

Christian Huberts

Raumtemperatur

Marshall McLuhans Kategorien
»heiß« und »kalt« im Computerspiel

Cool Edition

Christian Huberts

Raumtemperatur.

Marshall McLuhans Kategorien »heiß« und »kalt« im Computerspiel.

Cool Edition (Version 4.0)

Stand: 18. September 2019



@ Christian Huberts

Berlin, September 2019

info@christianhuberts.de

www.christianhuberts.de

Digitalsatz: Christian Huberts

Umschlaggestaltung: Christian Huberts

Foto: »[Iris - left eye of a girl.jpg](#)« von Laitr Keiows unter [CC BY-SA 3.0](#)-Lizenz

Aktualisierte und erweiterte Fassung, ursprünglich erschienen bei:

© blumenkamp verlag

Salzhemmendorf, Juli 2010

ISBN: 978-3-9810685-7-3

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).



Inhaltsverzeichnis

Vorwort der Cool Edition.....	6
Einleitung	12
»Heiße« und »kalte« Medien	19
Einführung in Marshall McLuhans Metaphorik	19
Sind Computerspiele »heiß« oder »kalt«?	22
Fable.....	29
Entscheidungen – Versprechen – Fortschritt.....	29
Die Säulen der Welt.....	36
Once upon a time and again.	43
Ico & Shadow of the Colossus	56
Resonanz	56
Schweigen	66
Leere.....	78
Second Life	91
Leben.....	91
Langeweile	100
Tod.....	110
Killer7	119
Railism	119
All you need is blood	127
In the name of Harman.....	137

Resümee	157
Quellennachweise.....	168
Bibliografie	168
Ludografie	181
Filmografie	183
Danksagung	184
Danksagung der Cool Edition.....	185

Vorwort der Cool Edition

»Harman, the world won't change. All it does is turn. Now, let's dance.« (Zitat aus *Killer7*)

Fable ist vor wenigen Jahren als [überarbeitete Edition zum zehnjährigen Jubiläum](#) erschienen. Von *Ico* existiert mittlerweile [ein HD-Remake](#) und von *Shadow of the Colossus* darüber hinaus eine grundlegend [aufpolierte Neuauflage](#). Das *Second Life* ist [nach wie vor untot](#), wenn auch mit niedriger Hirnaktivität, und hat diverse, kosmetische Updates erfahren. *Killer7* wurde eben gerade erst [für moderne PCs umgesetzt](#). Im Grunde genommen hätte *Raumtemperatur* (Huberts 2010) also auch im Jahr 2019 erscheinen können. Das mag entweder der Einfallslosigkeit der Spielkultur geschuldet sein oder meiner Weitsicht. Auch wenn ich längst nicht mehr mit allem, was ich vor etwa neun Jahren geschrieben habe, übereinstimme, hoffe ich doch auf Letzteres. Offenbar habe ich mich mit Gegenständen beschäftigt, die relevant genug sind, um langfristig bewahrt oder wiederholt zu werden. Alle fünf haben mit ihrer jeweils spezifischen, »heißen« oder »kalten« Ästhetik einen Eindruck in der fortschreitenden Genese des digitalen Spiels hinterlassen. Und damals wie heute gilt:

Heiße Computerspiele schließen aus, kalte Computerspiele schließen ein. Wie sehr wir an einem Spiel partizipieren können, hängt maßgeblich von der Temperatur seiner Ästhetik ab. (Huberts 2010, 167)

Meine Sympathien liegen unverändert bei kalten Computerspielen. Daher war es auch von Beginn an geplant, *Raumtemperatur* als E-Book zu veröffentlichen und so möglichst für alle Formen der digitalen Partizipation zu öffnen. Offensichtlich wurde daraus erstmal nichts. Meine akademische Karriere ist zwischenzeitlich implodiert und eine neue, freiberufliche Karriere als [mächtiger™ Kulturwissenschaftler](#) musste eingeschlagen werden. Zunächst notdürftig, mittlerweile mit für mich selbst sehr überraschendem Erfolg. Dennoch blieb lange Zeit keine Energie für ein Projekt übrig, dass zwar eventuell akademischen Goodwill generiert, aber eben die Miete nicht zahlt. Heute habe ich zwar noch längst nicht das Niveau von TV-L 13 erreicht, aber mir zumindest genug Stabilität erarbeitet, um von Zeit zu Zeit unbezahlt im Elfenbeinturm zu arbeiten. Das Ergebnis hältst Du nun in Deinen Händen – auf

einem Smartphone, Tablet, Reader oder Laptop. Willkommen zur »Cool Edition« von *Raumtemperatur*!

Dieses Buch 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.
(Huberts 2010, 14)

Wie aufmerksame Leser von Marshall McLuhan bereits wissen, ist der Inhalt eher unerheblich für die Botschaft eines Mediums. Daher habe ich am Text von *Raumtemperatur* – mit allen Unzulänglichkeiten wie fehlendem Gendering – auch so gut wie nichts verändert. Ein paar Schreibfehler wurden korrigiert, alle Links sind wieder aufrufbar (Vielen Dank, [Wayback Machine](#)!) und die wenigen Grafiken und Tabellen haben eine Schönheitskur erfahren. Ansonsten – wie es sich für ein HD-Remake gehört – bleibt alles beim Alten. Abgesehen natürlich von den coolen Features, die ein E-Book so bietet. Und da ich die »Cool Edition« unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)-Lizenz zur Verfügung stelle, kann damit auch viel Cooles gemacht werden. Tobt Euch aus!

Gleichzeitig erlaubt mir das digitale Format zumindest in diesem Vorwort auf eine weitere, ausufernde Literaturliste sowie ellenlange Quellenangaben zu verzichten und stattdessen unkompliziert mit Links auf meinen jüngeren Output hinzuweisen. Wenn die Zeit schon nicht für eine kumulative Dissertationen reicht, soll wenigstens ein kurzer Überblick über meine Forschungsarbeit nach *Raumtemperatur* geboten werden. Auf meinem Blog www.schauanblog.de versuche ich ohnehin möglichst alles zu sammeln, was ich produziere. Da es sich in erster Linie um schnelle, schmutzige »Low Theory« handelt, wäre an dieser Stelle eine bloße Inszenierung von »High Theory« auch nicht angebracht. Die Entwicklungen, die das Medium des Computerspiels gegenwärtig und in den vergangenen Jahren durchmacht, sind so ephemere, dass populärwissenschaftliche Essays und journalistische Artikel für mich das Mittel der Wahl darstellen, um der »Raumtemperatur« von Computerspielen nachzuspüren.

Die Sensibilisierung für die unterschiedlichen Temperierungen von Spielelementen kann helfen, eingeschliffene Paradigmen des Game-Designs 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. (Huberts 2010, 177)

Heiß

Computerspiele sind nach wie vor der heiße Scheiß. Das betrifft sowohl die ungebremsst wachsende Popularität als auch ihre vorherrschende Ästhetik. Im Mainstream des Game-Designs dominieren uneingeschränkt Darstellung, Ausmessung, Vergleich und Speicherung von Daten in »high definition« (McLuhan 2007, 24). Das [militärische Erbe des Mediums](#) glüht nach. Wo *Fable* Gut und Böse in Balkendiagramme und binäre Moralsysteme umsetzt, bemühen sich aktuelle Games mit komplexen Simulationsmodellen um [die Repräsentation von Emotionen und anderen subjektiven Zuständen](#). Selbst Sex wird zum lösbaren [Timing-Problem](#). Doch all diese Kontrollfantasien erwarten im Gegenzug blinden Gehorsam. Selbstwirksamkeit bietet auch das heiße Computerspiel der Gegenwart [nur bei braver Leistungsoptimierung](#). Games sind ein [Medium für Power-Kapitalisten](#) und Leistungsverweigerer bestenfalls als [Hintergrunddekoration](#) erwünscht. Das [Leitmedium des 21. Jahrhunderts](#) reproduziert die [Arbeitsgesellschaft des 20. Jahrhunderts](#). Work hot, play hot!

Nur was weh tut, lebt. Arbeit, die nicht anstrengend ist, erfüllt nicht die Ideale des ersten Lebens. Erst der Leidensweg des Users bestätigt das zweite Leben. (Huberts 2010, 98)

Im Anthropozän werden auch die Spielwelten immer heißer, wird der Mensch zum Maß aller Dinge für virtuelle Ökologien. Vormalis offene Welten versinken im Plastikmüll aus Nebenaufgaben, Mikrotransaktionen und Achievements. Selbst im Remake von *Shadow of the Colossus* [hat sich der kühlende Nebel gelichtet](#) und den Blick auf hochaufgelöste Texturen und Collectibles frei gemacht. Das verbotene Land ist zum Gegenstand der Kolonialisierung durch Belohnungsmechanik geworden. »Kein Punktwert speichert den Augenblick des Todes eines Kolosses aus *Shadow of the Colossus*« (Huberts 2010, 64), früher mag sich das Game so

der [Trivialisierung des Todes](#) widersetzt haben. Wenn heute das Schwert zum letzten Mal in den Schädel eines Kolosses eindringt, bohrt sich damit gleichzeitig der helle Klang eines erspielten Achievements in das Bewusstsein der Spielenden. Ein Moment der Selbstreflexion [verkommt zum Kitsch](#), den auch Geigenklänge und melancholische Landschaften nicht mehr retten können. Im Namen des [»Fundamentalismus«](#) darf den Usern offenbar keine Belohnung, kein Moment der Selbstbestätigung vorenthalten werden.

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)

Der Narzissmus des individuellen Gamers hat sich mittlerweile zum [Narzissmus ganzer Gaming-Communities](#) aufgeheizt. Bewegungen wie [#GamerGate](#) und [angrenzende radikalisierte Gruppen](#) innerhalb der Spielkultur begnügen sich nicht mit der heißen Machtfantasie eines Computerspiels, sondern wollen ganze Gesellschaften brennen sehen. »Alle sind ausgerichtet auf ihren jeweiligen Wahn einer Identifikation mit Leitmodellen und bereitgestellten Simulationsmodellen« (Baudrillard 1978a, 22). Doch mit jeder Neuveröffentlichung in den digitalen Distributionsdiensten werden Grenzen neu verhandelt, nimmt die »low definition« (McLuhan 2007, 24) zu. Was Computerspiele* und Computerspieler*innen sind, ist keine Frage der scharfen Definition mehr, sondern der flexiblen Kontur. Der Asterisk lädt als kalte Leerstelle alle möglichen Identitäten und Kriterien ein, die sich zunehmend einer einheitlichen Abmessung und binären Zuordnung entziehen. Eine heißlaufende Fließbandproduktion für die Massen hat der kalten Ästhetik des Computerspiels ironischerweise Tür und Tor geöffnet.

Da in der post-alphabetischen Arena Nicht-Alphabetisierte und Alphabetisierte aufeinanderprallen und neue Informationsstrukturen die alten überschwemmen und vernichten, werden Nervenzusammenbrüche verschiedener Größenordnung bis hin zu kollektiven Aussetzern ganzer Gesellschaften, die unfähig sind, ihre Identitätskrise zu lösen, an der Tagesordnung sein. (McLuhan 2001a, 198 ff.)

Kalt

Das Jahr 2008 markiert einen ästhetischen Wendepunkt für Computerspiele, der erst nach Veröffentlichung von *Raumtemperatur* im Jahr 2010 offensichtlich werden soll. Durch die zunehmende Demokratisierung der Produktions- und Distributionsbedingungen entsteht eine Marktnische, in der kalte Computerspiele wie *Ico* oder *Shadow of the Colossus* nicht nur als Anomalie entstehen und überleben können, sondern für coole Indie-Developer zum Unique Selling Point werden. Es ist eine Zeit [narrativer Experimente](#), [non-linearer Datenbanken](#), des [Verlusts von Kontrolle](#), [zerbrechender vierter Wände](#) und [veränderter Wahrnehmung](#). Schon an der Emergenz neuer, spöttischer Genrebegriffe wie [»Walkingsimulator«](#) lässt sich erahnen, dass aus Perspektive der vorherrschenden Ästhetik nichts heißeres als ein Spaziergang zu erwarten ist. Doch das ist [ein Missverständnis](#). »Dazwischen klaffen die Lücken, die Leerstellen, die das kalte Spiel konstituieren« (Huberts 2010, 168). Daher auch der Name meiner (zusammen mit Sebastian Standke) ersten Veröffentlichung nach *Raumtemperatur* im Jahr 2014: Walkingsimulatoren sind [Zwischen|Welten](#).

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. (Huberts 2010, 65)

An Walkingsimulatoren partizipieren wir nicht durch den mechanischen Widerstand den die Spielwelt der Handlung des Gehens entgegensetzt, sondern durch die passive, wahrnehmende Präsenz in gestimmten Räumen. [It's not about you!](#) Diese »Welt ohne Aufgaben« (Huberts 2010, 176) führt ein ästhetisches Eigenleben, kreist nicht um den narzisstischen Kontrollzwang der Spielenden. Durch Arbeitsleistung ist hier [kein Flow zu erfahren](#), sondern nur durch Loslassen und Mitfließen. Im Walkingsimulator handelt, »dasjenige, wodurch Umgebungsqualitäten und Befinden aufeinander bezogen sind, das sind die Atmosphären« (Böhme 1995, 23). Zusammen mit Felix Zimmermann habe ich daher die alternative Genrebezeichnung [»Ambience Action Game«](#) entwickelt, die insbesondere in den Game Studies [ein notwendiges Korrektiv darstellt](#). Sie klingt nicht nur cooler, sondern wird auch der Beschreibung einer ersten spezifisch kalten Ästhetik des Computerspiels gerecht.

Hier hat sich ein genuin kaltes Genre geformt, das nicht mehr verschwinden wird. Kein Wunder, dass den Verteidigern einer heißen Ästhetik der Arsch auf Grundeis geht.

Langeweile ist ein kalter Ort, ein Platz für existenzielle Fragen und verdrängte Gefühle. In ihr sind alle Menschen gleich, verlieren Status und Identität. Kaum jemand wagt sich mehr in die Tiefe des kalten Abgrunds, in das Übermaß an unerfüllter Zeit, das dem wirklichen Leben zu nahe ist. (Huberts 2010, 107)

Das Klima ist destabilisiert. Auf den Rekordsommer folgt die nächste Eiszeit. »Das angenehm frische Gefühl, die Plastikfolie von der Verpackung zu lösen, ist verbraucht« (Huberts 2008, 154). Dieser Satz, mit dem *Raumtemperatur* vor neun Jahren begann, ist heute so gültig wie selten zuvor. Durch die heißgelaufene Kurzweil der Zerstreuungsangebote ist die Langeweile nur noch größer geworden. Wo *Killer7* als metafiktionales Experiment fast im Alleingang den Finger in die Wunde legte, setzen heute unzählige Games über Games das Projekt der Dekonstruktion durch Überhitzung fort. Wie Emir Parkreiner sind die Spielenden erwacht und töten nun Zeitkiller. Ihre kühlen Modifikationen zerstören wie [Nam-Shubs](#) die Homogenität untoter Mechaniksprache, entlasten die Spielwelt vom Zwang zur Reaktion, Entscheidung und Konfiguration. Unbeeindruckt vom Befehlston der Minimaps und Questlogs, verweilen sie lieber im Augenblick, flanieren durch optionale Atmosphären oder fotografieren das Ephemere. Selbst heiße Computerspiele sind nicht mehr sicher vor dem kalten Zugriff der Spielenden.

Ein kaltes Spiel zu vollenden, es zu erfüllen, heißt auf verschiedenen Ebenen am Medium Computerspiel teilzunehmen und nicht allein ein Interface zu bedienen. (Huberts 2010, 169)

Auch *Raumtempertur* steht diesem Zugriff nun offen. Ich wünsche viel Spaß beim Modifizieren und Zerreißen, Zitieren und Remixen. In the name of Harman!

