er nur kurz einer Bäuerin hinterher pfeift.

*It should still carry on affecting your main character and what you are and own and what you've got. [...] There are all sorts of mechanisms in there that reward you for taking diversions. (Zitiert nach Butts 2002)*

In der Welt von FABLE ist sogar ein Furz noch Teil der Optimierung eines normierten Arbeitsablaufes. „Wo die Arbeitswissenschaft eingreift, ist der Geist absentiert“ (Pias 2002, 43). Wir tun mit der Welt nicht mehr das, was wir wollen, sondern machen, was die Welt von uns will. Wie in einem Uhrwerk pendeln wir zwischen Arbeit und Pause, zwischen „Kardinalfunktionen“ und „Katalysen“ (Pias 2007a, 407) hin und her. Die mechanische Uhr FABLE fragmentiert Arbeit und schafft somit einen „sense of duration“ und „impatience“, „when we cannot endure the delay between events“ (McLuhan 2007, 166). Gefangen im „alien mode of mechanical time“ (ebd.), essen wir kein Tofu, weil wir es wollen, sondern weil es Zeit ist Tofu zu essen. Zeit ist kein gegenwärtiger Raum mehr, der sich

durch die Präsenz des Spielers füllen lässt, sondern ein fragmentiertes System von Warenkreisläufen und der Abfrage von Variablen, in dem der Platz für den Spieler immer in der Vergangenheit liegt. Erst in der beendeten Quest, in den gewonnenen Erfahrungspunkten und dem veränderten Aussehen des Helden ist der Spieler präsent. So wie der Pauschalurlaub erst durch den Dia-Vortrag wirklich vergegenwärtigt wird, verleihen FABLES „visual, abstract, and uniform units“ (ebd.) erst im Nachhinein dem Spiel Bedeutung. Was der Spieler gerade tut ist egal, nur welche Variablen und Objekte von seinen Taten im Fotoalbum des Spiels gespeichert bleiben, zählt. Aber: „Leisure excludes times as a container“ (ebd.). Im heißgelaufenen Uhrwerk von FABLE haben wir keine eigene Zeit zur Verfügung, um zu partizipieren. Wir können unsere Taten und unsere Entwicklungen als Held nicht von der mechanisch rhythmisierten und referenzierten Geschichte und Topografie des Spiels trennen. Der Stundenplan des Spiels bedarf keiner Vervollständigung. Man könnte sagen: „My schedule is filled up“ (ebd.).





### 3. *ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS*

#### 3.1 RESONANZ

*That place began from the resonance of intersecting points. | They are memories replaced by ens and naught and etched into stone. | Blood, young sprouts, sky- | and the one with the ability to control beings created from light. | In that world, it is said that if one should wish it one can bring back the souls of the dead. | But to trespass upon that land is strictly forbidden. (Monolog aus der Eröffnungssequenz von SHADOW OF THE COLOSSUS).*

„I wasn't prepared for this“ (Purgathofer 2007). Viele schildern es wie einen Schock, wenn der erste von insgesamt 16 Kolossen in den Staub sinkt. SHADOW OF THE COLOSSUS entfaltet eine intensive emotionale Wirkung auf seine Spieler, die mit kaum einem anderen Computerspiel vergleichbar ist. „I cried after I killed my first giant“ (ebd.). Jeder Tod eines Kolosses hinterlässt bleibende Wunden. Auch ICO, der inoffizielle Vorgänger von SHADOW OF THE COLOSSUS hat sich einen festen Ruf als poetisches Meisterwerk gesichert. Die subtilen Gesten zwischen den Hauptfiguren und die Schönheit und Melancholie der Spielwelt ziehen die Spieler nachhaltig in ihren Bann. Selbst Peter Molyneux schwärmt von der beeindruckenden Emotionalität des Spiels (Gogolin 2006, 54). Durchforstet man Internetforen und Blogs, stößt man immer wieder auf ganz ähnliche Lobpreisungen. Etwas ist besonders an ICO und

SHADOW OF THE COLOSSUS und hebt sie von den meisten anderen Computerspielen ab. Beide erzeugen, sofern man sich darauf einlässt, eine tiefe Bindung zwischen Spieler und Spiel. Wir partizipieren wirklich an diesen Spielen. Der Spieler und die Spiele, die Helden und ihre Umwelt, alles steht miteinander in Resonanz; „eine Form der Wechselwirkung [...] über die alle raumzeitlichen Strukturen miteinander in Beziehung treten können“ (Cramer 1996, 13 ff.). Die Computerspiele reagieren nicht nur auf uns durch das Zurückspiegeln unserer Eingaben, sondern „antworten durch Mittönen“ (ebd.). Sie sind akustische Räume, die erst durch die Wahrnehmung und Teilnahme des Spielers zu schwingen beginnen. Und der Grund für diese herausragende Wirkung ist eigentlich ganz einfach. „Dieses Spiel macht alles falsch“ (Stöcker 2006):

*Es gibt keine Waffen-Upgrades, keine Individualisierungsmöglichkeiten, keine Explosionen, keinen fetzigen Soundtrack, keine bunten Farben. Der Held hat keine sichtbaren Muskeln und macht keine lässigen Sprüche – genau genommen sagt er fast nie etwas. Und es gibt, nach vielen, manchmal durchaus mühevollen Stunden, nicht mal ein richtiges Happy End. Trotzdem – oder besser: deshalb – ist ‚SHADOW OF THE COLOSSUS‘ ein Meisterwerk. (Ebd.)*

Sowohl ICO wie SHADOW OF THE COLOSSUS widersetzen sich dem allgemeinen Trend, der Fortschritt und gesteigerte Qualität allein in der erhöhten Komplexität von Spielmechanik und audiovisueller Präsentation zu finden glaubt. Von der eher konservativen Fachpresse mussten sich beide Spiele dafür

schelten lassen. Nach verbreiteter Ansicht haben sich ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS so sehr „verkünstelt“, „dass sie elementare Grundregeln des Spieldesigns vernachlässigt haben“ (Bannert 2006, 79). Doch genau in dieser Vernachlässigung eingeschliffener Rhetoriken liegt die große Stärke der beiden Titel. Die Vielzahl der Optionen und Handlungsmöglichkeiten moderner Computerspiele erzeugt strenge Regelgefängnisse, in die sich der Spieler nur einpassen kann. Jede Zeile Code, jede Variable, die nach bestimmten Vorgaben optimiert werden muss, heizt ein Computerspiel auf und verringert das Partizipationspotenzial des Spielers. Die Alphabetisierung des Computerspiels degradiert uns zu „Funktionseinheiten in einer Welt der linearen Zeit und des Euklidischen Raums“ (McLuhan 2001, 180). Datenverarbeitung am Fließband. Wir werden zum Zahnrad in einer Maschinerie und lassen unsere Fantasie und Spontaneität zurück. Auf diese Weise wird das Universum eines Spiels „eingefangen und zerstört in einem Netz formaler Konventionen“ (Rivette 1989, 9). Heiße Spiele sind dabei trotzdem so erfolgreich und beliebt, weil sie ihre Kontrolle über uns möglichst unauffällig gestalten und dabei stets die bequeme Illusion von Freiheit vermitteln. Das kalte Spiel zerstört nun die Sinnestäuschung der unbegrenzten Handlungsmöglichkeiten und damit gleichzeitig auch den Komfort der Gefangenschaft. Jeder Spieler, der durch heiße Spiele sozialisiert wurde, muss in der aufgebrochenen Eindeutigkeit der Interfaces eine Bedrohung sehen. „[T]he drive of the Western subject to know and conquer the world outside versus the Buddhist emphasis on meditation and stasis“ (Manovich 2001, 246). Das elektronische Zeitalter hat nun wirklich auch das Computerspiel erreicht und lässt uns

deutlich spüren, was es bedeutet, wenn wir „necessarily participate, in depth, in the consequences of our every action“ (McLuhan 2007, 5). Wir können uns nicht mehr herausreden, dass wir ja nur tun, was das Spiel von uns verlangt. Diesmal sind es wirklich unsere Entscheidungen.

ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS bieten keine angehäuften Berge von Daten mehr, die nach normierter Verwaltung verlangen, sondern bedürfen der persönlichen Produktion und des Erkennens von Konturen. Wir vollführen keine spezialisierten Tätigkeiten mehr, sondern bewegen uns in unbestimmten Handlungsräumen, die maßgeblich von uns mit Sinn gefüllt werden. Die exakte Wissenschaft des Computerspiels erfährt damit ihre eigene Unschärferelation. Ohne den tiefen und individuellen Akt der Vervollständigung durch den Spieler bleibt das kalte Spiel von diffuser Qualität. Seine Regeln, Systeme und Strukturen werden unschärfer, je mehr man sich dem Zustand des Stillstands nähert. Erst in ihrem Vollzug, in ihrer Bewegung bilden kalte Computerspiele schärfere Umrisse heraus. Eine journalistische Praxis, die vornehmlich mit festen Prozentwertungen hantiert, kann diese wechselhafte Schärfentiefe nur disqualifizieren. An den vermeintlich elementaren Grundregeln des Spieldesigns lassen sich ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS nicht mehr hinreichend messen. Der Mangel an grammatikalischer Komplexität mindert nicht die Qualität der Spiele, sondern befreit erst ihr ganzes Potenzial. Im kalten Spiel wird der Spieler nur noch durch die Grundbedingungen des Spiels und den Prozesscharakter des Computers angeleitet und beschränkt. Das ‚ludus‘ tritt in die Peripherie und lässt Raum für ‚paidea‘, „ein gemeinsames Prinzip des Vergnügens, der freien



Improvisation und der unbekümmerten Lebensfreude“ (Caillois 1960, 20). Wir können in diesen Spielen fast alles tun, weil es nur so wenig zu tun gibt. Aber dafür entscheiden wir selbst über Sinn und Bedeutung unserer Taten. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS reihen sich damit nahtlos in einen aktuellen Trend ein, der Software auf ihre Essenz zurückzuführen versucht. Immer komplexere Interfaces und grafische Benutzeroberflächen haben bei vielen Usern ein starkes Bedürfnis nach Einheit geweckt. So genannte „zenware“ reduziert die Software und alle ihre Funktionen und Mitteilungen, „back to its Platonic essence“ (MacIntyre 2008). Die Idee dahinter: „Even if you consider yourself inured to their presence [...] you'll benefit most from their absence“ (ebd.). Weil uns die stillgelegten Features und Meldungen einer „calm technology“ (Weiser 1996) nicht mehr auf vorgefertigte Wege lenken, können wir die eine Funktion, die noch im Zentrum unserer Aufmerksamkeit verbleibt, auf kreative und spontane Weise nutzen. Genauso wie ein Schreibprogramm, mit dem sich allein schreiben lässt, abseits von Formatierung und automatischer Rechtschreibprüfung, bieten uns ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS einen weißen Raum, den wir kreativ füllen können. Wir konzentrieren uns wieder auf das Wesentliche und das ist das Schreiben oder das Spielen. Jedes überflüssige Detail lenkt den User nur unnötig von diesem Kern ab und bindet ihn an prädeterminierte Verfahrenswege. „For those keeping score, the computer is supposed to be the thing with the electrical plug, not the wired drone operating it“ (MacIntyre 2008). Erst beim Spiel mit den essenziellen Möglichkeiten entfaltet das kalte Computerspiel konkrete Regeln, Bedeutungen und Handlungen, die es komplexer machen, als es ein heißes Spiel je sein könnte. ICO

und SHADOW OF THE COLOSSUS sind keine gefüllten Featuresysteme, sondern offene Resonanzräume. Gerade das Periphere ihrer Meldungen und Möglichkeiten vermittelt uns ein intensives Gefühl der „locatedness“ (Weiser 1996). Wir sind mittendrin in einer Atmosphäre aus frei schwebender Information. Nichts spielt sich ungefragt in den Vordergrund. Komplex wird es erst, wenn die Informationen mit uns und wir mit ihnen schwingen. Mechanische Komplexität durch Anhäufung von Routinen und direkte Mitteilungen, wie auch Peter Molyneux schließlich feststellen muss, ist nicht der wahre Weg zur Partizipation am Computerspiel:

*For a long time I made games I mistook adding complexity for being a good thing. [...] In actual fact I kept adding new features and new features to a game when I should have been fixing something deep down in the guts of the game that was slightly wrong. (Zitiert nach Waters 2008)*

ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS lassen uns keine Wahl. Sie folgen dem simplen Prinzip von A nach B. Doch wie bei einer ostasiatischen Kalligrafie geht es in den Spielen nicht so sehr darum mit kausalen Entscheidungen zu einem, nach festen Routinen evaluierten Endergebnis zu gelangen, sondern darum, gelungen einen Prozess zu vollziehen. Kalligrafie und Spiel besitzen einen „transformativen Übungscharakter“ (Elberfeld 2007, 26). Wir „üben“ uns ein in die „Wirklichkeitsvollzüge“ von Spiel und Malerei, „die immer nur im Erweis ihrer selbst ein klares Profil und einen präzisen, sowie zugleich offenen Sinn gewinnen“ (ebd.). Ob wir unser Spiel mit Steuerknüppel oder Pinsel als erfolgreich

wahrnehmen, hängt ganz von extrinsischen Faktoren ab. Keine Höchstpunktzahl und kein Tintenklecks ändert etwas daran. Wie gut der Spieler sein Körperschema an die Erfordernisse des Spiels anpasst, spielt keine Rolle mehr. Ein Scheitern beim Beherrschen der Steuerung oder ein Rückschlag auf dem Weg zum Ziel können genauso gut zu einem gelungenem Prozess gehören, wie das widerstandslose Hindurchfließen durch die Konfigurationsvorschriften des Programms. ICO wie auch SHADOW OF THE COLOSSUS mögen ein definitives Ende besitzen, doch ob dieses Ende schließlich ein Erfolg oder Misserfolg ist, wird letztgültig erst von den Ansichten, dem Geschmack und der Stimmung des Spielers bestimmt. Oder, wie es der chinesische Künstler Mi Fu um 1100 n. u. Z. ausdrückt:

*Es muß alles ein einziges Spiel sein, dann braucht man nicht zu fragen nach technischer Unbeholfenheit oder Geschicklichkeit. Wenn meine Vorstellungen befriedigt sind, bin ich auch selbst zufrieden; dann lasse ich den Pinsel los und das ganze Spiel ist vorbei. (Zitiert nach Goepper 2000, 19)*

Die starren grammatikalischen Vorgaben des Programms weichen dem expressionistischen Ausdruck eines Tuschpinsels. Es zählt nicht mehr, ob wir es gut machen, sondern ob wir es gut sein lassen. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS erscheinen dabei wie ein Stück daoistischer Weisheit. In ihnen geht es nicht so sehr darum Handlungen, im Sinne der Konfiguration von Variablen, zu vollführen. Stattdessen müssen wir ‚wei wuwei‘, chinesisch für „Tun ohne Tun“ (Wohlfahrt 2002, 38), praktizieren. Wir handeln ohne zu

handeln, folgen keinem unmittelbaren Ziel, sondern einfach nur dem „Lauf der Dinge“ (ebd.), dem ‚dao‘.

*Wuwei ist situationales Handeln. Wuwei bedeutet also meistens nicht Gelassenheit im Sinne des Unterlassens, sondern vielmehr im Sinne des selbstvergessenen Sich-Einlassens auf das jeweils Gegebene. (Ebd., 39)*

In den simplen Strukturen von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS können wir zwar nur noch diese eine daoistische Autobahn befahren, aber in jedem Augenblick spontan darüber bestimmen, wie wir uns im Spiel persönlich verorten. Der Spieler verhält sich „topisch“, nimmt die Dinge aus seinem „jeweiligen Standort“ wahr, statt „utopisch“ nach den „Imperativen“ des Programms zu handeln (ebd.). Keine Ausfahrten, Verzweigungen oder Straßenschilder erzeugen die Illusion von vermeintlichen Wahlmöglichkeiten oder kontrollieren subtil unseren Willen. „[D]er vor eine Wahl gestellte Wille hat bereits seine Freiheit verloren“ (Nishida 1989, 35 ff.). Aber ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS stellen uns vor keine Wahl, fordern stattdessen unsere volle Aufmerksamkeit. „Kontrolle ist nicht Disziplin“, wie Gilles Deleuze anmerkt (zitiert nach Galloway 2007, 273). Beide Computerspiele geben ihre Kontrolle an uns ab und verlangen dafür die Anstrengung, unsere gewonnene Freiheit auch zu nutzen. Der Weg gerät nun in den Fokus. Wir suchen nicht mehr nach einer optimierten Route durch das Netzwerk der Entscheidungen, sondern konzentrieren uns diszipliniert auf die „Reine Erfahrung“ (Nishida 1989, 35 ff.) des Spielens. Weil wir nicht durch Rhetoriken der Steigerung und Optimierung hypnotisiert werden, bleibt dem „triebhaften Willen“ kein Halt

mehr und wir können ganz in unserer gegenwärtigen Tätigkeit aufgehen (ebd.). Der Spieler verarbeitet keine Daten, er plant weder in die Zukunft noch optimiert er die Vergangenheit, sondern spielt schlicht und einfach im Augenblick.