Christian Huberts, Berlin, 18. September 2019

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 sowohl auf Seiten der Spieler als auch bei der Fachpresse und den Vertreibern von Computerspielen für Sicherheit, 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 (Huberts 2009, 80 ff.). 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), 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 zu existieren beginnt, 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 diesem Buch 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.

Das Buch gliedert sich in sechs Teile. Im ersten Abschnitt widme ich mich zunächst einer allgemeinen Beschreibung von McLuhans Heiß/Kalt-Metapher und skizziere, 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 des Buches 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 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. Im dritten Essay widme ich mich der Online-Welt *Second Life* (2003). Zwar handelt es sich dabei nicht direkt um ein Computerspiel, es hat aber genug spielerische Elemente des gesellschaftlichen Lebens in sich aufgenommen, um trotzdem in diesem Buch behandelt zu werden. Besonders an *Second Life* ist seine potenzielle Kälte, auch wenn davon in der Realität hauptsächlich die heiße Luft von Bürokratie und Medienhype übrig bleibt. Ich werde veranschaulichen, wie sich ein virtuelles Paradies mit unbegrenzten Möglichkeiten in ein Konsum- und Image-orientiertes Fegefeuer wandeln konnte. Der vierte Essay widmet sich *Killer7* (2005). Das ›Killerspiel‹ stellt einen Sonderfall dar, weil es, wie es auch die Eigenschaft eines Kunstwerkes ist, ganz bewusst mit seinen heißen und kalten Elementen umgeht. Auch zeigt sich in *Killer7* ein weiterer

partizipatorischer Effekt der Temperierung von Computerspielen. Das Medium heizt sich so stark auf, bietet ein so lineares Interface und eine so immens gefüllte Datenbank, dass seine Hitze unmittelbar in Kälte umschlägt. Wo wir vorher gar nicht partizipieren konnten, sind wir plötzlich vollständig involviert. Ich werde zeigen, wie das Kunstwerk *Killer7* diese Invertierung der Temperatur zustande bringt und nutzt. Den Abschluss des Buches bildet schließlich ein Resümee, in dem ich die zentralen Eigenschaften einer heißen und einer kalten Ästhetik des Computerspiels kurz zusammenfasse und den Versuch einer ersten Systematisierung meiner Alchemie des Computerspiels anstelle.

Dem einzigartigen Charakter des Mediums Computerspiel ist auch die spezielle Form dieses Buches 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 dieses Buch 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 Forschender, der sich mit Computerspielen auseinandersetzen will, an einer eigenen soliden Spielpraxis vorbei. Dieses Buch 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])

»Heiße« und »kalte« Medien

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, der immer ein anderes Medium ist, kann 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, zwischen verschiedenen Rezeptionsangeboten und -ebenen zu zappen. Die Botschaft des Fernsehens ist kälter als die des Buches. Durch die Alphabetisierung des Fernsehschwerers 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. Neueste 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 Enttäuschung 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 benachbarten, 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.

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 Hirschhiker'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 eigentlichen 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 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 danach verlangt. 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 unregelmäßige Spielerei, »paidea« (Caillois 1960, 20). Die »überschäumende Eulenspiegelerei« 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. Der vorherrschende Verhaltensmodus des Users ist der Gehorsam für »Maschinenbefehle im Sinne der Computersprache« (Bolz 1990, 36). 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 lauwarme 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 prädestinierte 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 heiß. 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)

Fable

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). 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 für das Weltgeschehen mitverantwortlich ist, 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 konfiguratív. (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 als Motor einer fließbandartigen Informationsverarbeitung wahr 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 wie die Trittsiegel eines Tieres lesen. 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). Einen weiteren 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)

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 gern 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 vor. 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 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. Wie Lewis Carroll einst schrieb: »We are but older children, dear, who fret to find our bedtime near« (zitiert nach Gebbie/Moore 2009, s.p.).

Once upon a time and again...

»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-Zeichentrickserie 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 prädestinierten 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 klassischen Sinne. Das Spiel mag, in Anlehnung an Roland Barthes strukturelle Analyse von Erzählungen, eine sinnvolle Reihe von »Kardinalfunktionen« und »Katalysen« besitzen. Einerseits also Momente, in denen wir eine Entscheidung treffen müssen, weil sich eine »erzählerische Alternative« eröffnet. Und andererseits passive Momente mit rein »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). Genauso wie die Verknüpfung von Variable und Moral oder die Überlagerung von Datensatz und Mythos ist auch der Weg zu einer hypnotischen Folie, zu 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 bleiben 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 glattgebügelt 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 Zeichentrickserie 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 gern gespielt haben. Erinnerungen, in denen auch Peter Molyneux gern 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 pop-kulturellen 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 grue; 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 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.).

Ico & Shadow of the Colossus

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 durch das Zurückspiegeln unserer Eingaben auf uns, 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, indem wir sagen, 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 prädestinierte 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. Wie auch Peter Molyneux schließlich feststellen muss, ist mechanische Komplexität durch Anhäufung von Routinen und direkte Mitteilungen 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 in die »Wirklichkeitsvollzüge« von Spiel und Malerei ein, »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 letztlich 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. 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 Prozent 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 wir nicht in unsere Fotosammlung kleben. Kein vervollständigtes Sammelalbum aller möglichen Augenblicke des Spiels existiert, keine 100 Prozent, 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 reflektiert 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 Flüchtiges 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).

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 Fantasiensprache. 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 die Dialoge 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 prädestinierte 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*, wenn 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 denen 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. »Einfühlung 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 wider. Wir können nur in eine Richtung fortschreiten, aber die Anzeichen und Vorahnungen, dass alle Rechtfertigungen unserer Taten nur auf vagen Annahmen bestehen, häufen sich. 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 für das, was er da tut, bestraft oder belohnt wird. Die »Ekstase der Abwesenheit« (Rautzenberg 2005, 128) von Gut und Böse lässt uns die Lücken, welche

die fehlende Moral hinterlässt, füllen. Das Nicht-Darstellbare wird erst durch seine Nicht-Darstellung glaubhaft dargestellt. Kein bequemes Balkendiagramm ist im Status-Bildschirm einsehbar, das es dem Spieler ermöglicht, sich unbeteiligt und erleichtert im Sessel zurückzulehnen. 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, dass Charlie den Tod der Kolosse als neutralen Akt bewertet. 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 Interpretationen 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 drauf. Ohne festes Drehbuch und nur mit grober Zielvorstellung zeichnet sie auf, was passiert. 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)

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 16 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 offenen 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 wenn er verstehen will, 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 Interpretation. 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 allzu 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 umso 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 Märchennovelle 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 16 »Schensnotwendigkeiten« (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 wie in den euklidischen

Zahlensystemen eines heißen Computerspiels ab. 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 mit 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 erfüllen 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 sprießenden 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* als auch *Shadow of the Colossus* über eine Fantasiensprache, die kein direktes Vorbild hat. 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 als 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 umso eindringlicher. In der Klangleere 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 Echoland 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)

Second Life

Leben

»It started in mud, as many things do« (Williams 1998, 1). Mit dem ersten Satz in seinem Roman-Zyklus *Otherland* (1998 - 2002) spielt Tad Williams auf eine Analogie zwischen realer und virtueller Welt an. Das Leben auf der Erde begann im Schlamm, ganz egal ob auf dem Grund eines Ur-Meeres oder in den Händen einer Gottheit. Ebenso hatte das virtuelle Leben mit ziemlicher Sicherheit seinen Ursprung in *MUD* (1978). »Fast jede virtuelle Welt, die heute existiert, lässt sich direkt zu *MUD1* zurückverfolgen« (zitiert nach Lober 2007), wie Richard Bartle, der Schöpfer des ersten *Multi User Dungeon*, selbstbewusst erklärt. Ganz egal ob es sich um Tad Williams' fiktives Netz oder das *Second Life* handelt, alles trägt die unverwechselbaren Spuren des *MUD*, der Symbiose aus Text-Adventure und Chat-Raum.

Am Anfang war allein das Wort. Die Welt des *MUD* besteht vollständig aus Text und beschränkt sich zunächst, zumindest dem Namen nach, auf das gemeinsame Erforschen von Kerkern und Höhlen. Dabei muss alles, von der Beschaffenheit der Welt bis zu den Aktionen der Spieler, mit Text beschrieben werden. Ganz ähnlich wie bei einem Pen&Paper-Rollenspiel, läuft der größte Teil des Spiels, in den Köpfen der Spieler ab. Der von Will Wright beschworene »maximum possibility space in your head« (zitiert nach Pearce 2001) ist hier bereits Realität, bevor man ihn in späteren virtuellen Welten wieder schmerzlich vermisst. Grenzen werden nur durch die Beschreibungsfähigkeit des Spieldesigners, das Vorstellungsvermögen der Spieler und die Eigenschaften der alphabetischen Schrift gesetzt. Mit anderen Worten, alles was sich durch ein Alphabet darstellen lässt, kann im *MUD* sein oder in ihm passieren. Wie ein Sternbild aus weißen Buchstaben vor schwarzem Weltraum sind die unendlichen Text-Weiten dazu in der Lage, die verschiedensten Welten und Abenteuer zu repräsentieren. Das Medium Schrift selbst mag heiß sein, aber befreit durch die Variabilität des Computers und gekoppelt an die Fantasie der Spieler entfaltet es großes partizipatorisches Potenzial. »To the oral man the literal is inclusive, contains all possible meanings and levels« (McLuhan 1962, 111). Durch die Nähe der *MUDs* zum Pen&Paper-Rollenspiel führen sie ihre Spieler hauptsächlich in gewohnte, wenn auch feucht-kühle

Kerker. »Wenn sie sich in die Tiefe der Erde eingraben, gibt es für die Träume keine Grenze« (Bachelard 2001, 44). Doch mittlerweile reichen die Fantasy-Dungeons nicht mehr als Metaphern für virtuelle Welten aus. Die Breitband-Netze verlangen danach, mit Bergen von Daten durchflutet zu werden. Polygone, exakte euklidische Geometrie, ersetzen das digital beschleunigte Alphabet. Zu schade, ihre hübschen Oberflächen an dunkle Höhlen zu verschwenden. Polygone wollen gesehen werden. Je mehr, desto besser. Heute ist es das ganze Leben, das seine Umsetzung in die Virtualität erfährt. Ein zweites Leben, das mit Lichtgeschwindigkeit durch Glasfaser-Kabel rast und die wachsende Kapazität der Datenbanken ausfüllt. Der Name *Second Life* verspricht viel. Mehr als den Entwicklern von Linden Lab lieb sein kann.

He lifted the object and let it catch the last rays of the sun. The green feather sparkled, impossibly real, impossibly bright, and completely untouched by mud.
(Williams 1998, 19)

Das Erforschen von matschigen Höhlen ist in *Second Life* in den Hintergrund getreten. Die Spieler sind den kalten Kerkern entstiegen und erheben sich in warme Lüfte. In einem Raum in dem das Fliegen und Teleportieren zur beliebtesten Form der Fortbewegung geworden ist, braucht es keine Heldenreise mehr. »He will begin to travel only after he lands« (McLuhan 2007, 102). Das Abenteuer des Lebens verschwindet und es bleiben nur noch die funktionalen Kerne des Lebens über. Arbeitsplätze, Kommunikationsorte, Veranstaltungszentren und Verwaltungsräume. »Jede Tätigkeit, jeder Augenblick des täglichen Lebens ist durch vielfältige Codes einem bestimmten Zeit-Raum zugeordnet« (Baudrillard 1978a, 19). Statt seinen Nutzen in der diffusen Offenheit des Nutzens zu finden, bildet die zweite Realität fragmentierte und spezialisierte Orte aus. »Und der Keller? Gewiß wird man ihn nützlich finden. Man wird ihn rationalisieren, indem man seine Bequemlichkeiten aufzählt« (Bachelard 2001, 44). Folglich gibt es in *Second Life* keine richtigen Dungeons mehr. Zumindest nicht mehr unter der Oberfläche. Das zweite Leben kennt keinen Untergrund. Es beginnt erst ab dem Meeresspiegel. Findet man einen Keller, dann nur als Zitat in luftiger Höhe. Wenn die *MUDs* noch existieren, dann als nostalgisches Versatzstück, als Nachbau aus Polygonen. *Second Life* ist entwurzelt. »Welch eine Macht für ein einfaches Haus, über einem Netz von unterirdischen Räumen erbaut zu sein!« (ebd., 46). Doch das

zweite Leben hat seine mystische Macht gegen eine reine Funktionsmacht eingetauscht. Der Kerker ist kein Ort der Einbildung und Ängste mehr. Über der Oberfläche und gleichmäßig beleuchtet, verliert er seine Dunkelheit und Kühle. »Mit der Simulation verschwindet die gesamte Metaphysik« (Baudrillard 1978b, 8). Durch euklidische Geometrie klar eingegrenzt, wird er Verkaufsraum, Veranstaltungszentrum und Ausstellungsfläche.

In unserer Zivilisationsepoche, die das gleiche Licht überallhin verbreitet und auch den Keller elektrisch beleuchtet, geht man nicht mehr mit dem Leuchter in den Keller. (Bachelard 2001, 45)

Die Poesie des *MUD* weicht im Zeitalter der Polygone den optischen Metaphern. Klar getrennt, das Eine neben dem Anderen, wird die virtuelle Welt zur Nutzfläche, das Leben zur Arbeit. In seinem Kern ist *Second Life* Anwendungssoftware. Es ist ein Chat-Programm mit grafischer Benutzeroberfläche, ein Internet-Browser mit längeren Laufwegen, ein rudimentäres 3D-Grafik-Tool und eine simple Datenbank-Software. Was wir in *Second Life* am häufigsten tun, ist kommunizieren, navigieren, modellieren und archivieren.

Bemerkenswert ist dabei, dass es für jede dieser Anwendungen bessere und komfortablere Lösungen gibt. Das Leben im *Second Life* äußert sich vor allem als Widerstand gegen die Benutzerfreundlichkeit moderner Interfaces. Nur was weh tut, lebt. Arbeit, die nicht anstrengend ist, erfüllt nicht die Ideale des ersten Lebens. Erst der Leidensweg des Users bestätigt das zweite Leben. Und so schickt er sein körperliches Ebenbild in das *Second Life*, seinen göttlichen Avatar. Sind wir im *MUD* und im Internet noch dionysische Götter, Licht, das durch Glasfasern tanzt, gleichzeitig an jedem Ort, sind wir nun an einen warmen, apollinischen Körper gefesselt, der für uns das Leid eines zweiten Lebens auf sich nimmt. *Second Life* ist eine Passionsgeschichte. »Die sogenannten Avatare, die dort als Stellvertreter der Spieler agieren, unterliegen zum Teil noch strengeren Einschränkungen als ihre Besitzer« (Rosenfelder 2008, 38). In der virtuellen Welt gestaltet sich das Laufen schwerer als in der Realität. Wo weiches Fleisch im Überwinden von Hindernissen flexibel ist, verhindert die solide Kollisionsabfrage unserer Polygone selbst das Überklettern von virtuellen Gartenzäunen. Nicht mehr die Welt ist ein Hindernis, sondern die unnachgiebige Geometrie des eigenen Avatar-Körpers. Erst gewichtslose Sprünge, Teleportation und die Möglichkeit zu fliegen bieten Interface-Metaphern, die den Körper wieder überwinden und ein beschleunigtes

Durchqueren des zweiten Lebens möglich machen. Doch sie wirken deplatziert. Eine mechanische Welt braucht mechanische Fortbewegungsmittel. Dass viele User lieber virtuelle Flugzeuge zum Fliegen benutzen, ist ein Hinweis darauf, dass die kalten Interface-Metaphern des Internets im *Second Life* nicht mehr funktionieren. Es hat sich bereits für ein Leben nach dem Vorbild des modernen Industrialismus entschieden.