*In the timeless time of the video screen, where there is no history, just a series of events that can be read in any sequence, we act out a tireless existential drama of ‚now‘ time. (Bernstein 2001, 165)*

Eine weitere entscheidende Eigenschaft von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS ist ihr mangelnder „Wille zur Fortdauer“ (Nishitani 1991, 316). Beide Spiele speichern kaum Daten. Weder bewahren sie Erfahrungspunkte auf, die unsere vergangenen Leistungen gegenwärtig zu halten versuchen, noch erlauben sie es, wertvolle Ressourcen anzuhäufen und damit unseren Blick an die Zukunft zu binden. Nichts in ihnen ist von Dauer. „They no longer try to contain events in time, but think of each thing as making its own time and its own space“ (McLuhan 2007, 161). Die Augenblicke bleiben einzig in unserem Erleben und unserer Erinnerung präsent, aber nicht in errungenen Artefakten oder den Bollwerken der Statistik. Denn jeder Versuch, ephemere Phänomene zu speichern, endet in ihrer Linearisierung und Spezialisierung, Alphabetisierung und Kapitalisierung.

*Die Systematisierung vernachlässigt a priori immer die Komplexität der wahrnehmbaren Realität, um ihre theoretischen Konstrukte zu errichten. (Rivette 1989, 12)*

Aufgelöst in Zahlen und Datenpaketen verlieren die Momente ihren Charakter als Momente. Sie werden quantifizierbar,

konservierbar und reproduzierbar gemacht. Im heißen Spiel können wir die Augenblicke in Besitz nehmen, sie sammeln und nach Belieben wieder aus dem Regal holen. Wenn der Zähler 100% anzeigt, gehört der Moment vollständig uns, aber gleichzeitig verlieren wir ihn auch wieder. Sobald wir den Augenblick besitzen und in Form einer Punktzahl oder einer gewonnenen Ressource seine Zeitlichkeit „ausstoßen“, verschwindet der Moment und wird zu „einer vergänglichen, zeitlichen Existenz“ (Nishitani 1991, 317). Der siegreiche Kampf gegen ein Ungetüm bleibt als bloßer Erfahrungspunkt zurück und die Erforschung einer Grabstätte wird zum Goldschatz im Inventar.

Aber ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS folgen nicht dem Fixierungstrieb des Arbeitsspeichers, sondern fließen ganz mit den flüchtigen Prozessen der CPU (Bernstein 2001, 161 ff.). Es ist ein wenig wie bei der japanischen Kunst des Blumenbindens, Ikebana. Jeder Moment von Spiel und Pflanze ist dazu verdammt zu verwelken. Weil die Spiele nichts zurücklassen, keine dauerhaften Spuren erzeugen, entwickeln sie dieselbe Schönheit wie ein vergehendes Blumenarrangement.

*Es ist eine Schönheit, die in ihrer Seinsweise selber die Zeitlichkeit einschließt, d. h. sie entsteht geradezu aus der zeitlichen Übergänglichkeit. (Nishitani 1991, 315 ff.)*

Kein Punktwert speichert den Augenblick des Todes eines Kolosses aus SHADOW OF THE COLOSSUS, kein errungenes Item erinnert an den letzten Kampf gegen die Schattenkreaturen aus ICO. Wir können weder mit unserem prall gefüllten Inventar prahlen, noch andere durch unseren Erfahrungslevel

beeindrucken. Jeder Moment dieser Spiele lebt einzig und allein von seiner Zeitlichkeit und lässt sich nicht durch Tabellen oder erworbene Ressourcen repräsentieren. Wir müssen wieder spielen, wieder ein neues Blumengesteck zusammenstellen, um wieder an der Erfahrung von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS teilnehmen zu können.

*Nichts ähnelt dabei den Worten, abstrakten und konventionellen Zeichen, die nach festen Regeln organisiert sind; eine Einstellung bleibt immer im Bereich des Zufälligen, des einmaligen Gelingens ohne Zurück; ein Satz lässt sich nach Belieben neu schreiben. (Rivette 1989, 12)*

Gerade durch ihre Einfachheit, japanisch ‚suzushisa‘, wörtlich übersetzt „angenehme Kühle“ (Nishitani 1991, 318), können die kalten Computerspiele eine Qualität von Zeitlichkeit erreichen, die dem heißen Spiel in ihren Datenspeichern verloren gegangen ist. Die Momente des Spiels können von uns nicht in unsere Fotosammlung geklebt werden. Kein vervollständigtes Sammelalbum aller möglichen Augenblicke des Spiels existiert, keine 100 %, die unsere Leistungen verewigen. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS zielen nicht auf ein abgeschlossenes Werk. Sie sind „Weg-Kunst“, japanisch *gei-dō*, die der „Schulung von Einfühlung und Urteilskraft“ bedarf (Seubold 1993, 390). Wir müssen immer wieder aufs Neue diese Reise antreten und erleben. Die Ewigkeit von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS liegt darin begründet, dass sich ihre Prozesse nie dauerhaft vervollständigen lassen. Sie sind keine vergängliche Ewigkeit. Sie sind ewige Vergänglichkeit.

*Die in den Tod gestellte Blume, abgeschnitten von der Entwicklung der Zeit im Leben, steht gleichsam in der zeitlosen Gegenwart. Die Existenz dieser flüchtigen Tage wird zu einem Augenblick ohne Entstehen und Vergehen. Man läßt die Blume in den Augenblick als Transzendenz übergehen, und dort wird sie stehen gelassen. Sie wird so zu einer provisorischen Erscheinung der ‚Ewigkeit‘, die sich in der Zeit ereignet. (Nishitani 1991, 317)*

Trotz der offensichtlichen technischen Eingeschränktheit der Realität von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS, bleibt uns doch genug Zeit und Raum für eine „beständige und ruhige und sichere Erschaffung der Welt“ (Rivette 1989, 8). Wir müssen keine prädestinierten Vorgaben erfüllen, sondern springen schlicht auf einen Prozess auf, dessen Bedeutung wir in seinem Vollzug mitbestimmen können. Der Spieler hat es nicht mit einem abgeschlossenem Mechanismus zu tun, den er nur noch in Gang setzen muss, sondern mit einer Atmosphäre, in die er eintreten kann. In ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS treten „Umgebungsqualitäten“ und „menschliches Befinden“ (Böhme 1995, 22 ff.) in Beziehung zueinander. Zwischen Spieler und Spiel entwickelt sich ein ephemerer Kontext, der das Spiel erst konstituiert und bestimmt.

*[D]ieses zwischen beidem, dasjenige, wodurch Umgebungsqualitäten und Befinden aufeinander bezogen sind, das sind die Atmosphären. (Ebd.)*

Wo der Spieler in einem heißen Computerspiel die Wirklichkeit des Spiels annehmen muss, schafft das kalte Computerspiel eine „gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des



Wahrgenommenen“ (ebd., 34). Die Welten der meisten modernen Spiele sind mit konkreten Dingen angefüllt, Objekte mit bestimmten Eigenschaften, die sich benutzen lassen oder einfach detaillierte statische Kulissen darstellen. Ihre Anwesenheit bedingt sich in der Regel allein dadurch, dass jedes Computerspiel einen Schauplatz braucht, in dem es stattfindet und Gegenstände und Personen benötigt, die darin in einen regelgeleiteten Konflikt treten. „Wir suchen überall das Unbedingte, und finden immer nur Dinge“ (zitiert nach Pikulik 2000, 128), wie Novalis in seinen Blütenstaub-Fragmenten schreibt. Die Welten von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS bestehen hingegen nicht aus Dingen, sondern aus „Ekstasen“. Es sind „Sphären der Anwesenheit von etwas“ (Böhme 1995, 33 ff.), die erst in der Resonanz zwischen Spieler und Spiel in konkrete Erscheinung treten. Beide Computerspiele sind nur unvollständig als reines Ding zu denken, weil sie stets der subjektiven Vervollständigung bedürfen. Die „man-computer symbiosis“ (Licklider 1960, 1 ff.) arbeitet beständig an einem gemeinsamen „mental model“ (Licklider/Taylor 1968, 23 ff.).

*Das wahrnehmende Subjekt ist wirklich in der Teilnahme an der Gegenwart der Dinge, das wahrgenommene Objekt ist wirklich in der wahrnehmenden Präsenz des Subjekts. (Böhme 1995, 177)*

Im „Echoland“ von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS geht es nicht vorrangig um die Aufnahme und den Austausch von Informationen, sondern um die „Resonanz des Subjekts in der Redundanz der Botschaft“ (Bolz 1990, 132 ff.). Die Fadheit der Spiele, ihr schlichter Charakter lässt uns den Eigengeschmack, die Botschaft des Mediums Computerspiel wieder schmecken.

Sie sind kein besseres Buch, kein besserer Film und kein besseres Theater, sondern eine intensive Atmosphäre, konstruiert aus der sinnvollen Konfiguration anderer Medien. Der Philosoph François Jullien schreibt in seiner Studie über das Fade: „Der Geschmack fesselt uns, die Fadheit löst uns los“ (zitiert nach Wohlfahrt 2002, 112). Er verweist dabei auf den chinesischen Begriff ‚dan‘, der sich sowohl als „Fadheit“, wie auch als „Loslösung“ übersetzen lässt (ebd.). Indem ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS auf übertriebene Würze und künstliche Geschmacksverstärker verzichten, ihrer Fadheit freien Lauf lassen, setzen sie uns frei. Unsere Sinne werden nicht mehr durch detaillierte und gefüllte Eindrücke überfordert. Weder erdrücken uns die Spiele mit Datenbergen, noch zwingen sie uns in linearisierte und fragmentierte Entscheidungssituationen. „Wahrnehmung qua Aisthesis ist mehr als Konstatieren von Daten und Situationen“ (Böhme 1995, 177). Aus den subtilen Nuancen der Computerspiele suchen wir, was uns sinnlich anspricht, statt die mechanische Illusion eines guten Geschmacks zu konsumieren. Der Spieler liest nicht nur die „ikonischen Zeichen“ (ebd., 23 ff.) des Codes, also das phonetische Alphabet des Spiels, das allein seinen Tastsinn massiv aktiviert. Er bewegt sich in einer fließenden „Wahrnehmungskontinuität“ (Nishida 1989, 32), die eine Vielzahl seiner Sinne gleichzeitig anspricht. Wir schwingen mit den Inhalten und die Inhalte schwingen mit uns. Mit ihrer Stille, den „vagen Konturen“ und der „weiß-grauen Farbe des Nebels“ (Wohlfahrt 2002, 113), erinnern die Bilder, Töne und Prozesse von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS an japanische Malerei:

*Das Weiß in ihnen ist ein Schweigen, das von dem verstanden werden kann, der den Geschmack am Faden findet. Er kann die Leere dieser Bilder lesen. Er hört ihren ‚tonlosen Ton‘, wenn er zum hohlen Resonanzkörper wird, zum vollkommenen Echo; wenn er geschmacklos ‚goutiert‘ und gedankenlos re-flektiert und spekuliert – wie ein leerer Spiegel. (Ebd.)*

Beide Spiele besitzen nicht nur einen reinen Mitteilungscharakter. Ihre Prozesse und Strukturen schreiben uns wenig vor. Wir handeln nicht ausschließlich entsprechend fester Botschaften, die uns vom Computerspiel gesendet werden. Die Phänomene, die dem Spieler in den Spielen begegnen, sind keine „Präsentation dessen, was er schon gefunden hat“. Unser Geist als „suchender, forschender und in dieser Aktion sich selbst vorführender Geist“ (Pikulik 2000, 129) tritt in Resonanz mit den Prozessen der Spiele. Sie versuchen etwas Flüchtliges darzustellen und machen uns Angebote, an dieser Darstellung teilzunehmen und sie mit uns zu vervollständigen. Wo das heiße Spiel wie Prosa funktioniert, die uns stetig unmissverständliche Mitteilungen macht, schlägt das kalte Spiel eine ganz andere Richtung ein. Friedrich Schlegel macht deutlich, worum es sich dabei handeln muss:

*Der Unterschied der Prosa und der Poesie besteht darin, daß die Poesie darstellen, die Prosa nur mitteilen will. [...] Dargestellt wird das Unbestimmte, weshalb auch jede Darstellung ein Unendliches ist; mitteilen aber läßt sich nur das Bestimmte. (Zitiert nach ebd.)*

ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS sind Poesie. Ihre Unbestimmtheit, Fadheit und Weißheit macht aus ihnen, wie der Schriftsteller Stéphane Mallarmé es formuliert, ein „schweigende[s] Gedicht aus lauter Weiß“ (zitiert nach Goepper 2000, 24).

### 3.2 SCHWEIGEN

ICO schweigt. Weder teilt es uns mit, in welcher Zeit wir uns befinden, noch an welchem Ort. Der Bildschirm bleibt bis auf die Darstellung der Hauptfigur und ihrer Umgebung leer. Kein Balken gibt Auskunft über die momentane Lebensenergie, keine Einblendung von Text liefert Informationen zur gegenwärtigen Situation. Nur das leise Rauschen der Atmosphäre ist zu hören. Der Spieler wird hineingeworfen in eine schweigende Welt. „Das Schweigen erklärt nichts“ (Rivette 1989, 8). ICO sendet uns keine konkreten Zeichen, sondern verbleibt im Symbolhaften. Wo sich heiße Spiele an die eingeschliffenen Prinzipien grafischer Benutzeroberflächen klammern, verweigert sich das kalte Spiel klaren Aussagen. Wie ein virtueller Papierkorb, der Dateien zwar verschwinden lässt, aber nicht sagt, ob er sie gelöscht, einfach nur verschoben oder vielleicht sogar verzaubert hat, lässt uns ICO im Dunkeln über seine Prozesse. Die „drangvollen Zeichenwelten“ anderer Computerspiele, in denen „zum Zweck der Spielkohärenz alles ‘Sinn’ machen muss“ (Rautzenberg 2005, 137), sind in ICO nicht zu finden. Das Spiel vernachlässigt das „Gesetz des Widerspruchs“ und das „Gesetz des zureichenden Grundes“ (Pikulik 2000, 93) der formalen Logik. Trotzdem oder gerade deshalb strahlt das Computerspiel eine beeindruckende Sinnhaftigkeit aus. Aber dieser Sinn ist nicht vollständig im Spiel enthalten und durch die einfache Interpretation der Oberflächen freizulegen. ICO ist kein abgeschlossenes Werk. Auch nähert man sich nicht einer Bedeutung, wenn man das Computerspiel bis auf seine Grundstrukturen entmystifiziert. Am Ende bliebe nur die pure

„Raum-Fiktion“, also eine bloße „Erkundung und Erschließung eines großen Territoriums“ (Meißner/Mertens 2002, 56 ff.) übrig, eben gerade ohne tieferen Sinn. Ico offenbart seine Bedeutung erst im Moment des Spielens. Die einfache Struktur des Computerspiels, sein simples von A nach B setzt uns in Bewegung. Warum wir uns bewegen sollen und zu welchem Zweck, wird vom Programm verschwiegen und muss stets von uns aufs Neue entschieden werden. Alle Handlungen werden vom Spieler beim Spielen um ihre flüchtige Bedeutung vervollständigt. Unser schweigender Weg wird zum verträumten Spaziergang, zur hektischen Flucht oder zum leidvollen Spießrutenlauf. Keine Mechanismen der Bewertung stehen dem Spieler dabei im Weg. Wir können nicht zu langsam, zu schwach oder zu ungeschickt gehen. In Ico gibt es keinen falschen oder richtigen Weg. Es gibt nur den einen, unseren Weg. Der Spieler ist, genauso wie der japanische Philosoph Hoseki Shinichi Hisamatsu einen asiatischen Kalligrafen beschreibt,

*nicht mehr ein bloß routinierter Techniker [...], sondern jener Mensch, der mit seinem ganzen Leib und Geist, eins geworden mit dem Pinsel, das Papier zum Leben erweckt und solcherweise auf ihm sich selbst zum Ausdruck bringt. (Zitiert nach Seubold 1993, 393)*

Die prozessuale Bedeutungsbildung von Ico ist „nicht von den Inhalten eines Objekts und nicht von seiner formalen Qualität“ abhängig (Fluck 1998, 46 ff.). Vielmehr kommt es auf den besonderen „Modus der Rezeption“ (ebd.) an, den uns das Spiel ermöglicht. Ico erstrebt keine Partizipation durch die Verwirklichung ökonomischer Ideale. Das Spiel konstituiert sich

nicht aus dem, was wir sammeln und anhäufen. Wir müssen uns unseren Platz im Spiel auch nicht erst durch spielerische Leistung verdienen. ICO ist ein Computerspiel des „expressiven Expressionismus“. Es bietet dem Spieler ein breites „Repertoire von Expressivität“ (ebd.), an das sich eine Vielzahl von Stimmungen, Erwartungen und Rhythmen andocken lässt. Der Schwerpunkt des kalten Computerspiels liegt nicht mehr darin, dem Spieler etwas Konkretes mitzuteilen wie in der literarischen Prosa, sondern mit ihm zusammen etwas darzustellen, zu durchdenken oder zu durchfühlen, ganz so wie in der Poesie. ICO gebärdet sich damit ganz ähnlich einem romantischen Fragment.