Die zwischenmenschliche Kommunikation leidet derweil unter der simulierten, körperlichen Distanz. Wo in jedem Chat-Room unsere Position keine Rolle mehr spielt, verlangt *Second Life* nach Körpernähe. Interaktion wird einmal mehr mit einem mechanischen Prozess verwechselt, der Anwesenheit und Berührung nur simuliert. Plötzlich müssen wir wieder im selben Raum stehen, um miteinander reden zu können. Sicher lässt sich das konfigurieren, um den neuen Gewohnheiten des elektronischen Zeitalters zu genügen, doch die Körper-Metapher wiegt schwer. Allein die simulierte körperliche Existenz unseres Avatars zwingt uns, unsere Kommunikation wieder in alten Mustern zu denken. »The interface shapes how the computer user conceives of the computer itself« (Manovich 2001, 64 ff.). Die akustische Gleichzeitigkeit der elektronischen Medien schlägt in optische und räumliche Fragmentierung um. Wo Kommunikation im *MUD* gleichzeitig stattfindet und stattfinden kann, braucht es im *Second Life* eine bürokratische, optische Reglementierung von Kommunikation. »Im Hörraum passiert alles gleichzeitig, im Sehraum folgt eins nach dem andern« (McLuhan 2001, 178). Avatare müssen räumlich sortiert, Kommunikationsbeiträge zugeordnet und ablenkende, körperliche Signale unterbunden werden. Kaum verwunderlich also, dass die Architektur von *Second Life* darauf mit Hörsälen, Foren und Bühnen antwortet. Gekettet an unseren Avatar-Körper, können wir unsere Aufmerksamkeit nicht frei schweben lassen, sondern werden stets daran erinnert, dass wir zu jedem Zeitpunkt nur an einem Ort sein können. Eine Eigenschaft von *Second Life*, die auch seiner Funktion als Browser im Weg steht. Informationen können nicht mehr schnell und parallel zueinander abgefragt werden, sondern sind stets auf den Funktions- und Wahrnehmungsradius des Avatars beschränkt. Statt überall zugleich zu sein, sind wir nur noch an einem Ort. *Second Life* bietet uns damit kein globales Dorf, sondern einen dörflichen Globus. Ein Planet von Hinterwäldlern.

Die 3D-Modellierung scheitert an ähnlichen Problemen. Die allzu menschliche Eigenschaft unserer simulierten Augen, im selben Moment nur eine Perspektive einnehmen zu können,

macht ein Arbeiten im Raum umständlich. Wo moderne 3D-Software unterschiedliche Blickwinkel zur selben Zeit erlaubt, beharrt *Second Life* auf seiner optischen Körper-Metapher. »The eye is subordinated to the kino-eye. The body is subordinated to the virtual body of the virtual camera« (Manovich 2001, 83). Wir nehmen immer nur genau einen Standpunkt ein. Damit sind wir zurückgekehrt in die Frühgeschichte des Kinos. Das allsehende Facetten-Auge des elektronischen Zeitalters hat sich in ein Kamera-Auge zurückverwandelt.

[A] simple simulation of movement through a physical space defeats the computer's new capabilities of data access and manipulation. Thus for the virtual flâneur, such operations as search, segmentation, hyperlinking, visualization, and data mining are more satisfying than just navigation through a simulation of a physical space. (Ebd., 275)

Keine Montage rettet uns vor diesem starren Blick, »the interface privileges cinematic perception – cuts, precomposed, dolly-like motions, preselected viewpoints« (ebd., 83). Körper, Auge und Mund scheinen losgelöst zu sein, könnten es auch sein, sind in Wirklichkeit aber durch eine Rhetorik des Lebens fixiert. *Second Life* klammert sich an Prinzipien des ersten Lebens und an alten Medienzusammenhängen fest. Modernste elektronische Technologie wird beherrscht von Strukturen der Gutenberg-Galaxis. Die kalten Möglichkeiten digitaler Computer und weltweiter Vernetzung werden benutzt, um nachzubauen, was man im Rückspiegel sieht. Einmal im *Second Life* etabliert, bringen die heißen Strukturen von ganz alleine die Probleme des ersten Lebens hervor. Mechanische Werkzeuge transformieren auch eine virtuelle Welt. Das zweite Leben leidet dabei genauso unter dem Zusammentreffen von heißen und kalten Strukturen wie das erste:

Die Warnung kam zu spät. Kaum hatten die Analysten von Gartner und Deutsche Bank Research in der vergangenen Woche vor den Risiken der virtuellen Welten gewarnt, da erschütterte eine Bankenpleite die Spielwelt *Second Life*. Ginko Financial, das vielleicht bekannteste Kreditinstitut in Avatarland, kann die Einlagen der Kontoinhaber nicht mehr auszahlen. Rund 200 Millionen der Spielwährung Linden-Dollar, im Gegenwert von immerhin fast 750.000 echten US-Dollar oder 540.000 Euro, sollen auf der Bank gelegen haben. Doch zuletzt

wurden die Schlangen vor den virtuellen Geldautomaten immer länger, und irgendwann war das Geld dann alle. (Briegleb 2007)

Im August des Jahres 2007 erschüttert eine Banken-Pleite *Second Life*. Wenn das mechanische Prinzip des linearen Wachstums auf Instantaneität und Gleichzeitigkeit stößt, kommt es selbst in einer Traumwelt zu realen Problemen. Die unbegrenzten Möglichkeiten des virtuellen Lebens potenzieren die Probleme unserer Welt. In einer künstlichen Welt gibt es keine Naturgesetze mehr, die Kolonialisierung, Kapitalisierung und Industrialisierung in Grenzen halten oder abbremsen könnten. Es ist, als ob sich die Geschichte der Zivilisation im Zeitraffer wiederholte. Hat sich in einer kalten Umgebung erst eine heiße Struktur etabliert, kommt es unweigerlich zur Explosion.

Auch die digitalen Utopien sind also keine Inseln der Seligen – es sind Mikrokosmen, in denen sich die großen Erzählungen der Menschheitsgeschichte unter Laborbedingungen und in beschleunigter Form abspielen. (Rosenfelder 2008, 48)

Second Life hat seine unschuldige Anfangszeit hinter sich gelassen und ist von einer Spielwiese längst zu einer ernststen Angelegenheit geworden. Es ist eine erwachsene Welt mit den Problemen von Erwachsenen. In Tad Williams' *Otherland*-Zyklus können sich die Hacker zumindest einen freien Ort im Netz bewahren, das »TreeHouse«: »An image of childhood, a place to escape the real world of grownups and rules« (Williams 1998, 314). Hier ist die Utopie des zweiten Lebens noch intakt. Das Baumhaus folgt der Idee,

that the communications network spreading across the world was going to be a free and open place, somewhere that money and power didn't matter. No one would censor anyone else, and no one would be forced into conforming with what some corporation wanted. (Ebd., 403)

Doch in der Realität des zweiten Lebens bleibt ein solcher virtueller Ort reine Wunschvorstellung. Wirtschaft und Politik haben *Second Life* nun genauso im Schwitzkasten wie unser wirkliches Leben. Wir können nicht mehr partizipieren, können keine Experimente mehr wagen, weil wir uns eben nicht mehr im Schutz des Baumhauses befinden. Das zweite Leben ist ein großer Spielverderber, scheitert am »Problem der Gehorsamkeit und des

Gewissens« (Huizinga 2004, 20). Wir können uns nicht mehr darauf verlassen, dass unsere Taten der Spielsphäre zugeordnet bleiben. Die spießige Ernsthaftigkeit des zweiten Lebens, sein »Nichtwagen« (ebd.), verhindert eine spielerische Sonderstellung. Ohne die Narrenfreiheit des Spielers verschwindet die Grenze zwischen Virtualität und Realität. Eine künstliche Welt beginnt Folgen in der realen Welt zu entwickeln, die sogleich wieder virtuelle Gesetze nach sich ziehen. »People started to make more and more rules, and the net began to look like the rest of the so-called civilized world« (Williams 1998, 403). *Second Life* ist zum Objekt des Aberglaubens geworden, zur Voodoo-Puppe für das erste Leben. Allein die Nachahmung des Lebens steht nun im Verdacht, die Realität zu verhexen. Gewalt, Sexualität und Pornografie bekommen ihr eigenes Rotlichtviertel, ein separates Ghetto. Ein ganzer »Schmuddel-Kontinent« (Patalong 2009) steht dem sauberen Rest der virtuellen Welt gegenüber.

Die Stadt, das Urbane, ist zugleich ein neutralisierter, homogenisierter Zeit-Raum, ein Zeit-Raum der Indifferenz und zunehmenden Absonderung von Stadt-Ghettos, Aussonderung von Stadtvierteln, Rassen und bestimmten Altersklassen; zerstückelter Raum distinktiver Zeichen. (Baudrillard 1978a, 19)

Ganz wie reale Innenstädte im Zeitalter der Globalisierung ist das zweite Leben zu einer Ansammlung von Franchises geworden. Parteien und Firmen hoffen auf neuen magischen Zugriff auf ihre Kunden. Wer schon im ersten Leben gern Turnschuhe kauft und Gratis-Kugelschreiber der großen Parteien sammelt, wird dies, so die Theorie, auch im *Second Life* gern machen. Doch die kalten Strukturen des zweiten Lebens vermögen die heiße Luft von Geschäftsleuten und Politikern nicht auf die Temperatur des elektronischen Zeitalters zu reduzieren. Statt in der Leere und fehlenden Notwendigkeit für Inhalte offenes Potenzial zu erkennen, wird die virtuelle Welt mit Marken-Kleidung und Partei-Flyern zugemüllt. Die Botschaft wird mit dem Inhalt vertauscht. In einer Studie gaben nur 12 Prozent der Befragten an, in *Second Life* auf neue Produkte aufmerksam geworden zu sein (Schultz 2007a). Die Avatare der Internet-Generation können mit dem heißen Inhalt vom *Second Life* genauso wenig anfangen wie mit konservativer Politik und Wirtschaft im echten Leben. Sie haben nicht nach Inhalten gesucht, sondern sind der Botschaft des Mediums gefolgt: Partizipation und Teilnahme, eingebunden in einen virtuellen Stamm Gleichgesinnter. Partei-Zentren und

Marken-Shops bleiben leer. Die magischen Kanäle der elektronischen Welt sind durch die Strukturen der mechanischen Welt entzaubert. Das zweite Leben hat nicht mehr zu bieten als das erste.

Man hat hinsichtlich der Werbung von Fest gesprochen: ohne sie wäre die urbane Umwelt düster. In Wirklichkeit aber ist sie nichts als kalte Animation, Simulakrum des Appells und der Wärme, sie gibt niemandem ein Zeichen, sie kann nicht durch eine eigenständige oder kollektive Lektüre wiederaufgenommen werden, sie kriert kein symbolisches Netz. Mehr als die Mauern, die sie tragen, ist die Werbung selbst eine Mauer, eine Mauer aus funktionalen Zeichen, gemacht, um decodiert zu werden, Zeichen, deren Wirkung in der Decodierung sich erschöpft. (Baudrillard 1978a, 27 ff.)

Mit seiner Behauptung, ein zweites Leben zu sein, hat sich *Second Life* gründlich verzettelt. Seit es aus dem kalten Schlamm, dem *MUD* gekrochen ist, hat es sich in einen bürokratischen Warmblüter verwandelt. Die offenen, kalten Strukturen des Netzes sind einer Ideologie des vermeintlichen Lebens untergeordnet. Wie als Schockreaktion seiner Nutzer wird die Kontingenz des World Wide Web durch althergebrachte Strukturen fragmentiert und spezialisiert. *Second Life* bemüht die Interface-Metaphern Land, Körper und Ökonomie, um sich bewohnbar zu gestalten, »im Gegensatz zum abstrakten Weltraum der Cyberspace-Philosophen, der trotz aller Besiedlungsversuche unbewohnbar blieb wie der Mond« (Rosenfelder 2008, 38). Der kalte Weltraum ist kein Platz zum Wohnen, sondern ein Raum für Abenteuer und für Heldenreisen. Mit *Second Life* hat sich die Utopie der unbegrenzten Weiten des Netzes in den Spießer-Traum vom eigenem Haus verwandelt.

Es ist nur noch operational. Im Grunde nicht mehr von der Ordnung des Realen, da es von keinem Imaginären eingehüllt wird. Es ist hyperreal, Produkt einer sich ausbreitenden Synthese von kombinatorischen Modellen in einem Hyperraum ohne Atmosphäre. (Baudrillard 1978b, 9)

Das erste Leben hat das zweite um ein Vielfaches überboten. Wir mögen in das elektronische Zeitalter eingetreten sein, doch das alte Bedürfnis nach optischer Organisation, nach Grammatik und Ordnung, wirkt nach. *Second Life* hätte eine Alternative sein können, ein erster Vorbote des Lebens in einer durch elektronische Medien abgekühlten Welt. Eine Welt,

die Identität und persönlichen Erfolg zu den höchsten Gütern erhoben hat, kann darauf aber nur mit Panik reagieren. Wie als Immunreaktion auf eine Unterkühlung haben sich in kürzester Zeit Antikörper gegen die bedrohliche Offenheit und Variabilität des zweiten Lebens gebildet und es mit Fieber zurück ins Bett geschickt. Wieder wird die virtuelle Welt von festen Kategorien und Dualismen beherrscht. Als Preis der Erkenntnis sind wir nicht mehr die unschuldigen Götter einer kleinen Welt, sondern arbeiten uns durch die weite Ödnis von *Second Life*. Der Sündenfall ist begangen und das Paradies wartet auf seinen Untergang. »Linden Lab sind Götter in ihrer Welt, ja. [...] [W]enn sie die Welt zerstören wollten, könnten sie dies tun« (zitiert nach Lober 2007). Höchste Zeit also, dass die Götter des zweiten Lebens eine kalte Sintflut beschwören und ihre Welt wieder dorthin versenken, wo sie herkam. Auf den Grund des Meeres oder in die kühlen Kerker des *MUD*.

Fast möchte man sich an diesem gottverlassenen Ort wünschen, das soziale Universum von *Second Life* könnte eines Tages wieder von der Natur zurückerobert und überwuchert werden – bis dass die Städte Wüste werden, wie es bei Jesaja heißt. (Rosenfelder 2008, 49)

Langeweile

Als Anwendungssoftware ohne wirkliche Anwendung, als Betriebssystem ohne System, langweilt *Second Life* den Spieler und treibt ihn in die wärmenden Arme von Konsum, Erfolg und Mode. Vom Wilden Westen hat sich die virtuelle Welt in ein Disneyland gewandelt. Eine Welt, in der jeder Ort absolut gleichgültig gegenüber allen anderen Orten ist. Die Heldenreise ist durch Teleportation überholt und das Spiel durch Reglementierung verdorben. Durch seine Optik verspricht die Welt Abenteuer und Spaß. Doch nähern wir uns zu sehr und nehmen das zweite Leben nicht mehr bloß mit den Augen wahr, zerfällt die Illusion. Berühren können wir die Welt nur durch vorgefertigte Skripte, alphabetische Maschinenbefehle. Selbst der Sex besteht aus einer Aneinanderreihung vorgefertigter Animationen und urheberrechtlich geschützter Geschlechtsteile. Zwischen uns und *Second Life* steht eine unsichtbare Mauer aus soliden Worten. Der *MUD* ist noch da, aber er dient voll und ganz der polygonalen Oberfläche. Er ist nicht mehr die Schnittstelle durch die wir mitteilen, wie wir zu partizipieren gedenken. Die unbegrenzten Möglichkeiten der schriftlichen Teilnahme sind zu einem standardisierten Bausatz von Befehlen heruntergekocht. Ganz egal was wir tun, es ist immer schon ein Zeichen unseres Gehorsams gegenüber *Second Life*. Übrig bleibt ein Raum, in dem wir zwar lange weilen können, uns aber auch fürchterlich langweilen. Zu viel Zeit und zu viele prädestinierte Möglichkeiten, diese Zeit zu füllen.

Time is still loaded with a thousand decisions and indecisions which terrify a society that has yielded so much of its autonomy to merely automatic processes and routines. The problem, therefore, is to control panic by ›killing time‹ or by shredding it into ›ragtime‹. (McLuhan 2002, 85)

Second Life hat eine ganze Reihe von Strukturen entwickelt oder aus dem ersten Leben übernommen, um die Langeweile erträglich zu machen. Eine wichtige Rolle spielen die sogenannten Linden-Dollar, die Währung von *Second Life*. Das Traumgeld lässt sich gegen wirkliches Geld eintauschen, besitzt einen realen Wert. Kein besseres Medium ist denkbar, um Zeit totzuschlagen, ihr jegliches Leben auszutreiben. Statt unsere Zeit in *Second Life* mit kreativen Experimenten zu füllen, flüchten wir uns in den Konsum. Der Wert unserer Zeit misst sich an der Anzahl von Dollar, die wir darin erwirtschaftet haben. Lange haben Banken

und Casinos im zweiten Leben Geld verschenkt und als einzige Gegenleistung unsere Zeit verlangt. Warten wir lange genug vor dem Geldbaum, springen für uns ein paar Dollar heraus und der Betreiber profitiert von den hohen Besucherzahlen. Und früher oder später müssen wir die Linden-Dollars auch ausgeben. Geld will investiert werden. Dass unsere Avatar-Körper den Narzissmus geradezu provozieren, kommt dem entgegen. Der Kommunikationswissenschaftler Tilo Hartmann bringt das Phänomen auf den Punkt:

Je mehr Zeit ich mit meinem Avatar im Netz verbringe, desto wichtiger wird es, dass dieser mich als reale Person vorteilhaft präsentiert. Wenn sich die Avatar-Kultur durchsetzt, dürfte das viele Leute reizen, ihre virtuellen Repräsentanten optimal auszugestalten – und auch dafür zu zahlen. (Zitiert nach Schultz 2007b)

Das kalte Spiel wird zur heißen Arbeit an der zweiten, hyperrealen Existenz. Das soziale Netzwerk versorgt uns mit dem Körperbild, das versorgt werden will, und das Programm liefert uns die passenden Denkstrukturen, um uns blind der Optimierung unseres Datenkörpers hingeben zu können. Hatten die Nerds gehofft, im elektronischen Zeitalter ohne ihre mangelhaften Körper leben zu können, werden sie mit *Second Life* eines Besseren belehrt. »Alle sind ausgerichtet auf ihren jeweiligen Wahn einer Identifikation mit Leitmodellen und bereitgestellten Simulationsmodellen« (Baudrillard 1978a, 22). Am humanoiden Aussehen unserer Körper lässt sich wenig ändern. Wir können nur die Oberflächen, die Mode frei wählen; genug Kapital vorausgesetzt. Die Avatare brauchen reichlich Kosmetik und Stil, um nicht als ungepflegt und geschmacklos gelten zu müssen. Einen billigen oder im Urzustand belassenen Polygon-Körper erkennt man sofort. Er gehört nicht zu den Eingeweihten, die das zweite Leben gemäß den Geboten des *Second Life* leben. Um zu der Gesellschaft zu gehören, müssen wir durch unser Äußeres signalisieren, dass wir den Strukturen und Routinen der virtuellen Welt folgen. Neue Kleidungsstücke müssen gekauft oder selbst gestaltet werden. Alles gegen Geld. Hauptsache man erfüllt die Erwartungen, die das zweite Leben an seine Spieler stellt. Die Anpassung an die Norm und das Auffallen um jeden Preis gehen Hand in Hand.

Perhaps the impulse behind this self-defeating process is the craving for a power thrill that comes from identity with a huge, anonymous crowd. The craving for

intense individuality and attention merges with the opposite extreme of security through uniformity. (McLuhan 2002, 96)

Für harte Linden-Dollar muss jedoch gearbeitet werden. Die Almosen der Banken und Kasinos reichen lange nicht aus, um den erforderlichen Lebensstil zu erreichen. Spätestens wenn das eigene Grundstück, das eigene Haus notwendig wird, müssen Devisen aus der Realität in das *Second Life* transferiert werden. Die Zeit wird mit Arbeit getötet. »The work is the narcotic for the boredom, as the boredom is the spur to work« (ebd., 37). Die Utopie des *Second Life* ist zu offen, zu frei und zwanglos, um den alphabetisierten Menschen nicht in Panik zu versetzen. Langeweile ist ein kalter Ort, ein Platz für existenzielle Fragen und verdrängte Gefühle. In ihr sind alle Menschen gleich, verlieren Status und Identität. Kaum jemand wagt sich mehr in die Tiefe des kalten Abgrunds, in das Übermaß an unerfüllter Zeit, das dem wirklichen Leben zu nahe ist. Das zweite Leben ist so kalt, dass wir uns daran verbrennen. Lieber verharren die User an der Oberfläche, optimieren ihre Avatare, kaufen sich künstliche Geschlechtsteile und scheffeln Traumgeld mit virtuellen Immobilien. Die gewohnten Strukturen und Routinen, in die wir uns flüchten, sorgen für Komfort und Sicherheit und machen die Welt wieder zu einem warmen Ort. Schönheit, Erfolg und Besitz werden auch im *Second Life* zum Aushängeschild für ein angenehmes und erfolgreiches Leben.

[I]n an industrial world, which measures success in terms of consumption goods, the result of a personal and private success obsession is to exclude most of the varieties of human temperament and talent from the overcrowded race to the narrow goal. Poverty, rather than richness, of experience and expression is the result. And bitterness rather than quiet self-possession is the state of mind of those not qualified for the narrow goals set up by technological and executive pursuits. (ebd., 77 ff.)

Im *MUD* ist schon ein gut gewählter Heldenname ausreichender Ausdruck von Identität. Er ist das Einzige, das wir jeder Zeit von unserem Gegenüber zu hören bekommen. In einer Welt, in der alle Teilnehmer praktisch blind sind, ist der Rufname alleiniges Erkennungsmerkmal. Alles weitere, der Charakter, sein Verhalten und Aussehen, gewinnt erst durch den Vollzug des Spiels an Form. Im akustischen Raum sind alle Spieler gleich, etablieren erst durch ihre

Partizipation am Spiel und ihre Interaktion mit anderen Spielern konkrete Unterschiede. Der Ruf, den wir uns machen, ist entscheidend. Wir sind eingebunden in eine Heldengruppe, einen Clan oder Stamm. Ob wir unserem Namen gerecht werden, wird nicht durch finanziellen Besitz oder Status definiert, sondern durch die Rolle, die wir in der Gruppe einnehmen. Er ist unabhängig von einer optischen Repräsentation, ja, selbst unabhängig vom Spieler selbst. Der Name ist eine Maske, die wir tauschen, verändern und kopieren können. Sie schützt unsere Anonymität und hält unsere Identität flexibel. »Der Verkleidete oder Maskierte ›spielt‹ ein anderes Wesen. Er ›ist‹ ein anderes Wesen« (Huizinga 2004, 22). Sich im *MUD* für einen neuen Namen zu entscheiden, heißt sich für eine neue Rolle, eine neue Identität zu entscheiden.

[S]ie sind gemacht, um verschenkt, ausgetauscht, übertragen zu werden, um sich unbegrenzt in der Anonymität gegenseitig abzulösen, in einer kollektiven Anonymität jedoch, in der diese Namen als Ausdrücke einer Initiation vom einen auf den anderen übergehen und sich so gut austauschen, daß sie ebensowenig wie die Sprache irgendjemandes Eigentum sind. (Baudrillard 1978a, 27)

Doch in einem zweiten Leben, das von Besitz und Status besessen ist, darf es keine flüssigen Identitäten geben. Die Rollen müssen fest vergeben sein. Der Ruf, den man sich gemacht hat, bedeutet nichts, wenn er jederzeit geklaut werden kann. Gleich der erste Akt des Lebens im *Second Life* ist die Wahl einer festen Identität. Ein Vor- und Nachname für das gesamte zweite Leben. Und ein Körper, an den der Name gebunden ist. »Das sind die bürokratischen Initiationsriten, die den Beginn eines neuen Lebens markieren« (Rosenfelder 2008, 42). Eine Maske verliert seinen Nutzen, wenn wir sie nicht mehr austauschen können. Die feste Adresse macht aus dem Menschen des elektronischen Zeitalters, dem Rollenspieler des *MUD*, einen Bürger. Er spielt keine Rolle mehr, verliert seinen symbolischen Namen und wird stattdessen in ein bürokratisches Ordnungssystem registriert. Identität wird nicht mehr mit tapferen Mitstreitern in düsteren Dungeons erkämpft, sondern von einer zentralen Behörde vergeben. Heldengruppen, Clans und Stämme werden getrennt und durch aufgezwungene, bedeutungslose Namen in einsame Individuen fragmentiert.

Diese Form symbolischer Benennung wird von unserer Sozialstruktur, die jedem seinen Eigennamen und eine private Individualität verpaßt, verneint, indem sie im

Namen einer abstrakten und universalen urbanen Sozialität jede Solidarität bricht.
(Baudrillard 1978a, 26)

In *Second Life* sind wir Individuen. Wir haben einen variablen, aber dennoch fest an uns gebundenen Körper und einen nicht austauschbaren Namen. Nicht länger bestimmt die Rolle in unserer Gruppe unsere Identität, sondern die einmalige Registrierung in das zweite Leben. Wir geben unsere Anonymität, unsere Unangreifbarkeit auf und begeben uns in die Mechanik eines sozialen Betriebssystems. Die Ketten, die uns fesseln, wurden uns als interessantes Feature verkauft. Wir gestalten mit unserer kreativen Energie nicht das *Second Life*, es gestaltet uns mit seinen Kontrollmechanismen. Einmal in die Bürokratie initiiert, arbeitet sie ununterbrochen an unserer Standardisierung. Wir sind durch unseren Namen adressierbar und durch unseren Körper kontrollierbar geworden. Wer den Namen unseres Avatars kennt, findet uns überall. Wer unseren Körper sieht, kann ihn manipulieren. Kein Ort mehr, an dem man sich verstecken kann, wo die kindische Spielerei vor dem Zugriff der Bürokratie sicher ist. In Tad Williams Baumhaus-Utopie wird deutlich, wie es eigentlich sein sollte: »There is no requirement to be embodied« (Williams 1998, 410).

There were people, too, or things that might have been people – it was difficult to tell, since the embodiment codes of the net had apparently been abandoned here – but there were other moving things that barely fit the definition of ›object‹, ripples of color, streaks of interference, whirling galaxies of pulsing spots. (Ebd., 412)

Wo das Internet noch Stück für Stück mit Kontrollmechanismen durchzogen werden muss, ist das *Second Life* bereits vorbildlich zum restriktiven Rechtsraum domestiziert. Was als Neuanfang gedacht war, hat sich zur Neuauflage alter Strukturen entwickelt. Ein Missverständnis darüber, was die neuen Muster des elektronischen Zeitalters eigentlich bedeuten. Wie das Bild einer Giraffe, von einem Maler, der noch nie selbst eine Giraffe gesehen hat, ist auch das zweite Leben eine naive Chimäre aus Oberflächlichkeit und Fehlinterpretation. Es sieht der Utopie einer virtuellen Welt erstaunlich ähnlich, scheitert aber an den feinen Details, den versteckten Prinzipien, die erst in der konkreten Erfahrung, dem eigenen Erleben spürbar werden. Die Teilnehmer des *Second Life* haben sich ganz ähnlich verhalten wie die Japaner, als sie nach ihrer Kapitulation vor einem Neuanfang stehen:

They built a modern economy but [...] not a modern society. [...] [T]hey made themselves citizens instead of subjects, but they did not make a civil society in which to participate. They possess democracy's machinery but not a democracy. (Smith 1998, 201)

Das zweite Leben nutzt ein partizipatorisches Medium, aber verweigert uns die uneingeschränkte Teilnahme. Eine als Anarchie getarnte Bürokratie. Wenden wir uns gegen die bestehenden Strukturen, stehlen Eigentum oder frönen der Freikörperkultur, droht die Gerichtsverhandlung im ersten Leben. Nutzen wir das Potenzial des digitalen Computers, definieren unsere eigenen Regeln, verbreiten Information, leben Variabilität und berühren andere Menschen, werden wir bestraft. Moral ist keine Frage der Community mehr. Was als kollektiv erarbeiteter Standard daherkommt, ist in Wirklichkeit Gesetz. Eine reale Rechtsprechung, die auf virtuelle Ereignisse angewendet wird. Nicht zur Sicherung unserer kollektiven Teilnahme, sondern als Instrument zum Schutz von Eigentum und Status des Individuums. Ordnung in einem System, das eigentlich ein sich selbst organisierendes Chaos bevorzugt. Zentralismus in einem Medium, das am besten dezentralisiert funktioniert. Partizipatorische Kälte, die schlagartig in teilnahmslose Hitze umschlägt. Wir partizipieren ebenso wenig am *Second Life* wie am ersten Leben. Bürokratie und Rechtssystem erfordern Gehorsam und Disziplin statt Teilnahme. Unser eigenes Urteil ist uns entrissen.

What to make of this modern desire to externalize the mind? It can be related to the demand of modern mass society for standardization. The subjects have to be standardized, and the means by which they are standardized need to be standardized as well. (Manovich 2001, 60)

Abhilfe gegen die gefestigten Strukturen der virtuellen Gesellschaft schafft, wie im ersten Leben, der Do-It-Yourself-Gedanke. Vor dem selbstaufgelegten Hitzetod will uns die Skriptsprache von *Second Life*, die Linden Scripting Language, retten. Die unerfüllten Träume des zweiten Lebens scheinen in Anbetracht der Freiheit zu programmieren nicht unendlich weit entfernt. ›User-Generated-Content‹ ist das Zauberwort, das Schatten spenden soll in der Hitze von Regulation und Konsum. Was nicht ist, kann immer noch gemacht werden. Doch *Second Life* wäre kein zweites Leben, wenn es sich nicht auch hier Grenzen des ersten Lebens auferlegen würde.

Der Unterschied zwischen Sendern und Empfängern, zwischen Produzenten und Konsumenten von Zeichen muß total bleiben, denn in ihm liegt heute die wirkliche Form der gesellschaftlichen Herrschaft. (Baudrillard 1978a, 23)

Wir finden im zweiten Leben keine vollwertige Programmiersprache. Alles, was es uns bietet, ist ein eingeschränktes Neusprech. Die Bibliothek der Skriptbausteine ist von allen Elementen befreit, die potenziell Ärger bedeuten. Wir können allerhand Objekte zum Glitzern und Funkeln bringen, aber die Gesetze des *Second Life* lassen sich nicht verändern. Statt ganz neue Welten zu beschwören, sind die möglichen Skripte fest an solide Gegenstände gebunden. Es regiert der euklidische Raum und die newtonsche Physik. Zwischen den Objekten der virtuellen Welt stehen die unveränderlichen Naturgesetze von *Second Life*. »Dies ist das Zeitalter der Individuen mit variabler Geometrie. Die Geometrie des Codes jedoch, sie bleibt fix und zentralisiert« (ebd., 19). Die mechanischen Grundfeste der Welt lassen sich nicht durch Programmierung überwinden. Das zweite Leben offenbart mit der Metapher der »sandbox« eine traurige Wahrheit. In *Second Life* dürfen wir nur spielen, wo es uns erlaubt ist, und selbst dann nur in beheiztem Sand und mit Schippchen.