*Denn Fragmente romantischer Provenienz bieten in der Regel [...] nichts fertig und zu Ende Gedachtes, sondern das nur Vorläufige und erst Werdende im Prozeß des Denkens. Nicht Resultate, sondern perspektivische Möglichkeiten, zu Resultaten zu gelangen, kommen in ihnen zur Geltung; nicht der Besitz der Wahrheit präsentiert sich hier, sondern das Suchen nach Wahrheit und damit die Bewegung des Geistes, der Geist in Aktion.*  
(Pikulik 2000, 125)

Weil ICO seine Daten und Informationen vor uns verschweigt, wird es zu einem Fragment. Es hat einen Anfang und ein Ende, aber dazwischen herrscht die Lücke, das Schweigen. Der Spieler kann das ignorieren und einfach an einer gut gelungenen „Raum-Fiktion“ (Meißner/Mertens 2002, 56) teilnehmen oder aber er beteiligt sich an den Lücken des Spiels und beginnt sie nach eigener Stimmung und eigenem Geschmack auszufüllen. „Der wahre Leser muß der erweiterte

Autor seyn“ (zitiert nach Pikulik 2000, 129), wie Novalis es passend ausdrückt. Ico schreibt uns kein Ideal vor, wie wir unsere Bewegungsmöglichkeiten zu gebrauchen haben. Die Beherrschung des Körperschemas spielt nur noch eine untergeordnete Rolle. Es geht in Ico nicht allein darum, die Algorithmen des Programms zu erkennen und sich ihnen unterzuordnen. Stattdessen haben wir die Möglichkeit, sämtliche Algorithmen, unsere Handlungen und die subtilen Reaktionen, die sie auslösen, in „Algorithmen“ (Galloway 2007, 275) zu verwandeln. Der Spieler kann die Prozesse von Ico individuell mit Bedeutung spicken, statt sich einem vorprogrammierten und stereotypen Heldentum anzubiedern. In der Detailarmut der stillen Mitteilungen von Ico können wir nach Herzenslust halluzinieren. Die Entwickler des Spiels haben, um mit den Worten der Entwickler-Legende Will Wright zu sprechen, „maximum possibility space in your head, not on the computer“ (zitiert nach Pearce 2001) geschaffen. Das Schweigen erklärt nichts.

Erst wenn wir Yorda, einem Mädchen aus Licht, begegnen, wird das Schweigen von Ico gebrochen. Doch auch hier findet das Spiel zu einer „Sprache ohne Gesetz“ (Rivette 1989, 12). Zwar redet Yorda mit dem Spieler, doch tut sie dies nur in einer unverständlichen Fantasiessprache. Genauso wie beim „Hopelandic“ der isländischen Band Sigur Rós versteht man zwar nicht genau was gesagt wird, aber durchaus was gemeint sein könnte (Weitholz 2002). Als Pointe kommt hinzu, dass die babylonische Sprachverwirrung zwar untertitelt ist, dies aber mit einer ebenso fantastischen Hieroglyphenschrift. Fumito Ueda, einer der Produzenten des Spiels, begründet diesen Kunstgriff folgendermaßen:



*The main character never understands what Yorda speaks. We set up the language barrier because we felt we would not be able to express Yorda's AI (artificial intelligence) naturally. If she speaks eloquently with so much ready-text, the player can't help but feel that it sounds cheap. Also, we wanted to fill the gap between the cinematic scenes and the gameplay in the characters' 'acting', so we concluded that subtle expressions such as holding hands and calling for name are more natural ways of communication. It somehow added philosophical meanings. (Zitiert nach Bordelon 2001)*

Statt die Bedeutung der Dialoge auf einen konkreten Inhalt herunterzukochen, bewahrt Ico „worlds of meaning and perception“ (McLuhan 2007, 91) in der kalten Form des Gebabbels, des Ideogramms und der Geste. Selbst wenn Yorda dem Spieler in ihrer Sprache klare Anweisungen geben würde, könnte er sie doch nie ganz verstehen. Er ist gezwungen zu halluzinieren, was sie kommunizieren will. So beruht unsere Beziehung zu dem Lichtmädchen nicht auf vorprogrammierten Mitteilungen oder Statuswerten, sondern auf schillernder Empathie. Yorda ist ein leerer Resonanzraum. „The gibberish language and flashing symbols allow us to map our own meanings onto the conversations“ (Jenkins 2006, 684). Keine Variable verändert ihr Verhalten gegenüber uns und doch spüren wir Reue, haben wir sie mal wieder zu ruppig mit uns gezerrt. Sie reagiert subtil, unverständlich oder schweigend auf unsere Handlungen. Je nach der Befindlichkeit des Spielers wirkt ihre Reaktion ängstlich, ärgerlich oder genervt. Wie in dem bekannten Assoziations-

Experiment des russischen Filmregisseurs Pudowkin erscheint uns Yorda nicht so wie sie wirklich ist, nämlich als ein dreidimensionales Objekt in der Datenbank von Ico mit den ihm zugewiesenen Programm-Routinen, „sondern wie sie dem Subjekt im Kontext seiner Wahrnehmung [erscheint]“ (Böhme/Matussek/Müller 2000, 194).

Wir müssen aus den wenigen verständlichen Fragmenten von Ico, wie Tonlage und Körpersprache, und unserer individuellen Wahrnehmung der Zusammenhänge, wieder ein potenzielles Ganzes assoziieren. Das Spiel nähert sich mit seiner Konzentration auf Gesten durchaus den Stummfilmen von Murnau und Griffith.

*[D]em einfachen Akt des Trinkens, Gehens, Sterbens eignet darin eine Dichte, eine Fülle von Bedeutungen und die verworrene Evidenz des Zeichens, die immer alle Interpretationen und Beschränkungen transzendiert. (Rivette 1989, 8)*

Der Spieler kann in den Dialogen und Situationen mit Yorda selbst einen Inhalt einfügen. Gerade deshalb scheint das Mädchen so lebendig, weil wir unsere Gefühle auf ihre zarten Andeutungen und Gesten projizieren können. Ico schafft damit mehr als die simple Illusion eines „Anderen“ durch prädeterminierte Verhaltensroutinen.

*[D]er Andere ist anders genau in dem Maße seiner Unregelmäßigkeit und Unerfindbarkeit. Dies und das Vermögen der Antwort bezeichnen die Grenze der Simulation des Anderen durch die Turingmaschine. (Bolz 1990, 141)*

Zwar vermag auch Yorda uns nicht glaubhafter zu antworten als andere Computersimulationen, aber ihr unverständliches und scheinbar zufälliges Verhalten nähert sie zumindest nah an das Verhalten einer leibhaftigen, anderen Person an. Yorda verfügt nur über elementarste Bewegungen und Gesten. Sie verhält sich im besten Sinne cool, weil sie stets subtil und vieldeutig auf uns reagiert. Besonders deutlich wird dieser Effekt nach dem ersten Durchspielen von ICO, durch das die fiktiven Hieroglyphen mit verständlichen Untertiteln ausgetauscht werden. Von einem Moment auf den anderen wird das Spiel mit festen Inhalten und konkreten Mitteilungen aufgeheizt. Yorda verliert ihre ganze coolness und wird zu einer leblosen Marionette, die sich dem schmalen Skript von ICO unterordnet.

Die Welt aus dem inoffiziellen Prequel zu ICO bleibt deutlich schweigsamer. SHADOW OF THE COLOSSUS setzt den Gestus der Stille konsequent fort. Agro, das Pferd, das den Helden begleitet, schweigt seiner Natur entsprechend gleich ganz. Trotzdem vermag es, genauso wie Yorda, verschiedenste Befindlichkeiten einzufangen. Mal wirkt es verspielt, mal erscheint es bockig, dabei verhält es sich die meiste Zeit gleich. Aber die Verhaltensweisen von Agro sind so neutral und detailarm, dass sie auf verschiedenste Weise interpretiert werden können. Haben wir das Pferd bis zu einem Sturz vorangetrieben, strahlt es für Minuten etwas Vorwurfsvolles aus. Fast so, als hätten wir das Vertrauen des Tiers verloren. Sein Schweigen lässt uns immer wieder an unserer guten Beziehung zu Agro zweifeln. Aber der Zweifel in SHADOW OF THE COLOSSUS geht noch viel weiter. Im Schatten der Kolosse wird er zum ständigen Begleiter des Spielers.

*Wenn man sich lang genug im Fell eines der Riesen festgeklammert hat, um ihm schließlich die Klinge wieder und wieder in die Schädeldecke zu rammen, schämt man sich fast – weil man eine bei aller Gewaltigkeit in diesem Moment wehrlose Kreatur tötet. Eine Kreatur, der man sich, wenn man sie erst erklommen hat, auf ihrem Rücken durch die Luft oder durch tiefes Wasser geritten ist, verbunden fühlt. Es ist, als ob man ein Pferd zuerst zuritte und ihm dann, in dem Moment, in dem es sich fügt, ein Messer in den Nacken triebe. (Stöcker 2006)*

Der Weg zum Ziel bei SHADOW OF THE COLOSSUS ist es nach und nach 16 Kolosse zu töten. Es gibt keine Nebenaufgaben oder alternative Ziele. Im Vordergrund des Spiels steht ein ritueller Prozess, der nicht eher endet, bis jeder Koloss leblos in sich zusammengestürzt ist. Eine Weg-Kunst des Tötens; von A nach B eben. Eigentlich auch nichts Neues. Schon seit über 25 Jahren arbeiten sich Spieler auf der ganzen Welt von Endgegner zu Endgegner bis zum Spielende vor. Aber in SHADOW OF THE COLOSSUS dienen die scheinbar unbezwingbaren Riesen nicht länger dazu unser Taschengeld aufzufressen oder unsere Fähigkeiten am Steuerknüppel abzufragen (Gogolin/Mertens 2008, 50 ff.). Das Computerspiel schafft mit Leichtigkeit, woran sich Peter Molyneux spätestens seit BLACK & WHITE erfolglos abarbeitet, ohne je seinen elementaren Fehler zu erkennen.

*Der große Irrtum liegt folglich in einer geläufigen Sprache, gleichgültig gegenüber ihrem Objekt, einer ‚Grammatik‘, die für jede Erzählung gilt, statt eines notwendigen Stils, für eben diese erforderlich, besser noch: von ihr*

*erschaffen im Zuge ihres Sich-Ausdrückens. (Rivette 1989, 9)*

SHADOW OF THE COLOSSUS lässt uns an unseren Taten zweifeln, weil es keine moralische Grammatik mehr für uns bereit hält, an die wir uns klammern könnten. Es lässt uns Fragen stellen, weil wir schlicht nicht mehr wissen, ob wir gut oder böse sind. Das Computerspiel gibt uns nicht Auskunft über unseren moralischen Status, wie bei Molyneuxs Werken üblich. Nein, dieses Spiel hält den Mund.

*[K]eine Einstellung läßt sich auf eine Formel zurückführen, die nicht gleich den komplexen Reichtum, alle verworrenen Virtualitäten und noch unentdeckten Möglichkeiten außer acht läßt, die ihre eigentliche Realität und ihre Existenz sind. (Ebd.)*

Beim Spielen von SHADOW OF THE COLOSSUS entfaltet sich damit eine unglaubliche Ironie. Das Spiel treibt uns immer weiter nach vorne und lässt uns gleichzeitig immer mehr an unserer Richtung zweifeln. Es verführt uns geradezu zur Partizipation am Spielgeschehen, weil es mit seinen paradoxen Prinzipien ununterbrochen zum Nachdenken reizt. Das Spiel funktioniert dabei ähnlich wie ein Kōan, ein Zen-Rätsel, das sich nicht in eindeutigen, rationalen Kategorien beantworten lässt. Wir hängen mit den Zähnen an einem Ast und müssen uns trotzdem für unsere Taten rechtfertigen. „It is a riddle with no solution, a game designed to deceive its players“ (Frasca 2001a, 45). Ein unlösbares Dilemma, solange man in den sperrigen Kategorien von Gut und Böse verhaftet bleibt. Wie richtig handeln, wenn wir keine andere Wahl haben als weiter

zu gehen und alles nur noch schlimmer zu machen? Wir betrachten uns selbst in diesem Spiel. Keine Hypnose durch ein mechanisiertes Spiegelbild, sondern wache Selbsterkenntnis.

*Wo der Reiz ‚zu immer tieferem Nachdenken‘ sich im denkenden Selbstgespräch auswirkt, wird das Denken auch Spiegel seiner selbst, der Denkende – auf den Stufen des Zweifels – Beobachter seiner selbst. (Pikulik 2000, 111)*

Wir reiten zu einem Koloss. Wir beschießen ihn mit Pfeilen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Und schließlich erklimmen wir seinen bemoosten Leib und rammen ihm unser Schwert in den Schädel, bis er leblos in sich zusammenfällt. Im Anschluss konfrontiert uns das Spiel mit viel- und gegendeutigen Symbolen. Schwarze geisterhafte Fäden verfolgen den Helden und dringen in seinen Körper ein. Aus einer hellen Lichtaura klingt die leise Stimme unserer Geliebten. Schattenwesen wachsen aus dem Boden. Ein Götzenbild des Kolosses explodiert und die sowohl weibliche wie männliche Stimme des Gottes Dormin befiehlt uns in kryptischen Versen den nächsten Koloss aufzusuchen. Mit diesen Eindrücken im Kopf spuckt uns SHADOW OF THE COLOSSUS behutsam zurück in seine schweigenden Landschaften, in der kaum mehr als ein gelegentlicher Vogelschrei die Stille durchbricht. Wo uns FABLE an dieser Stelle Hörner wachsen lassen würde, wartet diese Welt ab und schweigt, bis wir uns unsere eigenen Hörner aufgesetzt haben. Die Einsamkeit des Spielers in der Welt von SHADOW OF THE COLOSSUS tut dabei ihr Übriges. „Einführung ist nur dem

Einsamen möglich“ (Benjamin 1983, 968). Wissenschaftliche Experimente haben gezeigt, „dass einsame Menschen dazu neigen, Geräte und Tiere zu vermenschlichen oder ihre Welt mit göttlichen Wesen zu bevölkern“ (Rötzer 2008). Verloren und allein in dieser riesigen Spielwelt beginnen wir selbst in toten Dingen menschliche Züge und Emotionen zu sehen. Ob die körperliche Abwesenheit der Gottheit Dormin oder die abstrakten Körper und Gesichter der Kolosse; alles was nur entfernt lebendig ist, wird von uns vermenschlicht oder mit göttlicher Anwesenheit erfüllt.

SHADOW OF THE COLOSSUS lässt sich an diesem Punkt nicht mehr auf den bloßen Kampf von Held gegen Monstrum reduzieren. Der Spieler bekommt es hier mit einer „Drittheit“ (Deleuze 1997, 264 ff.) zu tun. Er nimmt nicht mehr Teil an einem bloßen Duell, dem binären Zusammenhang zwischen einem Kräftepaar, sondern an einem komplexen Beziehungsnetz verschiedenster Elemente und Erscheinungen. Weder wissen wir mit Bestimmtheit, ob der Gott Dormin uns betrügen will, noch ob er die volle Wahrheit sagt. Weder wissen wir um eine begründete Rechtfertigung unserer Aufgabe, noch sind wir uns der Sinnlosigkeit des Mordens gänzlich gewiss. Der Spieler begeht keine konkreten „Aktionen“ (ebd.) mehr, sondern vollführt ephemere Akte. Nur im flüchtigen Akt des Aberglaubens ergibt die Welt von SHADOW OF THE COLOSSUS wieder einen sinnvollen Zusammenhang. Weil wir Gut und Böse nur noch vermuten können, öffnet sich uns die Möglichkeit des Zweifels. Dormin ist nicht Teil einer offensichtlichen Verschwörung gegen den Spieler. Die Gottheit ist unergründlich, unfassbar und unsichtbar. Er konstituiert die „Drittheit“, symbolisiert als

„mentales Bild“ (ebd.) die vielschichtige Beziehung zwischen Held und Koloss.

*Es gibt nicht nur den Täter und die Tat, den Mörder und das Opfer, es gibt immer auch den Dritten, und zwar keinen zufälligen oder sichtbaren Dritten wie beispielsweise einen unschuldig Verdächtigen, sondern ein konstitutives Drittes, das aus der Beziehung selber besteht – Beziehung zwischen dem Mörder, dem Opfer oder der Handlung mit dem vermeintlichen Dritten. (Ebd.)*

SHADOW OF THE COLOSSUS erinnert damit stark an Filme von Hitchcock. Das Spiel schafft Suspense, weil es uns gerade (wenig) genug Informationen gibt, um eine Atmosphäre der Ungewissheit und Unsicherheit entstehen zu lassen. In der Unregelmäßigkeit und Unerfindbarkeit von Dormin und den Kolossen spiegelt sich die beunruhigende Unberechenbarkeit eines Anderen wieder. Wir können nur in eine Richtung fortschreiten, aber die Anzeichen und Vorahnungen häufen sich, dass alle Rechtfertigungen unserer Taten nur auf vagen Annahmen bestehen. Im Netz der Andeutungen gibt sich der Spieler „dem Einfall hin (der doch gleich wieder von einem neuen Ansatz oder einem anderen Einfall annulliert wird)“ (Pikulik 2000, 125). Mord auf Basis von voreiligen Schlüssen. Etwas scheint falsch zu laufen in dieser Welt, aber die entscheidende Information fehlt und kann nur vom Spieler fantasiert werden.