The amount of labor involved in constructing reality from scratch on a computer makes it hard to resist the temptation to utilize preassembled, standardized objects, characters, and behaviors readily provided by software manufacturers [...]. If even professional designers rely on ready-made objects and animations, the end users of virtual worlds on the Internet, who usually do not have graphic or programming skills, have no other choice. [...] Thus, behind the freedom on the surface lies standardization on a deeper level. (Manovich 2001, 197)

Im Angesicht eingeschliffener, gesellschaftlicher Strukturen sehen manche User nur noch den Ausweg in Rebellion, Vandalismus und Terrorismus. Die »Austauschbarkeit der Elemente in einem funktionalen Ensemble« (Baudrillard 1978a, 25) von *Second Life* soll mit allen Mitteln zerstört werden. Zu Konsumenten degradiert, brechen die Spieler aus ihren Sandkästen aus und improvisieren Waffen aus den Polygonen und Skripten, die ihnen zur Verfügung stehen. Wie Terroristen, die aus handelsüblichen Produkten ihre Bomben bauen. Hoffungslose Utopisten und »Script Kiddies« (Rosenfelder 2008, 47) gründen revolutionäre Zellen und verlangen Bürgerrechte im *Second Life*. Sie erscheinen als virtuelle Guerilla auf Marktplätzen

und in Einkaufszentren, schießen in die Menge der Avatare, als hätte André Breton ihnen zugeflüstert:

Die einfachste surrealistische Handlung besteht darin, mit Revolvern in den Fäusten auf die Straße zu gehen und blindlings soviel wie möglich in die Menge zu schießen. Wer nicht einmal im Leben Lust gehabt hat, auf diese Weise mit dem derzeit bestehenden elenden Prinzip der Erniedrigung und Verdummung aufzuräumen – der gehört eindeutig selbst in diese Menge und hat den Wanst ständig in Schusshöhe. (Zitiert nach Klingsöhr-Leroy 2006, 8)

Gewaltsam wird versucht, den mechanischen Ernst des *Second Life* wieder auszutreiben. Auf den hyperrealistischen Rechtsraum wird mit surrealistischen Aktionen geantwortet. Der bürokratischen Ordnung des zweiten Lebens muss das größtmögliche Chaos entgegengesetzt werden, »denn das Spiel der Zeichen beruht nicht auf Kraft, sondern auf Differenz; vermittels der Differenz also muss es attackiert werden« (Baudrillard 1978a, 30 ff.). So lassen die Vandalen Penisse vom Himmel regnen, hinterlassen explodierende Avatar-Imitate und besudeln saubere Plätze mit rebellischen Parolen. »Sie territorialisieren den decodierten urbanen Raum« (ebd., 28). Besonders Einkaufsmeilen, Firmenzentralen und Parteizentren sind die Ziele von Attacken. Die Rebellen des *Second Life* »dringen ein in die weiße Stadt und bringen an den Tag, daß sie das wahre Ghetto ist« (ebd.). Doch auch die Rebellion muss scheitern. Sie bestätigt nur den Anspruch des *Second Life*, eine Alternative zum ersten Leben zu sein. Jeder Akt des Vandalismus verdeutlicht die Ähnlichkeit der Welten und beschleunigt den Prozess der Reglementierung und Bürokratisierung. Widerstand gegen das Gesetz ist immer auch eine Bejahung, eine negative Anerkennung des Gesetzes.

Repression und Überschreitung gehören zur alten Ordnung des Gesetzes, das heißt zur Ordnung eines realen, in Expansion begriffenen Systems. In einem solchen System bewirkt alles, was ihm zuwiderläuft, die Gegengewalt eingeschlossen, lediglich eine Beschleunigung der Expansion. (Ebd., 15)

Wenn ein Amoklauf nicht mehr ausreicht, um die Welt zu verändern, muss ein Weltuntergang her. Nicht mehr sollen nur einzelne Gesetze gebrochen werden, sondern die Welt selbst. Dem mechanischen Leben wird ein organisches entgegengesetzt. Für das geordnete *Second Life* ist das Urwüchsige die größte Gefahr. Wer dem zweiten Leben ein Bein stellen will, muss nur

[d]as Geflecht der Codes, der codierten Differenzen zerreißen durch die nicht-codierbare absolute Differenz, auf die das System stoßen und an der es zugrunde gehen wird. (Ebd., 31)

Im Herbst 2006 bringt ein sich selbst replizierender Gegenstand die Server von *Second Life* zum Absturz (Rosenfelder 2008, 44). Es handelt sich um einen goldenen Ring aus dem Videospiel-Klassiker *Sonic the Hedgehog* (1991), der mit seinem typischen Klingelgeräusch langsam das *Second Life* durchzieht. Mit jeder neuen Generation potenziert sich die Anzahl der Gegenstände, bis die Server nicht mehr standhalten. Ein Untergangsszenario wie aus der Science Fiction: Die so genannte Grey Goo Theory geht davon aus, dass in ferner Zukunft Nano-Roboter außer Kontrolle geraten könnten, unkontrolliert konsumieren und sich endlos replizieren, bis von der Erde nur noch ein gigantischer Klumpen grauen Schleims übrig ist. Dass genau das in *Second Life* mit einem banalen Gegenstand aus *Sonic the Hedgehog* stattfindet, macht das Ereignis nur umso denkwürdiger. Das reglementierte Wirtschaftssystem des zweiten Lebens wird von einer wert- und sinnlosen Spiel-Währung überrollt. Der Grey Goo verbindet die fragmentierten und spezialisierten Orte von *Second Life* wieder zu »einem Körper ohne Ende noch Anfang« (Baudrillard 1978a, 34), der ohne Funktion und Inhalt zurückbleibt.

Es ist diese Leere, die ihre Kraft ausmacht. Und es ist kein Zufall, daß der totale Angriff auf die Form von einem Zurückweichen der Inhalte begleitet ist. Denn dieser Angriff geht aus von einer Art revolutionärer Intuition – nämlich daß die grundlegende Ideologie nicht mehr auf der Ebene politischer Signifikate, sondern auf der Ebene der Signifikanten funktioniert – und daß hier das System verwundbar ist und bloßgelegt werden muß. (Ebd., 30)

Nach drei Stunden ist auch diese Apokalypse vorbei, die Server wieder funktionsfähig und die virtuelle Welt auf ihren mechanischen Grundprinzipien neu errichtet. Die bürokratischen Strukturen sind zu etabliert, um eine dauerhafte Veränderung zuzulassen. In den zentralisierten Server-Parks von Linden Lab bleibt die Blaupause des zweiten Lebens vor Angriffen geschützt. Ganz egal was wir im *Second Life* tun, letzten Endes bestätigt es nur die bestehende Ordnung und führt uns auf bereits vorgefertigte Pfade zurück. Auch die Rebellion

ist Teil der Gesetze des zweiten Lebens. Wir spielen nicht unser Spiel. Die Götter von Linden Lab spielen mit uns ihr Spiel.

„Paradoxically, by following an interactive path, one does not construct a unique self but instead adopts already preestablished identities« (Manovich 2001, 129).

Wirkliche Freiheit kann nicht entstehen, solange wir die Funktionen des *Second Life* weiterhin nutzen. Rebellion gegen das zweite Leben ist nur außerhalb davon wirksam. Allein wenn wir die Kontrolle unserer Avatare ablehnen, sie durch Untätigkeit erst einschlafen und dann sterben lassen, können wir vermeiden, dass wir uns selbst zu Tode langweilen. Eine Flucht aus dem zweiten Leben ist nur auf diese eine Art möglich: »[B]y refusing all options and customization, and, ultimately, by refusing all forms of interactivity« (ebd.).

Tod

Nach einem kurzen, sonnigen Tag im *Second Life* herrscht nun die Dämmerung der Avatar-Leichen. Die Menschenmengen, die im Zuge des Hypes ihre neuen Körper bezogen haben, wollten diese ebenso schnell wieder verlassen. Mit gesenktem Kopf und hängenden Armen bleiben sie als seelenlose Hüllen in der virtuellen Welt zurück. Zombies im Kaufhaus. Das zweite Leben ist zu einem abgestorbenen Fortsatz des ersten geworden.

Die virtuelle Stadt scheint eine Geisterstadt zu sein. Die fast neun Millionen Einwohner sind in der Mehrzahl Geister, die nur in der Statistik herumspuken. Übrig bleiben weltweit einige Zehntausend Pioniere der digitalen Urbanität oder des digitalen Archipels, bestenfalls also eine Kleinstadt, im Verhältnis zur möglichen digitalen Metropole ein Kaff. (Rötzer 2007)

Im Gegensatz zu Online-Spielwelten à la *World of Warcraft* (2004) kann das zweite Leben seine Millionen von Einwohnern nicht halten. In Scharen fallen die Avatare erst in Schlafstellung, um wenig später für immer im Unterbewusstsein der Server-Festplatten zu verschwinden. Wo der Krieg der Menschen gegen die Orks, mit seinen vielen Wendungen und Nebensträngen, eine starke Mythologie zum Andocken bietet, ist die Geschichte des zweiten Lebens einfach zu banal und redundant. War die Datenbank anfangs leer und offen für Abenteuer, hat sie sich schnell mit den Problemen des ersten Lebens gefüllt. *Second Life* ist zu leer, zu kalt, um dem ersten Leben widerstehen zu können. Wie ein Spiegel, ohne eigenen Inhalt, hat die Datenbank der virtuellen Welt alles in sich aufgenommen, was ihr gegenüber steht. *MUD* und *World of Warcraft* funktionieren, weil sie den Spielern eine erste Idee mit auf den Weg geben, etwas mit dem sie anfangen können zu spielen, eine Mythologie, der die Spielwelt zugrunde liegt. Die Dungeons und Monster des Fantasy-Genres bilden einen engen Rahmen, bieten aber dennoch genug Platz zur Teilnahme an individuellen Abenteuern. Das zweite Leben hingegen hat nur das erste, an dem es sich orientieren kann. Kein Mythos, kein Plot, der uns davon abhält einkaufen zu gehen. Wir machen im zweiten Leben, was wir auch im ersten Leben machen. *Second Life* scheitert daran, eine Utopie sein zu wollen und es dann auch zu bleiben. Es ist kein Ort mehr jenseits von Regeln, Strukturen und Bürokratie. Als

Abbild des ersten Lebens kann *Second Life* nur überflüssig wirken, zumal es auch noch schlechtere Grafik und ein komplizierteres Interface besitzt.

Im Prinzip und theoretisch könnte die zweite Welt tatsächlich verführerisch sein, in der vieles möglich wäre, was in der ersten Welt nicht funktioniert. [...] Aber wenn es langsam, mühsam, uninspiriert und einfach zu künstlich zugeht, wenn jeder Comic oder jedes Buch mehr bietet, dann scheut man die Arbeit, ein Leben als Avatar zu führen, wenn dieselben Ergebnisse im Internet oder auch anderswo einfacher und schneller zu haben sind. (Ebd.)

So taugt *Second Life* vorerst nur noch als Lehrstück über das Schicksal von Utopien im Angesicht von Kommerzialisierung und Bürokratisierung. Auch am Anfang des zweiten Lebens stand die Hoffnung nach einer neuen Welt, »und zwar ohne das Verbraachte, Korrupte und Langweilige« (Rosenfelder 2008, 41 ff.). Wenn schon ein zweites Leben, dann zumindest besser als das erste Leben.

Das Paralleluniversum bot sich einer ganzen Generation von Gamern im Naturzustand eines neu entdeckten Kontinents dar, und wie alle Neuen Welten zog *Second Life* zunächst nicht die braven Bürger an – sondern die Unternehmer und Betrüger, die Abenteurer und Desperados, die Mafiosi und Zuhälter. (Ebd.)

Auch wenn die simulierten, körperlichen Beschränkungen des zweiten Lebens von Anfang an einer wahren Utopie des elektronischen Zeitalters im Weg stehen, so könnte *Second Life* zumindest noch ein rechtsfreier Raum sein. Zwar keine Freiheit, alles zu sein oder alles zu tun, aber zumindest die Freiheit, die Grenzen der Rechtschaffenheit und des guten Geschmacks zu verlassen. »Die anfängliche Faszination von *Second Life* lag in genau dieser Freiheit, die für Anarchisten ebenso attraktiv ist wie für radikale Kapitalisten« (ebd., 42). Doch mit wachsender Aufmerksamkeit und klingelnden Kassen steigt auch das Bedürfnis nach Regulation. Wo das Internet durch seine schiere Größe noch gut vor Reglementierung geschützt bleibt, ist der dörfliche Globus von *Second Life* zu überschaubar und zu bodenständig, um sich einer pedantischen Kleingärtner-Politik zu widersetzen. Tragischer- und paradoxerweise erzeugen die neuen Gesetze des zweiten Lebens erst die Tatbestände, die sie verhindern sollen. Erst mit dem Kopier-Verbot von simulierten Gegenständen gibt es auch im elektronischen Leben Urheberrechtsverletzungen. Absurd in einer Welt, in der es, dank

Überfluss und fehlender körperlicher Bedürfnisse, eigentlich keine Notwendigkeit für die Sicherung von materiellen Werten geben müsste. Genauso absurd, dass das Verbot von Glücksspiel gerade erst die unkontrollierbaren, illegalen Zustände geschaffen hat, die es verbieten wollte. Mit der Einführung eines eigenen Kontinents für pornographische und gewalthaltige Inhalte hat schlussendlich jene Logik Einzug in das *Second Life* gefunden, die im ersten Leben bereits die vermeintliche Grenze zwischen gutem und schlechtem Leben zieht. Vorher gab es nur das eine Leben, in all seiner Pracht und all seiner Ekelhaftigkeit. Nun gibt es das saubere Ideal und ein schmutziges Ghetto. Dass das weniger im Interesse der User ist und mehr dem Schutz des Images von Markenfirmen dient, versteht sich fast von selbst. Niemand möchte seine Turnschuhe neben einer Kollektion von Penissen feilbieten. Wie in einer großen Videothek kann nun jeder genau beobachten, wer sich durch die Schleuse in die Erwachsenenabteilung wagt. Kein Wunder, dass die User weder durch die gähnende Langeweile der Einkaufsmeilen marschieren wollen, noch sich durch das Betreten eines nagelneuen Rotlichtbezirks stigmatisieren lassen. *Second Life* ist zum Spießbürger-Albtraum geworden. Eine Kleingarten-Siedlung mit Anschluss an ein Bordell. Das kennt man schon aus dem ersten Leben. »In jede neue Filiale der menschlichen Gesellschaft kopieren sich auch die Erbfehler« (ebd., 43).

Doch auch die audiovisuelle Präsentation leistet ihren Beitrag zum Tod von *Second Life*. Statt die Freiheit des elektronischen Mediums zu nutzen, klammern sich sowohl Grafik wie auch Ton an überholte Prinzipien. Das Leben findet seine Darstellung in der Anhäufung spezialisierter und fragmentierter Daten. Sinnvolle Zusammenhänge werden in immer kleinere Funktionseinheiten zerteilt, »die ein viel geschmeidigeres Material abgeben als der Sinn« (Baudrillard 1978b, 9). Die akustische Welt des elektronischen Zeitalters wird in die optische Welt der Gutenberg-Galaxis verwandelt. Alles existiert, visuell klar getrennt, nur noch nebeneinander. Wo im *MUD* unsere Fantasie die Berechnung der Welt übernommen hat, muss im *Second Life* ein Digitalprozessor, gezähmt durch das Alphabet, die Weltgenese übernehmen. Alles im zweiten Leben folgt klaren Gesetzen und Strukturen, um überhaupt durch den Computer berechenbar zu bleiben. Aspekte der Realität und des Lebens werden unweigerlich ausgeblendet, um Rechenzeit zu sparen. Im Prinzip stellt *Second Life* nur den kleinsten computerisierbaren Anteil der Realität und des Lebens dar. Im Zuge der Berechenbarkeit wird komprimiert und herausgekürzt, was keine unmittelbare optische

Wahrnehmung erfährt. »Das Hyperreale ist von nun an vor dem Imaginären, vor jeder Trennung von Realem und Imaginärem sicher« (ebd., 10). Das Rauschen, das Unsichtbare und das Atmosphärische gehören zu den schwersten Verlusten. Es gibt nichts »Schwebendes und Unbestimmtes« mehr, nichts was »in seinem Wasgehalt von der Objektseite nicht hinreichend artikuliert und bestimmt ist« (Böhme 1995, 152). *Second Life* ist kein Ort für Geister, Dämonen und Götter. Es reproduziert nur die Oberflächen, zeigt Objekte, die aussehen wie Geister, Dämonen und Götter, eine »Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen« (Baudrillard 1978b, 9). Anwesenheit wird durch die bloße Erinnerung an Anwesenheit ersetzt. Weil das *Second Life* eine zusammenhängende Atmosphäre vermissen lässt, muss es aus seinem Polygon-Alphabet neue Zusammenhänge produzieren. Seine Datenbank ist nicht nur leer, sondern auch ohne verbindendes Prinzip. Der einzige Ausweg ist die mechanische Produktion von Klischees.