*Die Kunst, Suspense zu schaffen, ist zugleich die Kunst, das Publikum zu packen, es am Film zu beteiligen. Einen Film zu machen, das ist bei dieser Art von Kino ein Spiel*



*nicht mehr zu zweit (Regisseur + Film), sondern zu dritt (Regisseur + Film + Publikum). (Truffaut 2003, 13)*

Die Wahrnehmung von Gut und Böse in SHADOW OF THE COLOSSUS entspringt ganz ihrer Abwesenheit im Code. Der erfahrene Spieler muss die Bewertung des Spiels vermissen und sich fragen, warum er nicht bestraft oder belohnt wird für das, was er da tut. Die „Ekstase der Abwesenheit“ (Rautzenberg 2005, 128) von Gut und Böse lässt uns die Lücken füllen, an denen wir die Moral zu vermissen glauben. Das Nicht-Darstellbare wird erst durch seine Nicht-Darstellung glaubhaft dargestellt. Kein bequemes Balkendiagramm ist im Status-Bildschirm einsehbar und lässt den Spieler unbeteiligt und erleichtert sich in den Sessel zurücklehnen. Statt eine Illusion passiv zu konsumieren, kreieren wir aktiv das real thing am Ort seines Fehlens. Dafür bedarf es einer besonderen Form der Aufmerksamkeit, die eigentlich schon lange ein fester Teil von Computerspielen sein sollte, würde sie nicht regelmäßig durch komplexe Grammatik und Rhetorik zerkocht werden. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS machen aus Computerspielen ein wirkliches lean forward-Medium. In Form eines „Neu-Skandierens“, dem „Prozeß aktiven Lesens“, müssen wir die Spiele dazu bringen,

*das zu sagen, was sie in dem, was sie nicht sagen, sagen, ihre konstitutiven Lücken zu offenbaren; diese sind weder Mängel des Werkes [...] noch eine List seitens des Autors [...] es ist das, was durch sein Fehlen Struktur gibt. (Zitiert nach Galloway 2007, 272)*

Was die Herausgeber der Cahiers du Cinéma am Gegenstand Film beschreiben, gilt unvermindert auch für das Medium Computerspiel. Die Frage der Moral ist in SHADOW OF THE COLOSSUS nicht intrinsisch angelegt, der Spieler liest sie erst aktiv hinein, um die Lücke ihres Fehlens zu vervollständigen. So hängt Gut und Böse ganz und gar davon ab, wie der Spieler sich selbst im Kontext des Spiels wahrnimmt und wie sehr und in welcher Weise ihn die Abwesenheit der Moral berührt. Eine beispielhafte Sicht- und Spielweise von SHADOW OF THE COLOSSUS zeigt der Film REIGN OVER ME (2007) von Mike Binder. Charlie Fineman, die Hauptfigur der Geschichte, hat Frau und Kinder bei den Anschlägen auf das World Trade Center in New York verloren. Die meiste Zeit flüchtet sich der stark traumatisierte Charlie in die Renovierung seiner Küche und das Spielen von SHADOW OF THE COLOSSUS. Während des gesamten Films äußert er keinerlei Mitleid für die sterbenden Kolosse. Wo die einstürzenden Twin Towers Charlies Familie unter sich begraben haben, verspricht der Kollaps der turmhohen Ungetüme das Leben der Geliebten des Spielhelden zurückzubringen. Das Spiel wird für Fineman zu einem ständigen Versuch den Tod zu besiegen und über die Schatten der kolossalen Hochhaustürme zu triumphieren. Im Rahmen dieser Filmhandlung erscheint es absolut plausibel von Charlie, den Tod der Kolosse als neutralen Akt zu bewerten. Er verschließt sich dem Dilemma des Spiels genauso wie den Kontaktversuchen seiner Umwelt. Anderen Menschen als Charlie Fineman fällt das Töten hingegen nicht ganz so einfach:

*Some were easy kills, some more difficult, not only in terms of game mechanics or the required level of mastery,*

*but even more so because some of them seemed perfectly harmless, peaceful and beautiful creatures. One of them, colossus number 15, seemed like a playful monster that was dangerous only because it was way larger than me. Killing it was like killing a lively, playful wild animal for fun. It disgusted me. (Purgathofer 2007)*

Das Spiel lässt diese und andere Weisen der Interpretation zu. Jedem unheilvollen Symbol steht ein hoffnungsvolles gegenüber. Die zerberstenden Götzen der Kolosse füllen den zentralen Tempel des Landes langsam mit Trümmern. Aber gleichzeitig versammeln sich immer mehr weiße Tauben um den Altar. Immer zahlreicher erscheinen Schattenkreaturen nach dem Tod eines Kolosses. Gleichzeitig durchstoßen immer häufiger helle Lichtstrahlen die graue Wolkendecke. Die körperliche Verfassung des Helden und der Zustand seiner Kleidung verschlechtert sich mit jedem Akt des Tötens. Doch ist auch die Stimme des toten Mädchens aus der jenseitigen Welt immer deutlicher zu hören. SHADOW OF THE COLOSSUS macht dem Spieler keine eindeutigen Mitteilungen. Das Spiel lässt uns im Unklaren darüber, was in seiner Welt geschieht, welche mythischen Mechanismen unter seiner Oberfläche ablaufen. Es lässt dem Spieler die Freiheit, seine eigenen Interpretationen an das Spiel anzusetzen, und setzt ihm kein vorgekautes moralisches System vor. Hier können wir Gut und Böse nicht mehr optimieren. Wir müssen selbst einen Kompromiss mit uns finden, um unsere Handlungen im Spiel zu legitimieren. Ob es richtig ist, 16 majestätische Kreaturen auf Befehl einer zwielichtigen Gottheit zu töten, um ein verstorbene Mädchen wieder ins Leben zu holen, muss jeder selbst für sich entscheiden. Am Ende von SHADOW OF THE

COLOSSUS müssen wir alle unseren individuellen Preis für das Dilemma bezahlen,

*weil seine Schöpfer einem da zeigen, dass sie diesen als sehr privat empfundenen Zwiespalt die ganze Zeit einkalkuliert hatten. Weil sie den Spieler genauso als Sklaven des Zwangs zum Kämpfen entlarven wie die Spielfigur. Weil sie das Gesetz des Weitermachens, ohne das kein Spiel funktioniert, mit einem großen, dunklen Schicksal in der Spielwelt spiegeln. Weil sie den jungen Mann als den kleinen Jungen zeigen, der er eigentlich ist. (Stöcker 2006)*

ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS versuchen nicht zwanghaft zu einer vorherbestimmten Abfolge und Bedeutung der Spielhandlungen zu kommen. Durch ihren Mangel an Details, ihre Verweigerung konkrete Informationen zu liefern, schaffen sie Raum, in dem sich das Spiel nicht nur linear abspielt, sondern diffus durch verschiedene Ebenen der Interpretation und Wahrnehmung schimmert und schwingt. Wenn man Computerspiele, und speziell diese beiden Spiele, mit dem Medium Film vergleichen will, ähneln sie am ehesten einer Dokumentation. Die Kamera hält einfach nur drauf und hält fest was passiert, ohne ein festes Drehbuch und allein mit einer groben Zielvorstellung. Auch die Produzenten sehen ihre Spiele in dieser Weise:

*It's often said that ICO appears to be influenced by movies, but we rather feel its style is more documentary and non-fictional. Though some plots and in-between explanations are prepared in the game, they are not the*

*main things; we'd like players to enjoy the environment where they are in. (Zitiert nach Bordelon 2001)*

Es ist schon ein bisschen paradox. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS lassen uns im Grunde genommen nicht viele Freiheiten. Zwar können wir uns in ihren Welten relativ ungezwungen bewegen, aber eben auch nicht viel mehr als das. In anderen Spielen kann der Spieler angeln, einkaufen, graben, fliegen, zaubern und furzen. Hier kann er nur umherwandern, ein wenig klettern und gelegentlich kämpfen. Die Landschaften sind verlassen und bieten kaum Möglichkeiten etwas zu manipulieren oder zu benutzen. Auch gibt es nur ein konkretes Spielziel und nur einen linearen Weg dorthin. Doch trotz ihrer Strenge, ihrer Kompaktheit und ihres geringen Umfangs schaffen es ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS, ihre Beschränktheit zu transzendieren. Ihre kühlen Nischen und Lücken lassen den Freiraum für eine intensive halluzinatorische Vervollständigung ihrer Realität. Es stimmt, wir können nur wenig tun, aber mit diesen wenigen Möglichkeiten können wir alles machen. Für beide Computerspiele lassen sich dieselben Lobeshymnen anstimmen, wie sie Friedrich Nietzsche über Horaz verfasste:

*Dies Mosaik von Worten, wo jedes Wort, als Klang, als Ort, als Begriff, nach rechts links und über das Ganze hin seine Kraft ausströmt, dies minimum von Umfang der Zeichen, dies damit erreichte maximum von Energie des Zeichens [...]: der ganze Rest von Poesie wird dagegen eine Gefühls-Geschwätzigkeit. Ich möchte am wenigsten den Reiz vergessen, der im Contrast dieser granitnen Form und der anmuthigsten Libertinage liegt: – mein Ohr*

*ist entzückt über diesen Widerspruch von Form und Sinn.  
(Zitiert nach Bolz 1990, 10)*

### 3.3 LEERE

Keine eindeutige Beschreibung ihrer räumlichen und inhaltlichen Merkmale kann ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS gerecht werden. Wir wissen weder an welchem Ort wir uns befinden noch zu welcher Zeit. Die Spiele spielen außerhalb von „bestimmten raumzeitlichen Zusammenhängen“ (Deleuze 1997, 278 ff.). Ihnen geht es nicht darum, zu einem vorherbestimmten Sinn, einem optimalen Ergebnis oder einer perfekten Route zu kommen. Vielmehr scheint es ihr Anliegen zu sein, wie John Cassavetes es formuliert, „den Raum ebenso wie die Fabel [sic!], die Intrige oder die Aktion auseinanderzunehmen, sie zu zerstören“ (zitiert nach ebd., 279). Die Räume, Abläufe, Handlungen und Figuren von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS bleiben stets unscharf. Wollen wir die Namen der Personen und der Orte erfahren, müssen wir aufmerksam die Liste der Sprechrollen und die Bezeichnungen der Spielstände betrachten. Der Spieler hat es mit einer Welt ohne Geschichte und mit verschleierte Namen zu tun. Die Datenbanken der beiden Spiele sind nahezu leer. Sie bieten uns lediglich gering aufgelöste Rahmen und Konturen, innerhalb derer wir uns fast beliebig verorten können. Der Spieler bekommt keine ausgearbeiteten Erzählungen und Charaktere vorgesetzt, sondern muss mit detailarmen „archetypal tales“ und „archetypal figures“ (Murray 1997, 186) vorlieb nehmen. Wir bewegen uns innerhalb fließender, mythologischer Strukturen, die noch nicht durch detaillierte Informationen und fixierte Stereotypen festgebacken wurden. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS bieten kalte Mythen, „die Emanzipation der Struktur [...] vom Signifikanten,

zugunsten des Sinns“ (Bolz 1990, 59). Wie der Gesang eines Barden, strukturiert durch Wiederholungen und Redundanzen, erscheint die erzählte Geschichte jedes mal wieder etwas anders, schillert in anderen Facetten, ganz abhängig davon, wer ihr zuhört und in welcher Stimmung oder Atmosphäre sich der Zuhörer gerade befindet. Die Geschichte der beiden Spiele ist keine „single particular performance“, die schlicht und einfach von der Datenbank aus abgespult wird, sondern folgt variablen, gering aufgelösten „underlying patterns“, die eine „multiple varied performance“ (Murray 1997, 188 ff.) ermöglichen. Kalte Spiele erzählen nicht mit Daten, sie erzählen mit Mustern. Je nachdem wie wir diese Muster wahrnehmen und interpretieren, sie anordnen und verknüpfen, ergeben sich neue, individuelle und mythische Erzählungen. „For myth is the mode of simultaneous awareness of a complex group of causes and effects“ (McLuhan 1962, 266). Eine eindeutige Erzählung aus linearen Verknüpfungen hat hier keinen Platz. Konsequenterweise wird von den Produzenten Fumito Ueda und Kenji Kaido jeder Versuch einer einheitlichen und verbindlichen Interpretation im Keim erstickt: „Yes, that’s one possible interpretation“ (zitiert nach Mielke 2005).

Zwar lassen sich ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS nur sehr schwer als konkrete Narrationen fassen, doch können wir durchaus Themenmuster herauslesen. So setzt sich SHADOW OF THE COLOSSUS intensiv mit den Themenkomplexen ‚Schuld‘ und ‚Opfer‘ auseinander. Weil der junge Held des Spiels mit einer von der Gesellschaft der Erwachsenen getroffenen Entscheidung nicht einverstanden ist, widersetzt er sich. Ein angeblich verfluchtes Mädchen wurde geopfert. Der Junge missachtet alle Warnungen des Ältesten und reist mit der Toten



und einem gestohlenen Schwert in ein verbotenes Land. Dort erhofft er sich, sie mit Hilfe des Wesens Dormin wieder zum Leben erwecken zu können. Im Namen der scheinbaren Gottheit muss er nun sechzehn Prüfungen meistern, um das Ritual der Wiederbelebung erfolgreich zu vollziehen. Doch merkt er nicht, wie er sich von Aufgabe zu Aufgabe, mit jedem geopfertem Koloss, immer stärker mit Schuld belädt. Der Älteste kommt zu spät, um ihn davon abzuhalten den letzten Koloss zu töten und das Opferritual abzuschließen. Nun entfesselt, ergreift Dormin Besitz vom Körper des Helden und verwandelt ihn in einen Koloss, rasend aber wehrlos gegenüber den Angriffen seiner früheren Mitmenschen. Der Held muss den Preis für seine Taten bezahlen. Letztendlich magisch gebannt und zurückgelassen, wird er als gehörntes Kind wiedergeboren. Das verfluchte Mädchen, nun doch noch wiedererweckt von den Toten, bringt das stigmatisierte Neugeborene in einen verborgenen Garten. Das Spiel endet. „Trennung“, „Initiation“ und „Rückkehr“, alle drei Instanzen des „Monomythos“ (Campbell 1999, 36) sind durchschritten. Die einzelnen Elemente der mythischen Erzählung bleiben dabei stets so unbestimmt, dass sie verschiedene Bedeutungen zulassen. Ist das tote Mädchen die Schwester oder die Geliebte des Helden? War sie wirklich verflucht oder war ihre Opferung ungerechtfertigt? Welche Motive verfolgen der Held, Dormin oder die Mitmenschen des Helden wirklich? Was hat es überhaupt mit dem verbotenen Land auf sich? Keine dieser und weiterer offener Fragen lässt sich mit Gewissheit beantworten. Der Spieler rezipiert etwas „fraglos Bedeutendes [...], dessen Sinn fragwürdig bleibt“ (Hügel 1993, 134). Zwar hat er durchaus die Wahl, sich allein auf die Beherrschung des Interfaces zu konzentrieren, doch will er verstehen was in dem

Spiel vor sich geht, muss er auch fragend daran teilnehmen. Die wiederkehrenden Muster von Opfer und Schuld sind schließlich nur schwache Konturen, die sich nicht ohne aktive Teilnahme vervollständigen lassen. Wie Fumito Ueda erläutert, ist jede Interpretation des Mythos am Ende jeweils nur eine mögliche Version von SHADOW OF THE COLOSSUS:

*You could call it ‚sacrifice‘, but I think it’s a bit closer to ‚self-sacrifice‘, that of the colossi, the main character, and even your horse, Agro. They all have to go through a great deal in order to achieve the final goal and bring life back to the girl. It’s not an easy feeling to put into words. We didn’t want to pinpoint it to one specific thing—we wanted to leave it vague to allow each gamer to take away his or her own deeper meaning. (Zitiert nach Bettenhausen 2005)*

Noch komplexer und beziehungsreicher wird der Mythos von SHADOW OF THE COLOSSUS im direkten Zusammenhang mit ICO. Die Entwickler der beiden Spiele geben nur sehr widerwillig zu, dass beide Computerspiele in ein und derselben Welt spielen: „Whether the story is a continuation, or is ICO’s story, we built a world to be able to contain both“ (zitiert nach Mielke 2005). Doch betrachtet man die mythischen Muster von ICO ergeben sich viele potenzielle Überschneidungen und Wechselwirkungen. Der kindliche Held von ICO besitzt Hörner. Scheinbar deswegen wird er aus seiner Gemeinschaft verbannt und in einen steinernen Sarkophag innerhalb eines gigantischen Schlosses gesperrt. Die Vielzahl anderer Sarkophage lässt annehmen, dass sich dieses Schauspiel schon seit langer Zeit regelmäßig abspielt. Möglicherweise seit

den Ereignissen aus SHADOW OF THE COLOSSUS. Durch ein kurzes Beben gelingt dem gehörnten Jungen die Flucht. Während er durch die Gänge des Schlosses irrt, begegnet er Yorda, die auch gefangen gehalten wird. Gemeinsam suchen sie nach einem Ausweg aus dem Schloss. Dabei werden sie immer wieder von schattenhaften Wesen attackiert, die scheinbar im Auftrag der Schlossbesitzerin das Lichtmädchen Yorda gefangen nehmen sollen. Schließlich konfrontiert der Held die Königin des Schlosses. Im Kampf bricht er sich seine Hörner ab, trägt aber letztendlich den Sieg davon. Das Schloss kollabiert, der Held kann fliehen, muss aber Yorda zurücklassen. Am Ende des Spiels erscheint sie ihm im Traum und wirkt als wolle sie sich für seine Hilfe bedanken. Die Schuld, die der Spieler in SHADOW OF THE COLOSSUS auf sich geladen hat, wird in ICO wieder gesühnt. Der junge Mann, der den Tod nicht akzeptieren wollte und damit sich selbst und andere ins Unglück stürzte, ist zum kleinen, verfluchten Jungen geworden. Aber schließlich wächst er über sich hinaus, wiederholt nicht die Fehler der Vergangenheit und wird erwachsen. Er hat sich bildwörtlich die Hörner abgestoßen. So verschmelzen ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS zu einem großen Mythos über Schuld und Sühne. Eine vielschichtige Fabel über das Erwachsenwerden. Obwohl diese Deutung sehr stimmig erscheint, repräsentiert sie nur eine einzige der vielen möglichen Interpretationen. Es ist nur ein zufälliger Reflex, nur eine Resonanz von Spieler und Spiel. Die Lücken, Redundanzen und Rhythmen der kalten Computerspiele bilden ein zu vervollständigendes Interface, das uns stärker Partizipieren lässt als es einer detaillierten, ausgearbeiteten Geschichte möglich wäre.

*Wie die Quantenmechanik den Begriff der Resonanz als Band konzipiert hat, so ist die Lücke selbst zum Verknüpfungsprinzip des Seienden geworden. Während visuell orientierte Kulturen nach Verbindungen suchen, arbeiten nicht-literarische Menschen mit Intervallen, Lücken und interfaces, d. h. sie setzen die Kraft der Diskontinuität in Funktion. Jenseits der Gutenberg-Galaxis herrscht Tyche, der Schock des Zusammentreffens, das befreiende interface im Raum von Taktilität und involvement. (Bolz 1990, 115)*

Es ist, wie es uns die Eröffnungssequenz von SHADOW OF THE COLOSSUS verspricht: „That place began from the resonance of intersecting points“ (zitiert aus SHADOW OF THE COLOSSUS). Vielleicht sind wir gar nicht so verschieden von den Helden aus ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS, nur dass uns Pickel statt Hörner wuchsen und wir Mitmenschen statt Kolosse verletzt haben. Die leeren Räume beider Computerspiele füllen sich aus diesen Beziehungen.

Das Schloss aus ICO ist nicht bloß eine logische und kausale Verknüpfung von Anfang und Ende. Es dient nicht allein dem Tragen von Hindernissen, Handlungsanweisungen und Ressourcen. Das gigantische Gebäude ist ein archetypischer Ort. Während wir ihn durchmessen, reisen wir nicht nur durch die Topografie der Spielwelt. Wir durchqueren einen leeren Resonanzraum, den wir durch eigene Erfahrungen vervollständigen müssen. Die Grabkammern eines TOMB RAIDER (1996) sind bereits mit vertrauten Zeichen gefüllt. Geschichtsbücher, Pauschalurlaube und Hollywood haben ihre Bedeutung permanent in den virtuellen Stein gebrannt. Die

Illusion der Ferne, die sie etablieren sollen, ist Produkt einer all zu bequemen Nähe. Der Spieler ist hinlänglich vertraut mit der Architektur dieser Orte und den ikonographischen Klischees ihrer Inhalte. Das Schloss aus Ico hingegen ist ein Zeichen ohne Bezeichnetes, „eine diegetische Welt aus ‚leeren Zeichen‘, die [...] rein konnotativ operieren“ (Rautzenberg 2005, 137). Wie die erfundenen Kerker von Giovanni Battista Piranesi, verweigern sich die Gemäuer von Ico einer konkreten Realität. Sie wecken keine kausalen Assoziationen, sondern atmosphärische Emotionen. Das Schloss ist nicht unser Kinderzimmer, gefüllt mit Erinnerungen und Verweisen an eine angenehme Kindheit. „They are memories replaced by ens and naught and etched into stone“ (zitiert aus SHADOW OF THE COLOSSUS). Unsere Erinnerungen wurden durch Nichts ersetzt und als leere Zeichen in die Mauern des Schlosses gemeißelt. Die Oberflächen der steinernen Gemäuer sind glatt und kalt. Das „übermäßig Pittoreske“ (Bachelard 2001, 39) anderer Spiele ist verschwunden. Es bleibt die Leere.

Ico besteht aus Sälen, den Räumen „wo die dominierenden Wesen regiert haben“ (Gille 1999). Das Schloss ist die Welt der Erwachsenen, in die man als Kind unvermittelt hineingeworfen wird. Ein „Merkmal der Herrschaft“ (ebd.). Es weckt mit seinen monumentalen Ausmaßen Einsamkeit, Ehrfurcht und Melancholie, aber niemals Gemütlichkeit. „Die Werte der Intimität zerstreuen sich darin, sie stabilisieren sich nicht recht, sie sind dialektischen Gegensätzen unterworfen“ (Bachelard 2001, 40). Ihre Redundanz ist so mächtig, dass wir sie nicht ausblenden oder ausfüllen können. Auch nach einmaligem Gehen verliert der Weg durch das Schloss nichts von seiner Faszination. Er bleibt, trotz all seiner bedingten Linearität, ein

Labyrinth. Nie ist er zu Ende gedacht, nie gleiten wir ganz ohne Reibung durch die Graphen des Gemäuers. Jeder Weg schwingt mit den Veränderungen unseres Kontextes in einem anderen Licht. Wir können nicht zweimal in denselben Fluss, denselben Gang oder denselben Prozess treten. Der Mangel an Referenz, sowohl zur Datenbank des Spiels wie zur Datenbank unserer Kultur, macht ICO im Ganzen zu einer „Welt der Zwischentexte“ (Pias 2007a, 405). Wir partizipieren an den Orten durch Halluzination. Die Prinzipien des heißen Spiels stehen auf dem Kopf. Gerade das, was nicht in der Datenbank ist, existiert. Nicht die Geschichte liefert das Interface, sondern das Interface erzeugt die Geschichten. Die „Katalysen“ stehen im Vordergrund und die wenigen „Kardinalfunktionen“ (ebd., 407) sind als schicksalhafte Notwendigkeiten markiert. Redundanz wird kultiviert und Information vermieden. Weil wir die Welt von ICO durchlaufen, lösen wir nicht nur Konflikte, wir schaffen auch stets neue. In der Wildnis von SHADOW OF THE COLOSSUS gilt dies um so mehr.

*Places like these have no original or determined meaning anymore and if they had a meaning, it was superposed by other meaning and different interpretations over and over again. (Babic 2007)*

Das verbotene Land von SHADOW OF THE COLOSSUS ist noch leerer als das Schloss von ICO. Die gigantische Architektur ist einer mit Ruinen überzogenen Wildnis gewichen. Wir sind von der „gebauten Welt in die geträumte Welt hinübergeglitten; und vom Roman zur Poesie“ (Bachelard 2001, 48). Der Held hat die „Beschränktheit des dörflichen Lebens“, die letzten „Merkmale der Rationalität“ verlassen und tritt ein „in die Weite/Tiefe der

Gebirgslandschaft“ (Gille 1999). Er tauscht „Geschichte“ gegen „Urgeschichte“ (ebd.). Das Land von SHADOW OF THE COLOSSUS repräsentiert keine konkrete Realität mehr, sondern ist ein Archetyp für den „Ausbruch aus vorgegebenen, kulturell begründeten Ordnungen“ (ebd.). Wie der Runenberg in Ludwig Tiecks gleichnamiger romantischer Märchenovelle wirft die Landschaft den Spieler zurück in „das Älteste, Ursprünglichste überhaupt [...]“. Ruinen und Trümmer verbürgen als Chiffren die Erkenntnis der geheimnisvollen Urzeit“ (ebd.). Die archetypischen Muster der Einöde von SHADOW OF THE COLOSSUS bieten Anknüpfungspunkte an individuelle Erfahrungen und Traumbilder, aber sie erinnern uns an nichts Bestimmtes mehr. Das Fragmentarische der Ruinen und Trümmerfelder macht es notwendig zu halluzinieren. „Der Raum blinzelt den Flaneur an: Nun, was mag sich in mir wohl zugetragen haben?“ (Benjamin 1983, 527). Er trägt seine Geschichte nicht schon in sich. Sie muss extrinsisch an die Räume des Spiels herangetragen werden. Ihr poetisches und symbolisches Potenzial erlaubt dem Spieler, mit den Worten von Kevin Lynch gesprochen, „the deposit of a memory trace“ (zitiert nach Jenkins 2006, 685). Die Redundanz der Landschaft, der Mangel an Informationen provoziert die Entstehung einer emergenten räumlichen Erzählung. „We find ourselves in a space that demands no action – except its interpretation“ (Babic 2007). Statt ihn einfach nur nach den Vorgaben des Programms zu benutzen, vervollständigen wir den bedeutungsleeren Raum um eine individuelle Bedeutung, eine persönliche Spur der Erinnerung. Der Spieler folgt nicht länger der vorgegebenen Geschichte des Spiels, sondern erschafft beim Durchwandern der Topografie eine persönliche Geschichte des Spiels.

*Spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories which respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development. Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the character's movement across the map. (Jenkins 2006, 678)*

Erfüllt der Spieler die Konfigurationsvorschriften von SHADOW OF THE COLOSSUS erzeugt er noch mehr Chaos. Der „Mythos der Entfremdung“ (Mertens 2007b, 46 ff.) des heißen Computerspiels ist gewendet. Das „außer Kontrolle geratene Labyrinth, das zu seiner Verteidigung Agenten ausschickt“ ist einer funktionierenden Wildnis gewichen. Alle Schaltungen, die wir schließen, bringen nicht Ordnung in ein chaotisches System, sondern zerstören auch noch dessen „letzten Rest von Urwüchsigkeit“ (ebd.). Jeder getötete Koloss vergrößert das Feld aus Trümmern und Ruinen von SHADOW OF THE COLOSSUS. Sie selbst sind lebendig gewordene Architektur. Indem wir die räumlichen Ausmaße des Kolosses durchmessen und hintereinander seine vitalen Punkte bearbeiten, töten wir ihn. Wir töten den Raum. Es ist, „als ob man ein Pferd zuerst zuritte und ihm dann, in dem Moment, in dem es sich fügt, ein Messer in den Nacken triebe“ (Stöcker 2006). Der Tod des letzten Kolosses bringt die intakte Wildnis des Spiels schließlich vollständig aus seiner natürlichen Ordnung. Wir können die Redundanz dieser Welt nicht beseitigen. Jeder unserer Schritte vergrößert nur das Ausmaß der Unordnung und wirft neue Fragen auf. Der Raum hat sich nicht vom Spieler entfremdet, sondern der Spieler vom wehrlosen Raum. Die „poetische Notwendigkeit“ (Pias 2007a, 415) ist mit zunehmendem



Fortschritt wachsender Unschärfe ausgesetzt. Durch unseren Missbrauch wird das Land unbrauchbar. Die Wege und Ziele von SHADOW OF THE COLOSSUS sind der Gleichgültigkeit und der Fragwürdigkeit preisgegeben. Kein „linearer Produktionsprozeß“ (Mertens 2007b, 50) kann sich mehr stabilisieren. Die Welt hat ihren Nutzen verloren.

*Der Schwund des Gebrauchswerts macht ein Ding bedeutungsfähig, und wie im Traum tritt nun Bedeutung in die ausgehöhlten Dinge ein. (Bolz 1990, 69)*

In SHADOW OF THE COLOSSUS gibt es genau sechzehn „Sehensnotwendigkeiten“ (Pias 2007a, 410). Die Zahl der getöteten Kolosse ist die einzige Nummer, die es noch zu optimieren gilt. Aber der Vorgang der Steigerung läuft nicht so distanziert und abstrakt ab, wie in den euklidischen Zahlensystemen eines heißen Computerspiels. Der Prozess des Abzählens geschieht nicht in versteckten, abstrakten Balkendiagrammen. Im kalten Spiel erhalten die Zahlen ihre „beziehungsstiftende Realität“ (Bolz 1990, 124) und wir unseren Tastsinn zurück. Erst müssen wir die Kolosse erklimmen, sie berühren und abtasten, bevor das Programm ihre Nummern den bereits gezählten hinzufügt. „[P]ut the finger on“ (McLuhan 2007, 122 ff.). Die Kolosse zu töten, ist keine rationale Aktion der Steigerung einer Variable, sondern ein „tactile fingering“ (ebd.), ein Akt der Berührung. Wir sind ‚in touch‘ mit den Zahlen des Systems. Der Spieler vernichtet keinen scharfen Nutzwert, steigert keine exakte Nummer, sondern tastet ein lebendiges Objekt sinnlich ab, so wie einen Finger oder Zeh. Selbst dort, wo die Welt von SHADOW OF THE COLOSSUS den konkreteren Nutzen besitzt, bewahrt sie sich

ihre weichen Konturen. Die „magical power of numbers“ (ebd.) bleibt erhalten.

Der Raum zwischen den Zahlen bleibt kalt und leer. Es gibt sonst nichts zu finden, auszugraben oder zu angeln. Im Zwischenraum zweier Kolosse, in ihren kühlen Schatten sozusagen, gilt es nur noch zu wandeln. Und trotzdem können wir gerade hier viele verschiedene Dinge tun. Die „Katalysen“ (Pias 2007a, 407) sind die entscheidenden Momente der Freiheit und Partizipation des Spiels. Hier können wir zweifeln, hoffen, eilen und ruhen. Die Nutzlosigkeit des Raumes, seine Bedeutungslosigkeit für den Spielfortschritt, befreit ihn von den Zwängen eines konkreten Gebrauchs. Es gibt nicht mehr nur den einen vorprogrammierten Nutzen, sondern auch noch genau den Nutzen, den wir dem Land persönlich zuschreiben wollen. Es ist wie in einer Geschichte des chinesischen Philosophen Zhuangzi. Der knorrige Baum, dessen Holz nicht zu verarbeiten ist, bezieht genau aus dieser Nutzlosigkeit seinen Nutzen. So droht er nicht von Holzfällern abgeholzt zu werden und kann an der richtigen Stelle einem Wanderer den nötigen Schatten spenden (Wohlfart 2002, 36 ff.). Die Nutzlosigkeit öffnet und befreit.

*Though the different zones of the games world have their purposes, they are much less defined than in other games. The zones serve only as purposes for certain actions. Thus players often do something totally different and reshape the functions of these places. (Babic 2007)*

Der Spieler wird nicht mehr von einem mechanischen System durch die Topografie gelotst. Er kann mit seinen Möglichkeiten tun, was er tun will und muss nicht machen, was für seinen

Fortschritt im Spiel optimal ist. „The ancient idea of absolute space is an object centered, Euclidean conception, constituted by hard (material) facts“ (ebd.), aber der Raum von SHADOW OF THE COLOSSUS konstituiert sich aus flüchtigeren Strukturen. Jeder Ort ist gleichwertig. Kategorien von Kosten und Nutzen greifen ins Leere. Nichts ist würdiger zu sehen als etwas Anderes.

*Nur wer ohne bestimmte Absicht und festes Ziel durch die Gegend bummelt, wird sehen, was er sieht und was sich zeigt, anstatt nur zu sehen, was er gesehen haben muss und was ‚sehenswert‘ ist. (Wohlfahrt 2002, 37)*

Im selben Maße in dem ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS die Bedeutung ihrer Geschichte und ihrer Topografie verschleiern setzen sie auch ihren audiovisuellen Inhalten sprichwörtlich Masken auf. Beide Spiele benutzen von Zeit zu Zeit grafische Filter, die das Bild mit einem künstlichen Rauschen überziehen. Darin verschwimmen zunehmend die Konturen der grafischen Oberfläche und zeigt sich die Realität, „als der undarstellbare blinde Fleck, der an den Rändern der Repräsentation jedoch stets seine Anwesenheit spürbar macht“ (Rautzenberg 2005, 134). Die Spiele verringern absichtlich ihre Auflösung, um unsere individuelle Realität in ihre Lücken aufzunehmen. Sie sind sich bewusst, dass das Ideal des Realismus mit ihren technologischen Mitteln nicht zu erreichen ist. Überhaupt ist die Abbildung einer bestimmten Realität nicht ihre Absicht.