[D]ie entscheidende Dimension der Simulation ist die genetische Verkleinerung. Die Produktion des Realen basiert auf verkleinerten Zellen, Matritzen und Erinnerungen, auf Befehlsmodellen – und ausgehend davon läßt es sich unzählige Male reproduzieren. (Ebd., 8 ff.)

Um den Umstieg vom ersten zum zweiten Leben möglichst nahtlos zu gestalten, mutet die virtuelle Welt wie ein Urlaubsdomizil an. Die Insel wird zum Symbol für eine fragmentierte und spezialisierte Welt. Dies ist nicht der kalte Weltraum aus Gibsons Cyberspace und auch nicht die schier endlose Metropole aus Stephensons Metaversum. Auch hat es wenig gemeinsam mit Williams TreeHouse:

There was no up and down – that was the first and most disorienting thing. The virtual structures of TreeHouse connected with each other at every conceivable angle. Neither was there a horizon. The ragged mesh of buildinglike shapes stretched away in all directions. [...] Many of the structures appeared to be virtual dwellings, formed in every conceivable size and shape, towering multicolored skyscrapers crossed like dueling swords, collections of pink bubbles, even a glowing orange mushroom the size of an aircraft hangar, complete with doors and windows. (Williams 1998, 411 ff.)

Im Atoll von *Second Life* hält sich alles mehr oder weniger an Altbekanntes. Wie in einem Pauschalurlaub kommen wir nicht wirklich in Kontakt mit der einheimischen Kultur, den Möglichkeiten vernetzter Computer. Wir erleben eine komfortabel aufbereitete Kulissenlandschaft, die uns nur leicht verdauliche, optische Metaphern anbietet. Ein Ausbruch daraus ist kaum möglich. Die Gesetze des zweiten Lebens bedingen das Aussehen der Welt und die Beschaffenheit ihrer Metaphern. Die simulierte Schwerkraft schafft Notwendigkeit für festen Grund, für Böden, Treppen und Plattformen. Quantenphysik und Relativitätstheorie sind noch nicht in das zweite Leben vorgedrungen, die Raum-Zeit bleibt linear.

Although new media objects favor the use of space for representations of all kinds, virtual spaces are most often not true spaces but collections of separate objects. (Manovich 2001, 253)

Das zweite Leben ist kein wirklicher Ort. Vielmehr ist es eine Ansammlung von funktionalen, grafischen Fragmenten. *Second Life* bildet keine Atmosphäre aus. Nichts liegt zwischen den einzelnen, spezialisierten Elementen seiner audiovisuellen Präsentation. Alle Skripte, Animationen und Effekte sind an solide Objekte geknüpft. Keine Wirkung mehr ohne Ursache. Das Unsichtbare scheint den Machern von *Second Life* Angst zu bereiten. Alle Objekte des zweiten Lebens lassen sich maximal zu 90 Prozent transparent machen. Wo alles nur durch den Blick eines simulierten Kamera-Auges vermittelt wird, ist das Unsichtbare ein Moment der Bedrohung. Was nicht gesehen werden kann, bleibt unbekannt und damit potenziell gefährlich. Wo im Schwarz zwischen den Zeilen der *MUDs* noch Geister, Dämonen und Magie herumspuken, ist das *Second Life* ein Ort geworden, an dem es höchstens noch spektakuläre Zaubertricks gibt. »[N]o invisible lurkers were allowed to trouble the net's elite« (Williams 1998, 37). Im Dunkel der Dungeons waren die Spielgruppen noch auf ihr Gehör angewiesen, wenn auch über das Alphabet vermittelt. In *Second Life* herrscht hingegen allein der Blick, der eine alphabetische Umwelt kreiert, »die stark fragmentiert, individualistisch, eindeutig, logisch, spezialisiert und distanziert ist« (McLuhan 2001, 179). Die simulierten Naturgesetze, das Prinzip der Kausalität und die Körperlichkeit der Dinge erzwingen zwar nicht unbedingt die Nachahmung des ersten Lebens, doch schaffen sie einen Raum, in dem sich letztendlich nur durchsetzen kann, was den Prinzipien von *Second Life* gehorcht. Allein die Existenz der Avatare lässt einen Anthropozentrismus entstehen, der die Konstruktion von

Sesseln, Häusern und Geschlechtsteilen auf lange Sicht unausweichlich macht. Die Prinzipien unter der Oberfläche determinieren schlussendlich das Aussehen der Welt. Im Gegenzug bestätigt das Aussehen der Welt auch die Gesetze des *Second Life*. Zwischen den immerwährenden Polygon-Himmeln und -Ozeanen fällt die Existenz der Schwerkraft kaum noch unangenehm auf. Will man Unbestimmtheit und Unschärfe im zweiten Leben erleben, muss man sich schon, gleich Schrödingers Katze, in einen schwarzen Kasten einschließen.

It is as if the subject who attempts to catch the world, immobilizing and fixing it within the representational apparatus [...], is trapped by the apparatus himself.
The subject is imprisoned. (Manovich 2001, 104)

Mit der Akustik im *Second Life* verhält es sich kaum anders. Jeder Ton ist an ein Objekt oder einen Avatar gebunden. Selbst ein Donnern muss zumindest an ein »Prim«, ein primitives Objekt, geknüpft sein. Der akustische Raum ist erfolgreich alphabetisiert worden. Das einzige Geräusch, das noch unbestimmt bleibt, ist das künstliche Rauschen der Atmosphäre. Dass der Voice-Chat durch die Körper der Avatare kanalisiert wird, versteht sich fast von selbst. Stehen wir nicht in der Nähe von unserem Gesprächspartner, können wir ihn nicht oder nur leise hören. Unsere Stimme wird zum Peilsignal unseres Körpers. Genauso wie das Aussehen unseres Avatars und seines festgeschriebenen Namens wird die Stimme im optischen Universum von *Second Life* zum Identitätsstifter. Wo das *MUD* noch Freiheit durch Anonymität generiert, bedroht das zweite Leben das freie Spiel mit Rollen durch zu viele Identifizierungsmerkmale. Der kalte Maskenball wird zum Sprechen auf rohen Eiern. Richard Bartle, selbst ein Nerd, kennt sich da aus:

Sie können nicht jemand anderes sein, wenn Sie sie selbst sein müssen. Stellen Sie sich den Effekt vor, welche Auswirkungen es hätte, wenn Sie einen Charakter spielen würden, der Ihr eigenes Gesicht trägt – würde sich das darauf auswirken, inwieweit Sie sich anders oder vielleicht doch genauso verhalten wie im wirklichen Leben? Einen Charakter zu spielen, der Ihre eigene Stimme hat, ist nicht viel anders. (Zitiert nach Lober 2007)

Das *Second Life* ist weniger eine Überwindung des wirklichen Lebens als vielmehr seine Bestätigung. Kein Wunder also, dass der Künstler Darren Barefoot mit seiner Website satirisch dazu aufrufen kann, jetzt wieder dem »First Life« (Barefoot 2007) beizutreten. Er

berührt damit genau jene Analogie zum ersten Leben, die das *Second Life* auszeichnet. Die einzigen Fragen, die noch übrig bleiben: Wie ist es, nicht mehr fliegen zu können, und was macht man eigentlich mit den weichen Teilen des Körpers? Viel nehmen sich die beiden Leben nicht. »Your World. Sorry About That« (ebd.). *Second Life* reproduziert die Weltsicht des alphabetisierten Menschen und vermeidet die Eigenschaften des akustischen Raumes. Das zweite Leben scheint mit allen Mitteln seine elektronischen Wurzeln verleugnen zu wollen und schafft ein grammatikalisches, hierarchisiertes Universum. Das ist der Fluch der Analogie. Wird die bestehende Ordnung des zweiten Lebens bedroht, meint man auch das erste Leben in Gefahr zu sehen. Das Immunsystem von *Second Life* reagiert mit neuen Antikörpern. Wo auch immer die Kälte und Kontingenz des elektronischen Zeitalters in den geregelten Maschinenraum eindringt, entstehen neue Regelsätze und Gesetze. Doch je mehr kalte Muster die heißen Strukturen im ersten Leben ablösen, desto näher rückt der Immunschock des *Second Life*.

Auf diesem winzigen Punkt verdichtet sich das gesamte System des Realen, es impft sich und schickt all seine Antikörper aus. Es verdichtet sich dermaßen, daß es selbst seine eigenen Gleichgewichtsgesetze überschreitet und sich durch seine eigene Übereffizienz zurückentwickelt. Im Grunde besteht die der Simulation zugrundeliegende Taktik [...] darin, einen Realitätsexzeß zum Zusammenbruch zu bringen. (Baudrillard 1978a, 15)

Das *Second Life* geht an der Verleugnung seiner eigenen Wurzeln zu Grunde. Es verwechselt die Realität mit einer rein optischen und unterkomplexen Hyperrealität. Die Gesetze, Regeln und Einschränkungen, die es sich auferlegt, geben *Second Life* der Absurdität preis. Es beginnt seinem Vorbild hinterherzuhinken. Die Datenbank ist nicht mehr auf dem neuesten Stand. *Second Life* ist zum Anachronismus geworden. Unsere Wahrnehmung der Welt verändert sich schneller, als das zweite Leben neue Formen der Darstellung von Realität anbieten kann. Im zweiten Leben nehmen wir nur noch an einer vergangenen Realität teil, partizipieren an einem Museum überholter Kommunikations- und Medienzusammenhänge. Eine Datenbank gefüllt mit Relikten aus der Vergangenheit. Kein Wunder also, dass die neugierige Internet-Generation nach dem ersten Besuch dem zweiten Leben schon wieder den Rücken gekehrt hat. Sie haben dort nur das gefunden, wovor sie sich eigentlich im World

Wide Web sicher glaubte: Geschichte. Wie ein historisches Museumsdorf hat sich *Second Life* dogmatische Regeln auferlegt, um einen überholten Lebensstil zu bewahren. Doch die Flucht in neue Bereiche des Internets lässt sich nicht verhindern. Nach dem ersten Hype ist die Welt wieder wüst und leer. »There is no space in cyberspace« (Manovich 2001, 253).

Der Tod ist das Beste, was *Second Life* passieren konnte. Die entzogene Aufmerksamkeit und die zunehmenden Mengen von Account-Leichen machen ein Leben im zweiten Leben überhaupt erst wieder möglich. Massenmedien und kapitalistische Konzerne haben keine Verwendung mehr für eine Geisterstadt, die Internet-Cowboys allerdings schon. Im kühlen Schatten des Desinteresses ihrer realen Umwelt können sie endlich jene Freiheiten und Möglichkeiten der Partizipation nutzen, die das *Second Life* von Anfang an versprochen hatte. Die strengen Interface-Metaphern kommen ihnen nun zugute, denn auch die Administratoren, Moderatoren und selbsternannte Sittenwächter können nicht an mehreren Orten zugleich sein. Es gibt keine bürgerliche Gesellschaft mehr, die Regelbrüche beanstanden könnte. Ohne die Erfordernisse der Masse, verlieren die Namen ihre Identifikationsfunktion und können wieder mit symbolischer Bedeutung aufgeladen werden. Die Aktivität der Nutzer konzentriert sich nicht mehr auf urbane Zentren, sondern dezentralisiert sich in die Peripherie. Leerstehende Firmenzentralen und Wohnungen laden das Geheimnisvolle und Mythische zurück in das zweite Leben ein. Mangelnde Nachfrage bringt die virtuelle Wirtschaft endgültig zum Zusammenbruch und befreit digitale Güter vom Fluch des ersten Lebens. Tauschhandel tritt in den Vordergrund und verwässert zunehmend die Grenze zwischen Konsument und Produzent. Status ist nicht mehr an Wert gebunden und erlaubt es, ein Image auf Grundlage von individuellen Kriterien zu erzeugen. Wir sind keine Bürger mehr, wir spielen wieder Rollen, an dem Punkt, wo das bürokratische System von *Second Life* seine Rechtfertigung verliert. Der User partizipiert nun wirklich an einer zweiten Realität und nicht mehr an einer mechanischen Neuaufführung der ersten Realität. Die Unterbevölkerung und die bedrohliche Leere und Einsamkeit der Welt führen uns wieder zu Stämmen zusammen. Das zweite Leben kann endlich zu dem globalen Dorf werden, das es schon von Anfang an hätte sein können. Die Überlebenden von *Second Life* haben nun das ganze Kaufhaus für sich allein zum Spielen, während die Massen der Zombies wieder vor der Tür umherschleichen.

Die distanzierte und vielfach aufgesplitterte Rolle des alphabetisierten Menschen der westlichen Welt weicht einem neuen, von den elektronischen Medien erzeugten, intensiven, tiefgehenden Beteiligtsein, das uns wieder mit uns selbst und anderen in Kontakt bringt. (McLuhan 2001, 197)

Und auch die Machtposition von Linden Lab bröckelt. »Open Source-Metaversen machen mit niedrigeren Preisen und besseren Möglichkeiten dem Oldie Second Life die Vorherrschaft streitig« (Küper 2009). Die Götter des *Second Life* haben ihren Untertanen zu viel zugemutet und den Fehler begangen, ihren Client zur Open Source zu erklären. Wie im *MUD* liegt die Macht zu erschaffen wieder in den Händen der Spieler. Die Naturgesetze der virtuellen Welten können neu geschrieben werden. Gott ist so gut wie tot. Unabhängige Parallel-Universen und experimentelle Baumhäuser nehmen Gestalt an. Langfristig weicht *Second Life* einer freien, virtuellen Welt, »supported not by massive corporate structures [...], but by an ever-changing network of its residents' own small systems«. So wie das TreeHouse, das Tad Williams sich ausmalt, »the last free place on the net« (Williams 1998, 312). Lebendige und organische Orte, die unserer veränderten Wahrnehmung entsprechen und in denen wir wieder spielen können. Die Völkerwanderung, »[d]er große Exodus in die Open Sims« (Küper 2009) hat begonnen.

In virtuellen Welten steckt etwas, das keine andere Form der Unterhaltung zuvor bieten konnte – die Möglichkeit, dass Leute zu sich selbst finden, sie selbst sind. Sie werden aber langsam verwässert und jede nachfolgende Generation schmeckt fader als die vorherige. Sie sehen hübsch aus, sie machen Spaß, sie sind populär – aber werden die Leute noch verstehen, was ursprünglich den Reiz ausmachte? Ich hoffe, dass ich mich irre. Ich hoffe, dass es Tools geben wird, die es den Leuten erlauben, ihre eigenen, ganz persönlichen virtuellen Welten zu gestalten, ganz so, wie sie momentan ihre eigenen Webseiten gestalten. Ich hoffe, dass es dann Experimente geben wird, Leute mit frischen Ideen und Einsicht und neue virtuelle Welten, bei denen wir vor Begeisterung sprachlos sind. (Zitiert nach Lober 2007)

Killer7

Railism

›Hast du 'n Nickel?‹ Chunggg, boiing, da rollt sie auch schon, die Kugel, knapp an einer hohen Score vorbei, hmm, sieht fast so aus, als wär die Umleitung eingebaut, und ahnnnggghk, kracht an 'nen Flasher, der seine 1000 wert ist, aber nur 50 leuchtet auf der Tafel auf – ›Siehst du?‹ Tracy heult auf, als der Ball wie ein Stein runter ins Out saust, minimale Chance ihn noch mal mit 'nem Flipper zu erwischen, zong, der Flipper flippt in die falsche Richtung, Scheiße, und aufleuchtet TILT auf der Tafel. ›Tilt?‹ Bland kratzt sich am Kopf. ›Aber du hast doch nicht mal–‹ ›So sind sie alle‹, Tracy flennt vor lauter Frustration. ›Jetzt versuch's du mal.‹ (Pynchon 2008, 911)

Die Erfahrung beim Spielen von *Killer7* erinnert nicht selten an einen der Flipperautomaten aus dem literarischen Kosmos von Thomas Pynchon. Eine Verschwörung der Maschine gegen den Spieler. Die Regeln sind intakt, aber auf bizarre Weise verdreht. Kausale Verknüpfungen sind neu konfiguriert. Bekannte Ursachen haben neue Wirkungen. Wir sind beschränkt darauf, einen Richtungsimpuls zu geben, den Flipper-Mechanismus zu betätigen, und können dann nur noch zuschauen und hoffen, dass alles so abläuft wie beim letzten Mal, als wir ein Spiel gewagt haben. Wo die Bahnen uns hintragen und wie die einzelnen mechanischen Elemente miteinander verknüpft sind, liegt allein in der Macht der Designer. Und in *Killer7* nutzen ›SIE‹ ihre Macht über uns aus.

[O]nce particular cultural codes are implemented in low-level software and hardware, they are no longer seen as choices but as unquestionable defaults.
(Manovich 2001, 85)

Das Spiel missbraucht die vermeintlich unbestreitbaren Grundsätze des Game-Designs und richtet sie gegen den Spieler. Goichi Suda, der kreative Kopf hinter *Killer7*, nennt das »punk games«. »What I mean by ›punk‹ is to destroy existing ideas and create something new, original« (zitiert nach Low 2007). In diesem Fall liegt die Originalität darin, etablierte

Interfaces zu zertrümmern und auf ungewohnte und unkomfortable Art wieder zusammenzusetzen. Es ist wie ein dadaistischer Witz und führt unumgänglich zum Tumult des Spielers. Für Richard Huelsenbeck nähert sich der Dadaismus dem Leben, »indem er alle Schlagworte von Ethik, Kultur und Innerlichkeit, die nur Mäntel für schwache Muskeln sind, in seine Bestandteile zerfetzt« (zitiert nach Elger 2004, 16). Das Spiel tut es Dada gleich und übersteuert seine Spielregeln an die Grenze der Unspielbarkeit, bis sie schließlich an sich selbst zu Bruch gehen. Wie in einem dadaistischen Lautgedicht, in dem sämtliche Wörter so lange in einzelne phonetische Silben zerlegt werden, bis die Sprache ihre ganze Funktionalität verloren hat. Der Prozess der Fragmentierung und Normierung wird bis zu einem Punkt vorangetrieben, »at which the system suddenly changes into another or passes some point of no return« (zitiert nach McLuhan 2007, 41), wie der Wirtschaftswissenschaftler Kenneth Boulding es formuliert hat. Um in der Metaphorik von Marshall McLuhan zu sprechen, ist *Killer7* eine zu heiße Dusche, bei der man für Augenblicke unter kaltem Wasser zu stehen glaubt. »[The] Reversal of the overheated medium« (ebd., 36). Das überhitzte Medium wandelt sich in sein Gegenteil.

Goichi Suda hat das Problem der Software erkannt und tut, was ein guter Künstler tun sollte: Er irritiert. Der Spieler rezipiert Kunst, etwas »fraglos Bedeutendes [...]«, dessen Sinn fragwürdig bleibt« (Hügel 1993, 134). *Killer7* verweigert sich den Mechanismen der Verschleierung. Die einst transparenten Ketten des Codes leuchten in Neontönen. Durch ihre konsequente Übertreibung lässt sich nicht mehr verstecken, dass man eigentlich einen Computer bedient und ein Programm ausführt. Die Oberflächen sind gehäutet und legen längst vermutete lineare Strukturen frei. Die Autobahnen anderer Computerspiele, auf denen man, im Sinne von Gilles Deleuze, noch »endlos« herumfahren konnte, während man dabei subtil »vollkommen kontrolliert« wurde (zitiert nach Galloway 2007, 273), sind einem System von Gleisen gewichen, das die absolute Kontrolle über den Spieler unübersehbar macht. »The railways require a uniform political and economic space« (McLuhan 2007, 39). Im Umkehrschluss benötigt das heiße Spiel, mit seinen normierten Arbeitsabläufen und grammatikalischen Strukturen, eine Interface-Metapher wie die der Eisenbahn. Das Spiel setzt jene, die den Raum auf allen Achsen durchdrungen haben, zurück auf Schienen. Allein an Weggabelungen zersplittert das Bild kurz und lässt eine Wahl zwischen mehreren Pfaden. Wobei längst nicht jede Tür und jeder Gang einen gültigen Pfad darstellt. Was nicht mit dem

Schienenennetz von *Killer7* verknüpft ist, ist schlicht nicht zugänglich. Der Spieler »fließt« überdeutlich durch die »Präskriptionen eines Verfahrensweges« (Pias 2007a, 409). Oder sollte man besser sagen, er dampft? Die heißgelaufene Mechanik hinter *Killer7* wird nicht verschleiert, sondern durch ein mechanisches Interface deutlich fühlbar gemacht. Der Versuch, eine Illusion von Freiheit zu schaffen, findet nicht statt.

Wie dem Hobby-Raser an einem autofreien Sonntag wird dem »ego shooter« die Abhängigkeit von seinen Bewegungsmöglichkeiten vor Augen geführt. Das ehemals analoge Körperschema weicht einem simplen Vor und Zurück und lässt keinen Baum am Straßenrand mehr aus. Die vorgeschriebenen Pfade lassen sich nicht zu den Seiten ausdehnen. Nie wieder führt ein Weg an der Konfrontation mit dem Feindvolk vorbei. Als Symbiose aus Spongebob Squarepants und islamistischen Selbstmordattentätern kreuzen die Heaven Smiles genannten Gegner unumgänglich die Wege des angeleiteten Spielers. Sie lachen sich zu Tode, schrill und eindringlich, so dass man sie schon von Weitem hören kann. Ganz egal wo der Spieler steht, er bildet stets einen Schnittpunkt mit den Heaven Smiles. Ihr schallendes Gelächter richtet sich immer auf den Spieler. Zudem schließen sich Bewegung und Verteidigung gegenseitig aus. Was spätestens seit *Doom* zum Standard gehört, ist in *Killer7* nicht möglich. Entweder der Spieler bewegt sich in der dritten Person vor und zurück, oder er schaltet in die Ego-Ansicht und kann sich mit seiner Schusswaffe verteidigen. Jeder Blickwinkel ist mit einer eigenen Funktion belegt. Und jeder Wechsel zwischen den Perspektiven wird mit einem Verlust der Orientierung erkaufte. Auch der fragmentierte und spezialisierte Blick wendet sich gegen den Spieler. *Killer7* trennt Ego-Shooter und Adventure sowohl perspektivisch wie auch spielmechanisch voneinander. Ein schizophrener Zustand, der typisch ist für moderne, heiße Interfaces, in denen jede Funktion einen eigenen Knopf bekommt.

Leaps forward in computing horsepower and the rise of constant Internet use has transformed the tabletop terra firma into a cockpit, an antic terminal for the networked self. (MacIntyre 2008)

Üblicherweise wird das Übermaß an fragmentierten und spezialisierten Computerbefehlen hinter dem Sichtschirm einer grafischen Benutzeroberfläche versteckt. Den User zu nah an den Computer zu lassen, ist nicht userfreundlich. Eine grafische Metapher erzeugt die Illusion von Einheit oder macht unsichtbar, wofür der Benutzer noch zu dumm ist. Der Großteil der

Systemdateien etablierter Betriebssysteme lauert unter der Oberfläche des Sichtbaren. Unsere Aufmerksamkeit ruht allein auf den Funktionskernen der Software, ohne durch eine komplexe Dateihierarchie und grammatikalische Befehlsstrukturen abgelenkt zu werden. »By increasingly removing the programmer and the user from the machine, software allows them to accomplish more faster« (Manovich 2001, 117). Doch die Grammatik der Computersprache, die immer nur eine Aktion zur selben Zeit zulässt, ist in *Killer7* so konsequent und sichtbar implementiert, dass es sich nicht um eine einfache Benutzerunfreundlichkeit der Designer handeln kann.

[T]he designers of human-computer interfaces are also concerned with illusion. Many of them believe that their main goal is to make the computer invisible, that is, to construct an interface which is completely ›natural‹. (Ebd., 178)

Goichi Suda verzichtet bewusst auf die Illusion der Natürlichkeit und gestaltet die Steuerung von *Killer7* sperrig. Das Interface macht sich selbst sichtbar, indem es sich dem Körperschema des Spielers entgegenstellt. Es fühlt sich nicht mehr natürlich an, weil es sich nicht an »older, already assimilated technologies« (ebd.) anlehnt. Wir werden vom Interface gebremst und scheitern daran, dass wir chronologisch tun müssen, was wir gleichzeitig zu tun gewöhnt sind. Die Bewegungsmöglichkeiten von *Killer7* entstammen noch einer Zeit, die mit dem allmählichen Untergang der Spielhallen und dem Verschwinden der Kommandozeilen bald ihr endgültiges Ende finden könnte.

Die Schizophrenie des Hauptcharakters von *Killer7* wirkt sich auf die Beschaffenheit des Schienennetzes aus. Die Gleise mögen zwar linear verlaufen, sind aber längst nicht alle nach logischen Prinzipien verknüpft. Mancher Gang setzt sich endlos fort. Andere überbrücken nicht nur einen gewissen Raum, sondern auch eine bestimmte Zeit. Der Raum der Figur Harman Smith verbirgt sich, obwohl eigentlich in einem Bungalow in Seattle gelegen, hinter vielen Türen der ganzen Spielwelt. Und alle Level des Spiels besitzen einen gemeinsamen Knotenpunkt mit Battleship Island, einer befestigten Insel vor der Küste Japans. Das Level-Design folgt eher assoziativen als grammatikalischen Grundsätzen. Es verweigert sich dem »consistency principle« (ebd., 91) moderner Interfaces und bedroht damit absichtlich seine »Übergangswahrscheinlichkeit« (Pias 2007a, 415).

[B]y organizing computer data in particular ways, the interface provides distinct models of the world. [...] In short, far from being a transparent window into the data inside a computer, the interface brings with it strong messages of its own. (Manovich 2001, 65)

Im Fall von *Killer7* kommuniziert das Interface ganz klar, dass wir es mit einer Welt von Verrückten zu tun haben, in der wir obendrein nur zu Gast sind und an deren Regeln wir uns zu halten haben. Wir sind eingeladen, den Wahnsinn klassischen Spieldesigns mitzuerleben. Diesmal ohne die üblichen Täuschungsmechanismen.

»Seven killers each bring their own bloody retribution. Different skills, weapons and secret abilities« (Verpackungstext von *Killer7*). Auch das bringt die Schizophrenie mit sich. Statt alle Aktionsmöglichkeiten des Spielers in einer Spielfigur zu konzentrieren, stehen zwischen uns und der Welt von *Killer7* ganze sieben Spielfiguren. Jede Figur bringt ihre eigenen spezialisierten Fähigkeiten mit sich. Wollen wir eine Mission erfolgreich abschließen, müssen wir sehr häufig unsere Persönlichkeit wechseln. Nur jeweils eine Facette der Psyche des Hauptcharakters ist zuständig für ein bestimmtes Hindernis in der Spielwelt. Es ist, als würde man Lara Croft aus *Tomb Raider* in mehrere Persönlichkeiten spalten wollen. Eine Athletin, die laufen und springen kann, eine Kriegerin, die sich auf das Töten von Feinden versteht, und eine Handwerkerin, die in der Lage ist, antike Mechanismen zu betätigen. Eine solche Trennung von Funktionen, die eigentlich zusammen eine Wirkung entfalten sollten, widerspricht den Prinzipien eines komfortablen Spieldesigns. Und da das Wechseln in eine andere Persönlichkeit in *Killer7* stets eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt, erhalten wir genug Gelegenheit zum Grübeln, was die erzwungene Schizophrenie uns sagen will. Erneut lenkt das Spiel die Aufmerksamkeit des Spielers auf eine simple Wahrheit über Computerspiele. »Schizophrenia may be a necessary consequence of literacy« (McLuhan 1962, 22). In den grammatikalischen und fragmentierten Welten des Computerspiels funktionieren Spielfiguren nicht als ganzheitliche Persönlichkeiten. Lara Croft und andere Spielcharaktere »werden durch Bausätze verfügbarer Fähigkeiten und Kapazitäten konstituiert« (Newman 2007, 453). *Killer7* macht dies nur umso deutlicher, indem es die Fähigkeiten und Kapazitäten des Spielers auf sieben Spielfiguren verteilt. Das Ausmaß der Spezialisierung wird damit an den Punkt gebracht, an dem ein komfortables,

unterbrechungsfreies Spiel kaum noch möglich ist. Die Hypnose des heißen Spiels scheitert immer wieder aufs Neue an der Übertreibung seiner Regeln. Das Medium bleibt überhitzt. Der Spieler hat eigentlich nichts mehr zu lachen. »Why laugh and grow fat when you can experience anguish and success in a strait jacket?« (McLuhan 2002, 152). Die grinsenden Zombiefrazzen der Heaven Smiles amüsieren sich mit kühlem Gelächter über uns, denn wir tun alles, was das Programm von uns verlangt. Ganz egal wie verrückt die Befehle von *Killer7* auch sind, wir können doch keinen Ausweg aus der Zwangsjacke des heißen Spieldesigns finden. Der Spieler tut also gut daran, ebenfalls zu lachen.

The human person who thinks, works, or dreams himself into the role of a machine is as funny an object as the world provides. And, in fact, he can only be freed from this trap by the detaching power of wild laughter. (Ebd., 100)

Killer7 lacht den Spieler aus, und dieser hat allen Grund mitzulachen. Das Spiel provoziert seine Selbstwahrnehmung, indem es selbstverständliche Prinzipien des Computerspiels der Absurdität preisgibt. Es fordert uns auf zu lachen, wenn der Kampf gegen einen Endgegner nur dadurch entschieden wird, wer die meisten Schüsse auf den Feind abfeuert. Zwei Kontrahenten, die sich gegenüberstehen und aufeinander schießen, ohne eine weitere Bewegung. Am Ende wird ausgerechnet, wer häufiger den Abzug betätigt hat. Der Verlierer wird nicht etwa erschossen, sondern von einer großen Statue erschlagen. Ein Deathmatch, auf seine Essenz reduziert. Oder wenn an anderer Stelle ein weiterer Endgegner schon von vornherein besiegt ist und der Spieler nur noch zuschauen braucht, was sein Tastendruck bewirkt. Obendrein, wenn sich der ganze Kampf am Ende als Spiel im Spiel entpuppt. Das Meta-Videospiel *Hardboiled Shooting Killer7 Online* funktioniert dabei als Parodie auf *Killer7*. Ein Spiel, dessen Ausgang schon vollständig vorherbestimmt ist. »[T]he user is activating only part of the total work that already exists« (Manovich 2001, 128). Spätestens wenn der Spieler einen Schalter bis zu 49 Mal betätigen muss, um an den gewünschten Gegenstand zu kommen, hat man verstanden, dass man hier an der Nase herumgeführt wird. Dieser Flipperautomat ist konstruiert worden, um uns der Verwirrung preiszugeben. Der Spieler liegt ganz in ›IHRER‹ Gewalt.