*Der Realismus kann keine Lösung sein, versteht man darunter nur, in präexistenten, auswechselbaren und unantastbaren Rahmen, den Ersatz konventioneller*

*Zeichen (die letztlich doch ihrer Funktion und ihrem Kontext angepaßt sind). (Rivette 1989, 10)*

ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS ordnen sich nicht dem bequemen Konzept eines in eindeutigen kausalen Schaltungen funktionierenden Interfaces unter. Eine Aura markiert nicht länger einen nützlichen Gegenstand, sondern umrahmt zufällig jedes Objekt, das zwischen Kamera und Sonne gerät. In SHADOW OF THE COLOSSUS wird das Sonnenlicht oft so intensiv vom Wüstenboden reflektiert, dass das Bild zu einer einzigen strahlenden, weißen Fläche wird, „eine unentrinnbare Leere des Sinns und doch nicht nichts“ (Rautzenberg 2005, 133 ff.). Die Überbelichtung öffnet die Kanäle für extrinsische Inhalte, unsere eigene Realität. Vom weißen Rauschen des Spiels verwandelt, bleibt ein „ästhetisch leerer Raum, [...] ein überfüllter Raum irisierender Intensität“ (ebd.). Doch dieser Raum, „in which all outer sensation is withdrawn“, ist nicht mit intrinsischen Informationen gefüllt, sondern aus unserem „fill-in or completion of senses that is sheer hallucination“ (McLuhan 2007, 35). Das Rauschen, der Nebel, die Dunkelheit und die Strahlen der Sonne rauben den allzu klaren polygonalen Strukturen ihre Linearität. Die Welt von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS wird zur weißen Projektionsfläche.

Die Maskerade der Bilder setzt sich in den Figuren des Spiels fort. In ICO wird der Held von maskierten Gestalten in sein Verlies aus Stein gesperrt. Die Verfolger des Helden von SHADOW OF THE COLOSSUS tragen allesamt Masken und nur der Älteste nimmt seine Gesichtsbedeckung einen Moment lang ab. Selbst ein Großteil der Kolosse verhüllen ihr wahres Gesicht. Allen ist gemeinsam, dass sie über keinerlei Mimik

mehr verfügen. „[W]ie eine über sie streichende Hand“ (McLuhan 2001, 192), müssen wir die Lücken in ihren Gesichtern mit unseren Augen erfühlen und ergänzen. Jede Emotion, jede Motivation ist hinter der Maskierung denkbar. Es ist keine komplexe künstliche Intelligenz notwendig, um ein natürliches Verhalten zu simulieren. Die Kühle ihrer eingefrorenen Mienen überträgt diese Aufgabe dem Spieler. So kommt es, dass wir einen Koloss sowohl als bössartig, verspielt oder friedlich wahrnehmen können, weil der Leerraum hinter ihrer Maske den Platz zur Halluzination lässt. Auch wenn in der Datenbank keine bestimmten Verhaltensroutinen vorprogrammiert sind, nehmen wir doch ein facettenreiches Verhaltensrepertoire wahr. Und wo die Masken fehlen, sind die Körper und Gesichter zumindest detailarm gestaltet. Yorda, das Mädchen aus Licht, scheint von innen heraus zu leuchten. Ihre weichen Züge strahlen stets in ihr unmittelbares Umfeld aus, wie bei einem überbelichteten Foto. Die Konturen verschwimmen und ihr Körper und ihr Gesicht werden aufnahmefähig für variable Bedeutung. Der Held von SHADOW OF THE COLOSSUS ist auffallend androgyn gestaltet. Seine Züge lassen jede Besonderheit vermissen und nur selten verlässt seine Mimik die Sphäre des Neutralen. Selbst nach den Strapazen eines Kampfes verändert sich sein Äußeres nur subtil. Keine Spur von wachsenden Muskeln, glühenden Augen oder spießenden Hörnern. Gerade diese cartoonhafte Abstraktheit und Neutralität macht den Helden zu einer idealen Projektionsfläche für den Spieler.

Die Maskierung setzt sich bis in die Sprache fort. Wie schon gezeigt, verfügen sowohl ICO wie auch SHADOW OF THE COLOSSUS über eine Fantasiensprache ohne ein direktes Vorbild.

Nur die Untertitel, wenn sie nicht gerade durch Hieroglyphen ersetzt wurden, ermöglichen ein klares Verständnis. Doch die Schrift ist nicht in der Lage emotionale Färbungen und Feinheiten in der Betonung der Sprache abzubilden. Das Gebabbel der Charaktere überwindet sowohl die Einschränkungen und Nachteile einer eindeutigen Sprache wie auch die der phonetischen Schrift. Das Endergebnis vermag zwar klare Informationen zu liefern, bleibt aber kühl genug, um verschiedene Facetten einer möglichen Bedeutung einzufangen. Beim Gebrüll der Kolosse und den verschiedenen Tiergeräuschen versteht sich dieser Effekt von selbst. Der Rest der Welt bleibt einfach still. Nur in den Kämpfen mit den Kolossen dringen dramatische Orchesterklänge aus den Lautsprechern, die das deutlichste audiovisuelle Zugeständnis an eine heiße Ästhetik der Computerspiele darstellen. Als Nebeneffekt, wirkt die absolute Stille nach dem Ableben eines Kolosses und der Rückkehr zum Tempel um so eindringlicher. In der Kangleere der Landschaft, dem leisen Rauschen der Atmosphäre, verschmilzt die Welt zu einem fließenden Zusammenhang. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS sind keine in mechanische Intervalle fragmentierte Fließbänder. Ihre losgelöste Redundanz, ihre Bedeutungs- und Nutzlosigkeit konstituiert einen Raum,

*der kein Zentrum und keine festen Umrisse hat, ganz im Gegensatz zu einem streng visuellen Raum, der eine Ausweitung und Intensivierung des Auges darstellt. Der akustische Raum ist eine organische Ganzheit, die durch das simultane Wechselspiel aller Sinne erfaßt wird, während der ‚rationale‘ oder bildhafte Raum gleichförmig, sequenziell und kontinuierlich ist und eine geschlossene*

*Welt schafft, die ohne die reiche Resonanz des tribalen Echolandes auskommen muß. (Ebd., 178)*

ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS betreiben keine Arbeitswissenschaft, wie ein heißes Spiel. Sie nehmen uns nicht gefangen in einem mechanischen Rhythmus aus Arbeit und Pause. Keine fixierten Orte des Nutzens binden uns. In den kalten Computerspielen regieren die Momente der Leere, des Schweigens und der Resonanz. „[S]ie setzen die Kraft der Diskontinuität in Funktion“ (Bolz 1990, 115). Wo eine heiße Ästhetik des Computerspiels die Mentalität eines Fließbandarbeiters verlangt, provozieren diese Spiele den Müßiggang, „eine Demonstration gegen die Arbeitsteilung“ (Benjamin 1983, 538). Wir befolgen keine klaren Arbeitsanweisungen, die immer schon ein bestimmtes Endergebnis im Sinn haben, sondern verfolgen Spuren, die immer nur grob auf ein Ziel hinweisen. Wie ein Jäger muss der Spieler die Muster lesen lernen. Je nachdem welche Spuren er findet, wie er sie deutet und in Beziehung zueinander setzt, wird seine Jagd anders verlaufen, selbst wenn sie stets mit demselben Ergebnis endet.

*Mit der Spur wächst dem ‚Erlebnis‘ eine neue Dimension zu. Es ist nicht mehr darauf angewiesen, das ‚Abenteuer‘ zu erwarten; der Erlebende kann die Spur verfolgen, die darauf hinführt. [...] Die Erfahrungen dessen, der einer Spur nachgeht, resultieren aus einem Arbeitsvorgang nur ganz entfernt oder sind überhaupt ganz von ihm gelöst. [...] Sie haben keine Folge und kein System. Sie sind Produkt des Zufalls und tragen ganz die wesenhafte Unabschließbarkeit an sich, die die bevorzugte*

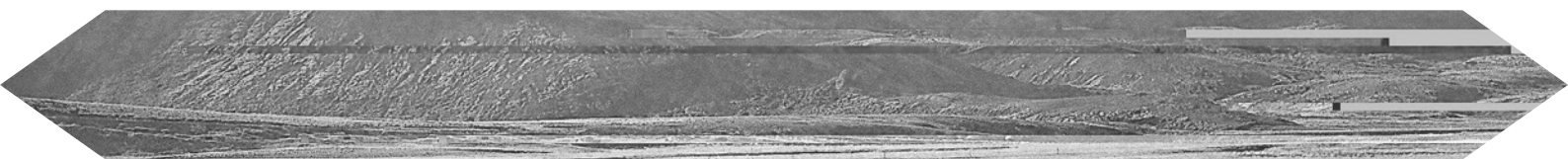
*Obliegenheiten des Müßiggängers auszeichnet. (Ebd., 963)*

So können wir frei über unsere Zeit verfügen, können ungebunden durch die Welten von ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS flanieren. Ihre verstreuten Spuren bieten die Möglichkeit zu Spinnereien, Umwegen und Enttäuschungen. Gleichzeitig sind sie noch heiß genug, dass wir uns nur selten verirren. Wenn wir das Ziel des Spiels schon fast vergessen haben, senden uns die Spiele schwache Signale, um uns an unsere Aufgabe zu erinnern. Sie erzwingen den Fortschritt nicht, sondern legen dem Spieler nur die Möglichkeit nahe. Sei es einfach, dass Yorda verunsichert auf unsere Spielfigur blickt oder eine kurze Sequenz von der baldigen Ankunft unserer Verfolger zeugt. Ob wir die Zeichen wahrnehmen ist unsere Sache, aber sie geben dem Spiel das nötige Gleichgewicht, um es nicht gänzlich im ‚paidea‘ aufgehen zu lassen. Am Ende bleibt die Lücke, der schwarze Fleck, der sich nicht zu hundert Prozent aufdecken lässt. ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS leben von dieser Diskontinuität. Die Spiele, ihre gesamte kalte Ästhetik, hängt an diesen undurchdringlichen Punkten. Ihre „Kunst des Weglassens“ (Stöcker 2006), ihre coolness, Dinge einfach sein lassen zu können, in beiderlei Sinn, macht den großen Unterschied zu heißen Spielen aus. Was sich mit Computern nicht darstellen lässt, versuchen sie nicht darzustellen. Sie verstehen die Eigenheiten und die Botschaft des Mediums und nutzen seine Potenziale, statt mit einer Fülle von Inhalten Hypnose zu praktizieren. Die ephemeren Emotionen und intensiven Atmosphären, die ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS schaffen, lassen sich nicht einfach in Code auflösen. Sie können nur entstehen, wenn dem Spieler genug



Raum gelassen wird damit er diese Elemente selbst in das Spiel tragen kann. Wir müssen spüren was uns im Computerspiel fehlt, und es dann vervollständigen. Wenn alles schon vollständig wäre, wo bliebe dann der Spieler? Wie Friedrich Schlegel anmerkt:

*Ja das Köstlichste was der Mensch hat, die innere Zufriedenheit selbst hängt, wie jeder leicht wissen kann, irgendwo zuletzt an einem solchen Punkte, der im Dunkeln gelassen werden muß, dafür aber auch das Ganze trägt und hält, und diese Kraft in demselben Augenblicke verlieren würde, wo man ihn in Verstand auflösen wollte. Wahrlich, es würde euch bange werden, wenn die ganze Welt, wie ihr es fordert, einmal im Ernst durchaus verständlich würde. (Zitiert nach Pikulik 2000, 108)*





## 4. RESÜMEE

Heiße Computerspiele schließen aus, kalte Computerspiele schließen ein. Wie sehr wir an einem Spiel partizipieren können hängt maßgeblich von der Temperatur seiner Ästhetik ab. Ein sehr heißes Spiel wie FABLE lässt dem Spieler wenig Raum zur Teilnahme. Das Gefühl der Freiheit, das es vermittelt, basiert auf einer Illusion. In seinem Kern ist es eine Maschine, „that can get into action only if the players consent to become puppets for a time“ (McLuhan 2007, 259). Wir folgen lediglich vorprogrammierten Routinen, „designed interactions“ (Salen/ Zimmerman 2004, 60), die fest im ROM gespeichert sind. Die Handlungen und Entscheidungen, die diese Spiele bieten, folgen eindeutigen kausalen Paradigmen. Gut kämpft gegen Böse, auf den Blitz folgt der Donner und mehr ist in jedem Fall besser. Doch so viele Wege dem Spieler letztendlich auch offen stehen, es sind immer schon vorprogrammierte, ausgetretene Pfade. Das heiße Spiel ist ein perfekt funktionierendes Uhrwerk, durch Rhythmus und Alphabet vollständig auf logische Verknüpfungen fixiert.

*Auge und Buchstaben haben die Welt profaniert; seit Uhr und Alphabet die Lebenswelt in visuelle Segmente zerhacken, verklingt die ‚music of interrelation‘. (Bolz 1990, 63)*

Um dem Spieler ein bequemes Interface für ihre wachsende Komplexität und ihren Datenreichtum zu bieten, bedienen sich heiße Spiele diverser Klischees. Sie bestehen zum großen Teil

aus Referenzen zu anderen Computerspielen, zu älteren (heißen) Medien, zu stereotypen Erzählstrukturen und zu aktueller populärer Kultur. Auch auf der inhaltlichen Ebene bewegt sich der Spieler also stets auf festgetretenem Grund. Es gibt schlicht nichts vom Spieler zu vervollständigen. Unsere einzige Aufgabe ist es, die Schaltungen des Spiels „verfahrenskonform“ (Pias 2007a, 409) zu schließen und das Programm erfolgreich zu seinem Ende zu führen. Am Schluss stehen die hundert Prozent, die vollständig aufgedeckte Karte und die lückenlos erzählte Geschichte. Alles macht Sinn, jegliche Redundanz ist beseitigt. Ganz anders ist dies jedoch bei kalten Spielen wie ICO oder SHADOW OF THE COLOSSUS. Zwar verlangen auch sie, dass sich der Spieler den grundsätzlichen Regeln des Spielens unterordnet, doch gehen sie dabei offener mit ihren Beschränkungen um. Ein kaltes Spiel versucht seine Regelhaftigkeit nicht durch eine unübersichtliche Masse von Optionen zu verstecken. Stattdessen geht es mit der Eingeschränktheit des Mediums Computerspiel um und integriert sie sinnvoll in den Spielablauf. So spiegelt sich das unabwendbare Schicksal des Helden von SHADOW OF THE COLOSSUS in der schlichten Notwendigkeit ein Spiel zu seinem Ende führen zu müssen. „Alles andere ist Spektakel“ (Rivette 1989, 11). In den komplexen Dialogbäumen, den fakultativen Nebenquests und Minispielen von FABLE, kann sich ein derartiger „Allegorithmus“ (Galloway 2007, 275) nicht etablieren. Das heiße Spiel täuscht stattdessen falsche Tatsachen vor. Es suggeriert eine Freiheit, die so nicht in den linearen Prozessen des Computers möglich ist. Das kalte Spiel verzichtet auf rhetorische Tricks und geht ganz in den Datenflüssen der CPU auf. „[D]as Universum soll von sich aus leben“ (Rivette 1989, 10). Dem Spieler ist es so möglich, ganz

am Drama des Computers teilzunehmen, ohne durch Elemente des Buches oder des Films hypnotisiert zu werden. Das kalte Spiel bedient sich keiner anderen Medien, keiner Alphabetisierung und Fragmentierung durch den Code. Es bleibt immer im Augenblick. Nur die allernötigsten Daten werden auf dem Weg gespeichert. Dazwischen klaffen die Lücken, die Leerstellen, die das kalte Spiel konstituieren. Es lebt nicht von den Referenzen zu einer überfüllten Datenbank. „Verkettungen, Übergänge oder Verbindungen werden absichtlich schwach gehalten. Der Zufall wird zum einzigen roten Faden“ (Deleuze 1997, 277). Der Sinn des Spiels entsteht nicht nur aus den Verweisen zu älteren Spielen und anderen Medien, sondern maßgeblich aus einer zufälligen Konfiguration von detailarmen Mustern. Wo nichts gespeichert ist oder wird, kann alles mögliche andocken. Mit jedem individuellen Blick ermöglicht das kalte Spiel also eine variierte Realität.

*Universum und Blick, beide eine einzige und selbe Realität; die nur existiert durch den Blick, den man von ihr aufnimmt, und dieser wiederum hat nur Sinn in Bezug auf sie; - unteilbare Realität, wo Erscheinung und Erscheinen sich vermischen, wo die Vision die Materie zu erschaffen den Anschein erwecken kann [...], wie auch die Materie die Vision zu beinhalten; ohne Vergangenheit, ohne Kausalitätsbezug. Eine einzige und selbe Realität mit zwei Gesichtern, vermischt und eins im erschaffenen Werk. (Rivette 1989, 11)*

Das kalte Spiel ist nicht vollständig ohne einen menschlichen, fantasiebegabten Spieler. Es erfordert mehr als bloßen „Gehorsam für Befehle - und zwar Maschinenbefehle im Sinne

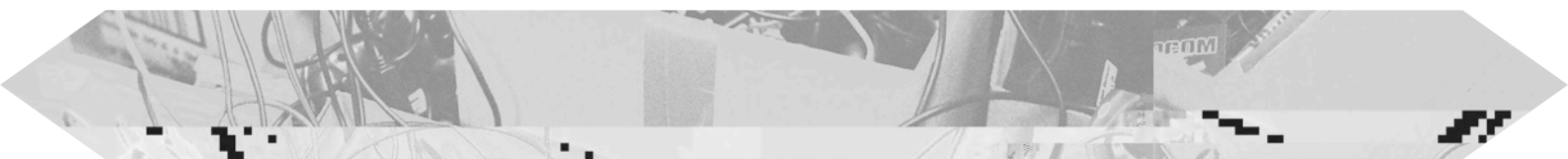
der Computersprache“ (Bolz 1990, 36). Ein kaltes Spiel zu vollenden, es zu erfüllen, heißt auf verschiedenen Ebenen am Medium Computerspiel teilzunehmen und nicht allein ein Interface zu bedienen. Das heiße Spiel hingegen könnte auch sinnvoll von einem Automaten gespielt werden. Wo es darum geht, sein Körperschema dem Computer anzupassen, kann auch gleich ganz der Computer die Kontrolle übernehmen. Eindrucksvoll beweist dies momentan Glider, ein vollautomatisches Programm, das das Online-Rollenspiel WORLD OF WARCRAFT (2004) ganz ohne menschliches Eingreifen spielt. In den heißen Strukturen des Spiels, wo die Optimierung von Werten und die Vermeidung von Redundanz regieren, erweist sich die Maschine als der bessere Spieler. Wo der durchschnittliche Gamer von WORLD OF WARCRAFT knapp acht Monate benötigt, um den höchsten Level zu erreichen, ist die Software schon nach einem Monat am selben Ziel angelangt (Stöcker 2008). Der Ausweg aus der Hypnose der Maschine ist schließlich wieder eine weitere Maschine, wie Christoph Wirth, einer der Vertreiber der Roboter-Software treffend kommentiert: „Viele schaffen den Ausstieg aus dem Spiel erst durch den Bot - weil sie merken, wie sinnlos es ist. Aber man will eben oben dabei sein“ (zitiert nach ebd.).

Marshall McLuhans Kategorien dürfen nicht mit einer allgemeinen, qualitativen Bewertung von Computerspielen verwechselt werden. Ob wir uns lieber durch Datenverarbeitung hypnotisieren lassen oder die Anforderungen einer lückenhaften Spielerfahrung auf uns nehmen, ist letztendlich eine subjektive Geschmacksfrage. Trotzdem bietet die Temperatur der Spiele im Sinne McLuhans eine Möglichkeit, verschiedene Qualitäten der Teilnahme am

Computerspiel beschreibungsfähig zu machen. Gameplay ist nicht gleich Gameplay. Heiß und Kalt machen die konkrete Spielerfahrung greifbarer. Wo der Begriff der Interaktion vollständig daneben greift, kann die Partizipation und ihre heißen und kalten Erscheinungsformen in die Bresche springen. Wir interagieren nicht mit Computerspielen, wir konfigurieren. Die Frage ist nur, ob wir heiße Daten konfigurieren oder kalte Muster. Werden wir hypnotisiert oder halluzinieren wir? Treibt uns das Computerspiel zur Arbeit oder zum Traum? Der Unterschied mag nicht exakt messbar sein, aber er ist ohne Zweifel im Vollzug eines Computerspiels fühlbar und beschreibbar. Sowohl die wissenschaftliche, wie die journalistische Praxis der Betrachtung von Spielen muss sich mit diesen flüchtigen Nuancen der Spielerfahrung auseinandersetzen. Ein Spiel ist nicht einfach groß oder klein, schnell oder langsam, langweilig oder spannend, linear oder offen, narrativ oder regelhaft. Alle Elemente können heiße und kalte Formen annehmen und sind untereinander starken Wechselwirkungen ausgesetzt. Spielt man SHADOW OF THE COLOSSUS beispielsweise einmal durch, schaltet der Spieler eine Stoppuhr und ein Zeitlimit frei. Unter Zeitdruck und mit einer Bestenliste versehen, verwandelt sich jedes kalte Spiel schlagartig in ein heißes Spiel. Ein Effekt unter vielen, der auch für die Gestaltung zukünftiger Spiele von Bedeutung sein könnte. Die Sensibilisierung für die unterschiedlichen Temperierungen von Spielelementen kann helfen eingeschliffene Paradigmen des Game-Design zu hinterfragen. Mehr Freiheiten sorgen nicht zwangsweise für mehr Freiheit. Unlogische Verknüpfungen erzeugen nicht in jedem Fall Frust. Bewusst eingesetzt, können sowohl heiße wie kalte Elemente des Computerspiels die Spielerfahrung massgeblich

bereichern. Als Beispiel wäre hier die Killer-Mär KILLER7 (2005) zu nennen. In den halluzinatorischen Strukturen des Spiels reihen sich Extreme von heißen und kalten Design-Elementen so gekonnt aneinander, dass es schon an ein Kunstwerk erinnern mag. Der ‚killers heaven‘ weiß durch seine Verweigerung aller Verschleierungsmechanismen gekonnt zu irritieren und auf eingeschliffene Strukturen von Computerspielen aufmerksam zu machen. Angesiedelt im psychotischen Geist der Hauptfigur Harman Smith, ist nichts mehr selbstverständlich. Der bewusste Einsatz von heißen und kalten Strukturen, kann Computerspiele zu einem „anti-environment“ (McLuhan 2001, 68) machen. Ihre alternativen Realitäten „provide means of direct attention and enable us to see more clearly“ (ebd.). Die medienästhetischen Kategorien Marshall McLuhans an Computerspielen anzuwenden, kann schließlich also auch dem Medium helfen, sich seiner Strukturen selbst bewusster zu werden; selbstbewusster zu sein.

*You can just hang around outside in the sun all day, tossing a ball around, or you can sit at your computer and do something that matters! (Parker/Stone 2006)*





## QUELENNACHWEISE

### BIBLIOGRAFIE

- Adams, Ernest W. (2007) Dogma 2001. In: Bruns, Karin; Reichert, Ramón (Hrsg.) READER NEUE MEDIEN. TEXTE ZUR DIGITALEN KULTUR UND KOMMUNIKATION. Bielefeld: transcript Verlag; S. 420/421.
- Babic, Edvin (2007) On the Liberation of Space in Computer Games. In: ELUDAMOS. JOURNAL FOR COMPUTER GAME CULTURE, 1, 1; <http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/4/21>; verifiziert am 01.06.08
- Bachelard, Gaston (2001) POETIK DES RAUMES. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Bannert, Robert (2006) Shadow of the Colossus. In: MAN!AC. DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE, 3/2006; S. 78 - 80.
- Benjamin, Walter (1983) DAS PASSAGENWERK. HERAUSGEGEBEN VON ROLF TIEDEMANN. ERSTER BAND. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.
- Bernstein, Charles (2001) Play It Again, Pac-Man. In: Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) THE MEDIUM OF THE VIDEO GAME. Austin, TX: University of Texas Press; S. 155 - 168.
- Bettenhausen, Shane (2005) AFTERTHOUGHTS. SHADOW OF THE COLOSSUS. [Http://www.1up.com/do/feature?cld=3145476](http://www.1up.com/do/feature?cld=3145476); verifiziert am 01.06.08
- Böhme, Gernot (1995) ATMOSPHERE. ESSAYS ZUR NEUEN ÄSTHETIK. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.



- Böhme, Hartmut; Matussek, Peter; Müller, Lothar (2000) ORIENTIERUNG KULTURWISSENSCHAFT. WAS SIE KANN, WAS SIE WILL. Reinbek: Rowohlt Verlag.
- Bolz, Norbert (1990) THEORIE DER NEUEN MEDIEN. München: Raben Verlag von Wittern.
- Bordelon, Phil (2001) ICO – AN INTERVIEW WITH FUMITO UEDA OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA. [Http://www.psillustrated.com/teams2/ip\\_ico\\_fumito.html](http://www.psillustrated.com/teams2/ip_ico_fumito.html); verifiziert am 01.06.08
- Butler, Mark (2007) Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hrsg.) ESCAPE! COMPUTERSPIELE ALS KULTURTECHNIK. Köln; Weimar; Wien: Böhlau Verlag; S. 65 - 83.
- Butts, Steve (2002) PETER MOLYNEUX INTERVIEW. WE TALK WITH THE CREATOR OF BLACK & WHITE ABOUT HIS PLANS FOR THE FUTURE. [Http://uk.pc.ign.com/articles/323/323983p1.html](http://uk.pc.ign.com/articles/323/323983p1.html); verifiziert am 01.06.08
- Caillois, Roger (1960) DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN. MASKE UND RAUSCH. Stuttgart: Curt E. Swab GmbH & Co. Verlagsgesellschaft.
- Campbell, Eddie; Moore Alan (2006) FROM HELL. Marietta, GA: Top Shelf Productions.
- Campbell, Joseph (1999) DER HEROS IN TAUSEND GESTALTEN. Frankfurt a. M.; Leipzig: Insel Verlag.
- Chesterton, Gilbert K. (2007) IN DEN SAND GESCHRIEBEN. BETRACHTUNGEN. Coesfeld: Elsinor Verlag.

- Cramer, Friedrich (1996) SYMPHONIE DES LEBENDIGEN. VERSUCH EINER ALLGEMEINEN RESONANZTHEORIE. Frankfurt a. M.; Leipzig: Insel Verlag.
- Deleuze, Gilles (1997) DAS BEWEGUNGS-BILD. KINO 1. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.
- Elberfeld, Rolf (2007) Transformative Phänomenologie. In: INFORMATION PHILOSOPHIE, 5/2007; S. 26 - 29.
- Eskelinen, Markku (2001) The Gaming Situation. In: GAME STUDIES. THE INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAME RESEARCH, 1, 1; <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>; verifiziert am 01.06.08
- Eskelinen, Markku; Tronstad, Ragnhild (2003) Video Games and Configurative Performances. In: Perron, Bernard; Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) THE VIDEO GAME THEORY READER. New York; London: Routledge; S. 195 - 220.
- Fiore, Quentin; McLuhan, Marshall (2001) THE MEDIUM IS THE MESSAGE. AN INVENTORY OF EFFECTS. Corte Madera, CA: Gingko Press.
- Fluck, Winfried (1998) „Amerikanisierung“ der Kultur. Zur Geschichte der amerikanischen Populärkultur. In: Wenzel, Harald (Hrsg.) DIE AMERIKANISIERUNG DES MEDIENALLTAGS. Frankfurt a. M.; New York: Campus Verlag; S. 13 - 52.
- Forster, Winnie (2005) SPIELKONSOLEN UND HEIMCOMPUTER. 1972 - 2005. ZWEITE STARK ERWEITERTE AUFLAGE. Utting: gameplan.
- Frasca, Gonzalo (1999) LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: SIMILITUDE AND DIFFERENCES BETWEEN (VIDEO)GAMES AND NARRATIVE. [Http://www.ludology.org/articles/ludology.htm](http://www.ludology.org/articles/ludology.htm); verifiziert am 01.06.08

- Frasca, Gonzalo (2001a) VIDEOGAMES OF THE OPPRESSED. VIDEOGAMES AS A MEANS FOR CRITICAL THINKING AND DEBATE. [Http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf](http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf); verifiziert am 01.06.08
- Frasca, Gonzalo (2001b) RETHINKING IMMERSION AND AGENCY: VIDEOGAMES AS A MEANS OF CONSCIOUSNESS-RAISING. [Http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf](http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf); verifiziert am 01.06.08
- Frasca, Gonzalo (2003) Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. In: Perron, Bernard; Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) THE VIDEO GAME THEORY READER. New York; London: Routledge; S. 221 - 235.
- Friedman, Ted (1997) CIVILIZATION AND ITS DISCONTENTS. SIMULATION, SUBJECTIVITY, AND SPACE. [Http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm](http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm); verifiziert am 01.06.08
- Gaiman, Neil (1999) SANDMAN. WORLD'S END. New York: DC Comics.
- Galloway, Alexander R. (2007) Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in Civilization. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hrsg.) ESCAPE! COMPUTERSPIELE ALS KULTURTECHNIK. Köln; Weimar; Wien: Böhlau Verlag; S. 271 - 286.
- Gibson, William (2000) DIE NEUROMANCER-TRILOGIE. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Gille, Klaus F. (1999) „EIN ABGRUND VON WOLLUST“. VERSUCHUNG ALS AUSBRUCH AUS DER KULTUR AM BEISPIEL VON LUDWIG TIECKS MÄRCHENNOVELLE „DER RUNENBERG“. [Http://www2.hu-berlin.de/literatur/projekte/loreley/Aufsaeetze/Gille\\_Tieck.htm](http://www2.hu-berlin.de/literatur/projekte/loreley/Aufsaeetze/Gille_Tieck.htm); verifiziert am 01.06.08

- Gillen, Kieron (2004) THE NEW GAMES JOURNALISM. [Http://alwaysblack.com/blackbox/ngj.html](http://alwaysblack.com/blackbox/ngj.html); verifiziert am 01.06.08
- Goepper, Roger (2000) ASPEKTE DES TRADITIONELLEN CHINESISCHEN KUNSTBEGRIFFS. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Gogolin, Heiko; Mertens, Mathias (2008) Stark im Abgang. In: Mertens, Mathias (Hrsg.) LADEZEIT. ANDERE GESCHICHTEN VOM COMPUTERSPIELEN. Göttingen: Blumenkamp; S. 50 - 59.
- Gogolin, Heiko (2006) Kolossal. In: GEE – GAMES\_ENTERTAINMENT\_EDUCATION, Januar 2006; S. 52 - 57.
- Gombrich, Ernst H. (1996) DIE GESCHICHTE DER KUNST. Berlin: Phaidon Verlag.
- Huberts, Christian (2008) Hitzewallungen. In: Mertens, Mathias (Hrsg.) LADEZEIT. ANDERE GESCHICHTEN VOM COMPUTERSPIELEN. Göttingen: Blumenkamp; S. 154 - 165.
- Hügel, Hans-Otto (1993) Ästhetische Zweideutigkeit der Unterhaltung. Eine Skizze ihrer Theorie. In: MONTAGE/AV, 2, 1; S. 119–141.
- Huizinga, Johan (2004) HOMO LUDENS. VOM URSPRUNG DER KULTUR IM SPIEL. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Jenkins, Henry (2006) Game Design as Narrative Architecture. In: Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hrsg.) THE GAME DESIGN READER. A RULES OF PLAY ANTHOLOGY. Cambridge, MA; London: The MIT Press; S. 670 - 689.
- Juul, Jasper (2000) WHAT COMPUTER GAMES CAN AND CAN'T DO. [Http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html](http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html); verifiziert am 01.06.08

- Juul, Jasper (2001) Games Telling Stories? A brief note on games and narratives. In: GAME STUDIES. THE INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAME RESEARCH, 1, 1; <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>; verifiziert am 01.06.08
- Juul, Jasper (2005) HALF-REAL. VIDEO GAMES BETWEEN REAL RULES AND FICTIONAL WORLDS. Cambridge, MA; London: The MIT Press.
- Kent, Steven L. (2001) THE ULTIMATE HISTORY OF VIDEO GAMES. FROM PONG TO POKÉMON AND BEYOND – THE STORY BEHIND THE CRAZE THAT TOUCHED OUR LIVES AND CHANGED THE WORLD. New York: Three Rivers Press.
- Klevjer, Rune (2001) COMPUTER GAME AETHETICS AND MEDIA STUDIES. [Http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper\\_2001.htm](http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm); verifiziert am 01.06.08
- Konersmann, Ralf (1996) Anti-Antihermeneutik. In: Caysa, Volker; Eichler, Klaus D. (Hrsg.) PHILOSOPHIEGESCHICHTE UND HERMENEUTIK. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, S. 159 - 176.
- Kücklich, Julian (2002) COMPUTERSPIELPHIOLOGIE. PROLEGOMENA ZU EINER LITERATURWISSENSCHAFTLICH BEGRÜNDETEN THEORIE NARRATIVER SPIELE IN DEN ELEKTRONISCHEN MEDIEN. [Http://www.playability.de/txt/csp.zip](http://www.playability.de/txt/csp.zip); verifiziert am 01.06.08
- Licklider, Carl R. (1960) MAN-COMPUTER SYMBIOSIS. [Http://memex.org/licklider.pdf](http://memex.org/licklider.pdf); verifiziert am 01.06.08
- Licklider, Carl R.; Taylor, Robert W. (1968) THE COMPUTER AS A COMMUNICATION DEVICE. [Http://memex.org/licklider.pdf](http://memex.org/licklider.pdf); verifiziert am 01.06.08

- Lischka, Konrad (2008) DER HERR DER DUNGEONS. [Http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,539436,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,539436,00.html); verifiziert am 01.06.08
- MacIntyre, Jeffrey (2008) THE TAO OF SCREEN. IN SEARCH OF THE DISTRACTION-FREE DESKTOP. [Http://www.slate.com/id/2182744/](http://www.slate.com/id/2182744/); verifiziert am 01.06.08
- Manovich, Lev (2001) THE LANGUAGE OF NEW MEDIA. Cambridge, MA; London: The MIT Press.
- Manovich, Lev (2005) BLACK BOX – WHITE CUBE. Berlin: Merve Verlag.
- McCloud, Scott (2001) COMICS RICHTIG LESEN. DIE UNSICHTBARE KUNST. Hamburg: Carlsen Verlag.
- McGonigal, Jane (2003) THE CURIOUS INTERFACE. A DESIGN MANIFESTO IN FAVOR OF PLAY. [Http://www.avantgame.com/The%20Curious%20Interface%202.0.pdf](http://www.avantgame.com/The%20Curious%20Interface%202.0.pdf); verifiziert am 01.06.08
- McLuhan, Marshall (1962) THE GUTENBERG GALAXY. THE MAKING OF TYPOGRAPHIC MAN. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press.
- McLuhan, Marshall (2001) Geschlechtsorgan der Maschinen. „Playboy“-Interview mit Eric Norden. In: Baltes, Martin; Boehler, Fritz; Höltschl, Rainer; Reuß, Jürgen (Hrsg.) DAS MEDIUM IST DIE BOTSCHAFT. THE MEDIUM IS THE MESSAGE. Dresden: Verlag der Kunst; S. 169 - 244.
- McLuhan, Marshall (2007) UNDERSTANDING MEDIA. THE EXTENSIONS OF MAN. London; New York: Routledge.
- Meißner, Tobias O.; Mertens, Mathias (2002) WIR WAREN SPACE INVADERS. GESCHICHTEN VOM COMPUTERSPIELEN. Frankfurt a. M.: Eichborn Verlag.

Menabrea, Luigi F. (1842) SKETCH OF THE ANALYTICAL ENGINE INVENTED BY CHARLES BABBAGE. BY L. F. MENABREA OF TURIN, OFFICER OF THE MILITARY ENGINEERS. WITH NOTES UPON THE MEMOIR BY THE TRANSLATOR ADA AUGUSTA, COUNTESS OF LOVELACE. [Http://www.fourmilab.ch/babbage/sketch.html](http://www.fourmilab.ch/babbage/sketch.html); verifiziert am 01.06.08

Mertens, Mathias (2006) KAFFEEKOCHEN FÜR MILLIONEN. DIE SPEKTAKULÄRSTEN EREIGNISSE IM WORLD WIDE WEB. Frankfurt a. M.; New York: Campus Verlag.

Mertens, Mathias (2007a) DIE EWIG NEUEN MEDIEN. [Http://www.bpb.de/themen/72C5C9,0,Die\\_ewig\\_neuen\\_Neuen\\_Medien.html](http://www.bpb.de/themen/72C5C9,0,Die_ewig_neuen_Neuen_Medien.html); verifiziert am 01.06.08

Mertens, Mathias (2007b) „A Mind Forever Voyaging“. Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hrsg.) ESCAPE! COMPUTERSPIELE ALS KULTURTECHNIK. Köln; Weimar; Wien: Böhlau Verlag; S. 45 - 54.

Mielke, James (2005) SHADOW TALK. LIVE, IN PERSON WITH SHADOW'S FUMITO UEDA AND KENJI KAIDO. [Http://www.1up.com/do/feature?cld=3144673](http://www.1up.com/do/feature?cld=3144673); verifiziert am 01.06.08

Murray, Janet H. (1997) HAMLET ON THE HOLODECK. THE FUTURE OF NARRATIVE IN CYBERSPACE. Cambridge, MA: The MIT Press.

Neitzel, Britta (2000) GESPIELTE GESCHICHTEN. STRUKTUR- UND PROZESSANALYTISCHE UNTERSUCHUNGEN DER NARRATIVITÄT VON VIDEOSPIELEN. [Http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?idn=970619278&dok\\_var=d1&dok\\_ext=pdf&filename=970619278.pdf](http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?idn=970619278&dok_var=d1&dok_ext=pdf&filename=970619278.pdf); verifiziert am 01.06.08

- Newman, James (2007) Der Mythos des ergodischen Videospiels. Einige Gedanken über das Verhältnis von Spieler und Spielfigur in Videospielen. In: Bruns, Karin; Reichert, Ramón (Hrsg.) READER NEUE MEDIEN. TEXTE ZUR DIGITALEN KULTUR UND KOMMUNIKATION. Bielefeld: transcript Verlag; S. 443 - 457.
- Nishida, Kitarō (1989) ÜBER DAS GUTE. EINE PHILOSOPHIE DER REINEN ERFAHRUNG. Frankfurt a. M.: Insel Verlag.
- Nishitani, Keiji (1991) Ikebana. Über die reine japanische Kunst. In: PHILOSOPHISCHES JAHRBUCH, 98, 2; S. 314 - 320.
- Nohr, Ralf F. (2005) Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegung zu einer Transparenztheorie des games. In: Bopp, Matthias; Neitzel, Britta; Nohr, Ralf F. (Hrsg.) „SEE I'M REAL...“ MULTIDISZIPLINÄRE ZUGÄNGE ZUM COMPUTERSPIEL AM BEISPIEL VON ‚SILENT HILL‘. Münster: Lit Verlag; S. 96 - 125.
- Nutt, Christian (2003) PETER MOLYNEUX SPEAKS ON FABLE. [Http://archive.gamespy.com/e32003/interview/xbox/1001914/index.shtml](http://archive.gamespy.com/e32003/interview/xbox/1001914/index.shtml); verifiziert am 01.06.08
- Pearce, Celia (2002) Sims, BattleBots, Cellular Automata, God and Go. A Conversation with Will Wright. In: GAME STUDIES. THE INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAME RESEARCH, 2, 1; <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>; verifiziert am 01.06.08
- Pfaller, Robert (2007) Immer fleißig spielen! Profaner Realismus und Heiliger Ernst zwischen Mensch und Maschine. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hrsg.) ESCAPE! COMPUTERSPIELE ALS KULTURTECHNIK. Köln; Weimar; Wien: Böhlau Verlag; S. 147 - 159.



- Pias, Claus (2002) COMPUTER SPIEL WELTEN. München: sequenzia Verlag.
- Pias, Claus (2007a) Adventures Erzählen Graphen. In: Bruns, Karin; Reichert, Ramón (Hrsg.) READER NEUE MEDIEN. TEXTE ZUR DIGITALEN KULTUR UND KOMMUNIKATION. Bielefeld: transcript Verlag; S. 398 - 419.
- Pias, Claus (2007b) Wirklich problematisch. Lernen von „frivolen Gegenständen“. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hrsg.) ESCAPE! COMPUTERSPIELE ALS KULTURTECHNIK. Köln; Weimar; Wien: Böhlau Verlag; S. 255 - 269.
- Pikulik, Lothar (2000) FRÜHROMANTIK. EPOCHE, WERK, WIRKUNG. München: C. H. Beck Verlag.
- Poole, Steven (2000) TRIGGER HAPPY. VIDEOGAMES AND THE ENTERTAINMENT REVOLUTION. New York: Arcade Publishing.
- Purgathofer, Peter (2007) Emotion and Story in Shadow of the Colossus. In: ELUDAMOS. JOURNAL FOR COMPUTER GAME CULTURE, 1, 1; <http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/10/33>; verifiziert am 01.06.08
- Rautzenberg, Markus (2005) Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2. In: Bopp, Matthias; Neitzel, Britta; Nohr, Ralf F. (Hrsg.) „SEE I'M REAL...“ MULTIDISZIPLINÄRE ZUGÄNGE ZUM COMPUTERSPIEL AM BEISPIEL VON ‚SILENT HILL‘. Münster: Lit Verlag; S. 126 - 144.
- Rivette, Jacques (1989) Wir sind nicht mehr unschuldig. In: Rivette, Jacques (Hrsg.) SCHRIFTEN FÜRS KINO. CICIM NR. 24/25. München: Institut Français de Munich; S. 8 - 12.
- Rodriguez, Hector (2006) The Playful and the Serious. An approximation to Huizinga's Homo Ludens. In: GAME

STUDIES. THE INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAME RESEARCH, 6, 1; <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>; verifiziert am 02.03.08

Rötzer, Florian (2008) EINSAMKEIT GEBIERT GÖTTER UND PERSONIFIZIERTE GERÄTE. <Http://www.heise.de/tp/r4/artikel/27/27306/1.html>; verifiziert am 01.06.08

Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hrsg.) (2004) RULES OF PLAY. GAME DESIGN FUNDAMENTALS. Cambridge, MA; London: The MIT Press.

Schilder, Paul (1923) DAS KÖRPERSHEMA. EIN BEITRAG ZUR LEHRE VOM BEWUSSTSEIN DES EIGENEN KÖRPERS. Berlin: Verlag von Julius Springer.

Seubold, Günter (1994) Inhalt und Umfang des japanischen Kunstbegriffs. In: PHILOSOPHISCHES JAHRBUCH, 101, 2; S. 380 - 398.

Sigl, Rainer (2007) DIE HAND, DIE FÜTTERT. <Http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26753/1.html>; verifiziert am 01.06.08

Stephenson, Neal (1992) SNOW CRASH. München: Blanvalet Verlag.

Stöcker, Christian (2006) EIN STILLES MEISTERWERK. <Http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,402686,00.html>; verifiziert am 01.06.08

Stöcker, Christian (2008) ROBOTER NIMMT SPIELERN DAS SPIELEN AB. <Http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,547877,00.html>; verifiziert am 01.06.08

Tolkien, John R. R. (1974) DER KLEINE HOBBIT. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

- Truffaut, François (2003) MR. HITCHCOCK, WIE HABEN SIE DAS GEMACHT? München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Uschmann, Oliver (2008) „Ich war früher böse“. In: GEE – GAMES\_ENTERTAINMENT\_EDUCATION, April 2008; S. 78 - 80.
- Waters, Darren (2008) MOLYNEUX DRIVEN BY PAST FAILURE. [Http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7262202.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7262202.stm); verifiziert am 01.06.08
- Weiser, Mark; Brown, John S. (1996) THE COMING AGE OF CALM TECHNOLOGY. [Http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/acmfuture2endnote.htm](http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/acmfuture2endnote.htm); verifiziert am 01.06.08
- Weitholz, Arezu (2002) Klangbasteln mit Tesafilm. In: Der Spiegel, 51/2002; S. 182.
- Wildgruber, Max (2004) Fable. In: MAN!AC. DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE, 11/2004; S. 54 - 56.
- Wohlfart, Günter (2002) ZHUANGZI. Freiburg im Breisgau: Herder Verlag.
- Wolf, Mark J. P. (2001) Narrative in the Video Game. In: Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) THE MEDIUM OF THE VIDEO GAME. Austin, TX: University of Texas Press; S. 93 - 111.
- Wolf, Mark J. P. (2003) Abstraction in the Video Game. In: Perron, Bernard; Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) THE VIDEO GAME THEORY READER. New York; London: Routledge; S. 47 - 65.

## LUDOGRAFIE

- Adams, Douglas; Meretzky, Steve (1984) THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY. Infocom. System: Commodore 64.
- Anderson, Tim et al. (1980) ZORK 1. THE GREAT UNDERGROUND EMPIRE. Infocom. System: Commodore 64.
- Bluth, Don; Dyer, Rick (1983) DRAGON'S LAIR. Cinematronics; Advanced Microcomputer Systems. System: Spielautomat.
- Carmack, John; Romero, John (1993) DOOM. id Software. System: PC.
- Gard, Toby (1996) TOMB RAIDER. Core Design; Eidos Interactive. System: Sony Playstation.
- Iwatani, Toru (1980) PAC-MAN. Namco; Midway Games. System: Spielautomat.
- Kaido, Kenji; Ueda, Fumito (2002) ICO. Sony Computer Entertainment Europe. System: Sony Playstation 2.
- Kaido, Kenji; Ueda, Fumito (2006) SHADOW OF THE COLOSSUS (SOTC). Sony Computer Entertainment Europe. System: Sony Playstation 2.
- Mikami, Shinji; Suda, Goichi (2005) KILLER7. Grasshopper Manufacture; Capcom. System: Sony Playstation 2, Nintendo GameCube.
- Molyneux, Peter (2001) BLACK & WHITE. Lionhead Studios; Electronic Arts. System: PC.
- Molyneux, Peter (2004) FABLE. THE LOST CHAPTERS. Lionhead Studios; Microsoft Studios. System: PC.
- Morhaime, Michael (2004) WORLD OF WARCRAFT (WOW). Blizzard Entertainment; Vivendi. System: PC, Mac OS X.

## FILMOGRAFIE

Binder, Mike (2007) REIGN OVER ME. Sony Pictures Releasing.

Croshaw, Ben (2007) „FABLE: THE LOST CHAPTERS“ IN  
RETROSPECT. A FULLYRAMBLOMATIC REVIEW. [Http://  
www.youtube.com/watch?v=jYQLR7dE5k4](http://www.youtube.com/watch?v=jYQLR7dE5k4); verifiziert am  
01.06.08

Jackson, Peter (2001) DER HERR DER RINGE. DIE GEFÄHRTEN.  
Warner Bros.

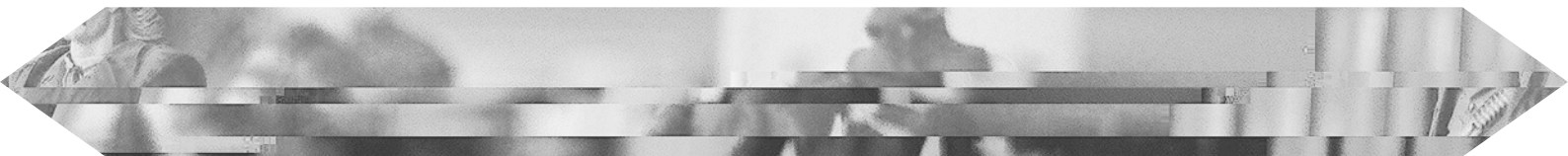
Jackson, Peter (2002) DER HERR DER RINGE. DIE ZWEI TÜRME.  
Warner Bros.

Jackson, Peter (2003) DER HERR DER RINGE. DIE RÜCKKEHR DES  
KÖNIGS. Warner Bros.

MC Frontalot (2007) IT IS PITCH DARK (MUSIKVIDEO). [Http://  
frontalot.com/media.php/361/MCF\\_it\\_is\\_pitch\\_dark.mov](http://frontalot.com/media.php/361/MCF_it_is_pitch_dark.mov);  
verifiziert am 01.06.08

Parker, Trey; Stone, Matt (2006) SOUTH PARK (SEASON 10,  
EPISODE 8): MAKE LOVE, NOT WARCRAFT. Comedy Central.

Wachowski, Andy; Wachowski, Larry (1999) MATRIX. Warner  
Bros.





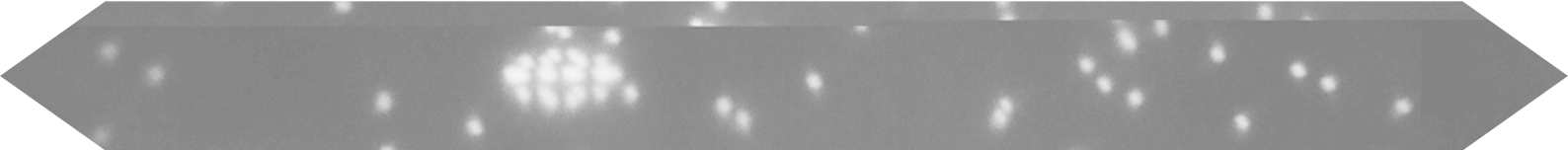
## ***EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG***

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig und ohne weitere Hilfe verfasst habe.

Ich habe dazu keine weiteren als die angeführten Hilfsmittel benutzt und die aus anderen Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet.

Hildesheim, den 13. Juni 2008

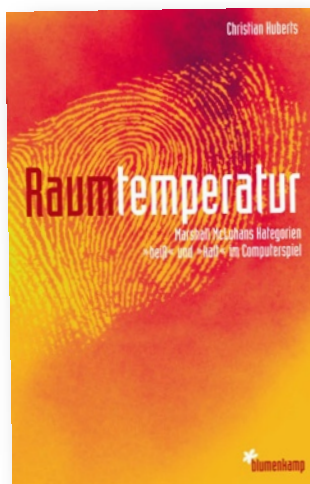
*Christian Huseuts*



**SCHAU AN!**







## Noch nicht „heiß“/„kalt“ genug?

- Komplette überarbeitet und korrigiert!
- Zwei zusätzliche Kapitel [SECOND LIFE & KILLER7]!
- Neue Botschaft [Buchdruck], gleicher Inhalt!

RAUMTEMPERATUR: MARSHALL MCLUHANS  
KATEGORIEN „HEIß“ UND „KALT“ IM COMPUTERSPIEL.

*Paperback, 194 Seiten, 2010 erschienen im blumenkamp Verlag.*