Unmöglich zu sagen, ob vielleicht irgendwo in einem hölzernen Aktenschrank ein Satz Blaupausen existiert, die genau verzeichnen, wie die Schaltungen all dieser

Flipperautomaten in planmäßiger Simulation des Zufalls neu verdrahtet worden sind – oder ob es sich um wirkliche Zufälle handelt, die uns zumindest den Glauben an die Fehlfunktion als etwas ließen, das noch außerhalb IHRES Zugriffs liegt. (Pynchon 2008, 916)

Das virtuelle Spiegelkabinett ist zersplittert und falsch wieder zusammengefügt. Alte Ursachen haben eine neue Wirkung. Sofort möchte man schreien: Das kann nicht stimmen! Das muss ein Fehler sein! »We approach the new with the psychological conditioning and sensory responses of the old« (Fiore/McLuhan 2001, 94). Zu sehr unterscheiden sich die angebotenen Schnittstellen von unserem gewohnten Körperschema. Der Ruf nach einer komfortableren Bedienung muss aber ungehört bleiben. »To change the interface even slightly is to change the work dramatically« (Manovich 2001, 67). Erst durch den Kontrast zwischen der Gewohnheit und dem Dadaismus von *Killer7* wird die Existenz unserer Anpassung an die Maschine, die Rückkopplung des Spielers mit dem Spiel, überhaupt sichtbar. »Nur im Rauschen, das ist aber in der Störung, bringen Medien sich selbst in Erinnerung, rücken sie sich ins Zentrum der Wahrnehmung« (Krämer 2003, 81). Die Rekombination der Regeln, die Negierung der eingeschliffenen Körperschemata ist der Offenbarungsmoment für jeden Gamer in der Krise. In übersteuerter Form präsentiert uns *Killer7*, was wir all die Jahre konsumiert haben. »[C]larity in design is not always an advantage. [...] If we can't perceive the interface, we can't play with it« (McGonigal 2003). Für einen Moment öffnet sich der Blick auf den Gott der Maschine. Die Illusion der Freiheit zerbricht endgültig an den rhetorischen Strukturen des traditionellen Game-Designs. Erst wenn wir das Interface wieder wahrnehmen, können wir damit bewusst umgehen und am Spiel aktiv teilnehmen. Statt blind den Maschinenbefehlen zu folgen, können wir das Spiel nach unseren Vorstellungen uminterpretieren. Hans Arp, ein weiterer Dadaist, nannte das »die Täuschungen der Vernunft zerstören und eine irrationale Ordnung entdecken« (zitiert nach Elger 2004, 9). Wie Kunst es häufig macht, tut auch *Killer7* dem Spieler symbolisch Gewalt an, aber das Spiel befreit ihn auch aus seiner Zwangsjacke. Das Lachen über die eigene Fremdbestimmtheit ist der einzige Ausweg aus den linearen Strukturen des Computerspiels. Um sich von der mechanischen Hitze zu befreien, hilft nur, sich die ganze Absurdität eines heißen Spiels vor Augen zu führen. *Killer7* entpuppt sich als Clown, der übertrieben nachäfft, was er in seiner Umwelt wahrnimmt. Das Spiel nutzt die befreiende Kraft des Humors, um unsere Aufmerksamkeit für

die absurden Regeln zu wecken, denen wir uns unbewusst untergeordnet haben. Die Hypnose wird durch das Lachen zerstört. »Laughter is the countdown to devastation« (zitiert aus *Killer7*).

Humor as a system of communications and as a probe of our environment – of what's really going on – affords us our most appealing, anti-environmental tool. It does not deal in theory, but immediate experience, and is often the best guide to changing perceptions. (Fiore/McLuhan 2001, 92)

All you need is blood

Gewalt ist eine Einschienenbahn. Es stellt sich nicht die Frage, ob es richtig ist zu töten oder nicht. *Killer7* ist der killers heaven. Ein absolutes ›Killerspiel‹ und der Albtraum aller selbsternannten Jugendschützer.

Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnahe simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen. (Grote/Sinnokrot 2006)

Killer7 macht alles richtig, was man als Killerspiel richtig machen kann. Die Konsequenz, mit der sich das Spiel über die politische Gewalt-Debatte hinwegsetzt, ist vorbildlich. Es schämt sich nicht für seine Brutalität, sondern kokettiert offen damit. Das Töten von Menschen ist ebenfalls Bestandteil des realen Weltgeschehens und der Erfolg vieler Individuen wesentlich davon abhängig. *Killer7* greift diese Tatsache nicht nur auf, sondern nutzt sie als Material für eine künstlerische Gewalt-Collage. Das Spiel übersteigt eine reine »Darstellung der Tötungshandlungen« (ebd.). Die Gewalt wird selbstbewusst inszeniert und ästhetisiert.

[W]enn man die Nachrichten einschaltet oder die Titelseiten von Zeitungen ansieht, dann hat man das Gefühl, dass Krieg und gewaltsame Auseinandersetzung das Wichtigste in der Kultur seien. Warum sollte man sich damit nicht auch in Computerspielen auseinandersetzen? (Mertens 2007a)

Doch was die meisten Computerspiele bieten, ist keine Auseinandersetzung mit Gewalt, sondern nur die »Darstellung der Gewaltdarstellung in den alten Medien« (ebd.). In *Killer7* hingegen wird die Gewalt zum ubiquitären Teil des Spielfeldes, so wie sie es beim Tennis und Fussball schon immer war. Für den Zauberkreis des Killerspiels ist die Gewalt von essenzieller Bedeutung. Sie ist Leinwand und Material zugleich. Ohne sie kann man nicht Killer spielen, so wie man ohne den Krieg kein Schach spielen kann. Wer die Gewalt kritisiert, entlarvt sich selbst als Spielverderber, weil er die ganze »Relativität und die Sprödigkeit der Spielwelt« (Huizinga 2004, 20) enthüllt. Er hat Angst vor der möglichen

Wirkung der Gewalt und verlangt nach sicherer Distanz durch Diskussion und Reglementierung. »Der Spielverderber zerbricht die Zauberwelt, darum ist er ein Feigling und wird ausgestoßen« (ebd.). Er hat vergessen, dass es sich auch bei Killerspielen letzten Endes um Spiele handelt; »nicht so gemeint« und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend« (ebd., 22). Nur ein abergläubischer Mensch verwechselt das Spiel mit dem Ernst. »I'm not a monster, it's just a mask« (zitiert aus *Killer7*). Die Gewalt in *Killer7* ist eine farbenfrohe Maske, die schützend über der Spielmechanik liegt.

Gewalt ist ein sehr einfaches, sehr verständliches und damit sehr überzeugendes dramatisches Prinzip, das zudem mit sehr eindringlichen, beeindruckenden Mitteln dargestellt werden kann. (Mertens 2007a)

Das Schießen mit einer Waffe auf menschliche Ziele bildet eine wirksame und populäre Metapher für das »Auslösen eines bestimmten Vorgangs zu einem bestimmten Zeitpunkt als Reaktion auf eine spezifische Sichtbarkeit« (Pias 2002, 18). Umso besser also, dass die Heaven Smiles in leuchtenden Primärfarben daherkommen, so dass wir sie nicht übersehen können. Die Spielmechanik von *Killer7* ähnelt nicht zufällig in vielen Momenten einer Schießbude. Eben nur einer Schießbude mit menschenähnlichen Zielscheiben, die bluten und verstümmelt werden. Der Spielverderber wird vom Spiel in eine Falle gelockt. Beim Versuch, die Gewalt von *Killer7* der Realität auszusetzen, wird er auf einen Rummelplatz entführt. Das Spiel wehrt sich gegen den Raub seines spielerischen Kontexts. Die Gewalt bleibt ein großer Spaß. Schließlich lachen selbst die Heaven Smiles über ihr grausames Ableben. Warum sollte es dem Spieler keine Freude bereiten? Was haben wir noch zu verstecken, wenn wir spielen? »Unmask your heart. Show us your smile« (zitiert aus *Killer7*). Viele andere Computerspiele versuchen hingegen, ihre Gewalt mit fragwürdigen Zaubertricks moralisch zu rechtfertigen. Solange die Gräueltaten der Feinde den Morden des Spielers überlegen sind, droht keine moralische Verrohung. Und wenn der Protagonist ein Bösewicht ist, muss der eigentliche Bösewicht eben nur noch böser sein oder aber auf grausame Weise barmherzig. Die Kunst der Ablenkung. Vermeintliche Killerspiele lassen nichts unversucht,

um (rechten) Sinn, bon sens, zu produzieren, den sie gleichsam gewaltsam wieder zerstören, indem sie überall skrupellose Faszination erzeugen, Lähmung des Sinns also, denn allein das Szenario zählt. (Baudrillard 1978a, 8)

Doch *Killer7* braucht kein Tötungsmotiv und keine Rechtfertigung. Es gibt keinen moralischen Code, der den Spieler vom Töten abhalten will oder es überhaupt kann. Jede Mission beginnt bereits mit der Silhouette unseres Zielobjekts und startet nicht eher, bis wir den Abzug betätigt haben. Die Fähigkeit, eine unbekannte Person zu erschießen, wird abgefragt, bevor das eigentliche Spiel begonnen hat. Wir brauchen sie, wenn wir uns durch Horden von anonymen Heaven Smiles bis zu unserem Auftragsziel kämpfen wollen. Unser Motiv bleibt derweil verborgen hinter politischen Ränkespielen und kryptischen Visionen. Kein tobender Krieg, keine Nazis oder Aliens weit und breit, um uns einen guten Grund zum Töten zu geben. Die Heaven Smiles mögen Terroristen sein, doch Garcian Smith und seine sechs anderen Persönlichkeiten verbreiten nicht weniger Terror. Niemand, der viel grausamer wäre als der Hauptcharakter selbst. Wir freuen uns genauso über einen erfolgreichen Kopfschuss wie die Heaven Smiles, kurz bevor sie uns umarmen und kichernd explodieren. Wenn wir töten, macht es Spaß. Die Gewalt rechtfertigt sich selbst. Sie folgt nicht dem »mental trajectory of the new media designer« (Manovich 2001, 61), sondern ist Teil des Spiels und bewahrt ihr Wesen als Gewalt. In *Killer7* ist sie purer Terrorismus, die »unkontrollierbare Entfesselung der Umkehrbarkeit« (Baudrillard 1978a, 10). Ihr braucht durch nichts Sinn verliehen zu werden.

Von der gleichen Sorte ist die an die Terroristen gerichtete Forderung nach Sinn. Überall (auch da, wo man ihnen am günstigsten gesinnt ist) dieselbe Jammerlitanei über die Sinnlosigkeit ihrer Aktionen. Alles, auch das Töten, wäre ihnen verziehen, hätte es bloß Sinn – Axiom einer Moral, die sich hinter der »guten« (historischen, politischen, revolutionären) Gewalt verschanzt. (Ebd., 11)

Eine gute Gewalt gibt es in *Killer7* nicht. Aber eine böse ebenso wenig. Wir haben nur die Gewalt und können uns damit nicht bis in die kuschelig warmen und moralisch abgesicherten Bunker der Normandie kämpfen. Stattdessen sollten wir uns ein paar kühle Gedanken machen. »Hail to the free world«. But I wonder, what'll become of you guys if terrorism is the law of nature?« (zitiert aus *Killer7*). In *Killer7* ist Gewalt ein zu heißes Thema, um überhaupt moralisch bearbeitet werden zu können. Terror ist keine Entscheidungsmöglichkeit des Spiels, sondern sein Gesetz. Eine Mechanik, der zu entkommen keinen Sinn macht. Wenn wir uns dagegen wehren, sind wir nicht die Helden von Moral und Anstand, sondern werden

als Spielverderber zum Gespött der Heaven Smiles. Sie lachen, wenn wir sie erschießen. Wenn wir mit ihnen mitlachen können, während das Blut aus ihnen schießt, ist das mehr als genug Sinn für ein Spiel. Aber die Kritik an Gewalt im Computerspiel versteht keinen Spaß. »The day when laughter disappears from this world draws near« (zitiert aus ebd.). Wer im Angesicht von Grausamkeit noch lachen kann, muss wahnsinnig sein. Im Namen der Normalität verkneifen wir uns vorsichtshalber ein Kichern. Aber wenn etwas der Debatte um Killerspiele fehlt, dann ist es der Humor. Gerade dann, wenn ein politisches Kombinat versucht, die Irrenanstalt des Computerspiels zu mechanisieren, ist es wichtig, über einen Regenschauer aus Blut lachen zu können.

You know, that's the first thing that got me about this place, that there wasn't anybody laughing. I haven't heard a real laugh since I came through that door, do you know that? Man, when you lose your laugh you lose your footing. (Kesey 2007, 63)

Blut muss fließen, damit wir im Spiel voranschreiten können. Der rote Lebenssaft ist die Währung von *Killer7*. Er dient zur Optimierung von Statusvariablen ebenso wie zum Beseitigen von Hindernissen. Wo unsere Amokläufe durch die Dungeons anderer Spiele in Erfahrungspunkte und Goldmünzen übersetzt werden, ist *Killer7* konsequent. Das Blut unserer Opfer bleibt Blut. Solange, bis wir es unseren Charakteren einverleiben. Doch der rote Lebenssaft steigert nicht etwa unsere Fähigkeit, Zaubertränke zu brauen oder beim Händler zu feilschen. Wir erhöhen einzig und allein unsere Geschwindigkeit und Treffsicherheit beim Töten. Und das ist bitter nötig. Ohne einen kontinuierlichen Strom aus Blut sind wir den immer stärker werdenden Heaven Smiles ausgeliefert. »All you need is blood« (zitiert aus *Killer7*), wie das Spiel, in Anlehnung an John Lennon, ganz richtig auf den Bildschirm schreibt. Doch jede neue Steigerung der Fähigkeit zu töten, verlangt nach noch mehr Blut. Wenn es nicht mehr um Goldmünzen und Erfahrungspunkte geht, bekommt das Prinzip der Steigerung einen interessanten Nachgeschmack. Zumal ein kurzes und schmerzloses Töten in *Killer7* absolut kontraproduktiv ist. Am meisten kostbares Blut fließt, wenn wir erst Arme und Beine abschießen, bevor wir zum finalen Fangschuss ansetzen. *Killer7* enttäuscht also auf ganzer Linie. Die Schaltkreise glühen vor Hitze. Weder verschweigt, noch versteckt das Spiel die grausame Rhetorik seiner Spielmechanik. Die Illusion vom Sinn des Tötens fehlt auch in

der Ökonomie des Spiels. Hier werden wir keine Helden, weil wir Bösewichte töten. Wir sind von Anfang an mit warmen Blut besudelt.

Wo im ›cumshot‹ des Hardcore-Pornos das Sperma spritzt, erzeugt der ›headshot‹ von *Killer7* ein Gewirr aus Blutfontänen. Norbert Bolz bringt es ganz richtig auf den Punkt:

Das Killerspiel ist für die männliche Aggressivität, was die Pornografie für die männliche Sexualität ist. In den Killerspielen geht es nicht um Gewalt, sondern um die Imagination von Gewalt. (Zitiert nach Tagesschau.de 2009)

Im Zauberkreis von Killerspiel und Pornofilm lassen sich Fantasien grenzenlos anregen und ausleben. Sexualität und Gewalt werden, fernab des Alltags, spielerisch erprobt. Es drohen keine Konsequenzen. »Pornographies are the enchanted parklands where the most secret and vulnerable of all our many selves can safely play« (Gebbie/Moore, 8 [Kapitel 22]). Als Anleitung für die Realität eignet sich ein Porno aber ebenso wenig wie ein Killerspiel. Eher geht es darum zu entdecken, was im Alltag gerade nicht möglich ist. Gleichzeitig ist Gewalt »die maximale Show. Für alle, auch die Kritiker« (Mertens 2007a). Und die Fantasie der Kritiker scheint durch Killerspiele ganz besonders angeregt zu werden. Wer Blut grün färben möchte, kommt auch auf die Idee Sperma rot zu färben, damit es im Porno nicht nach Sex aussieht. Ohne dass sie es merken, sind auch die Kritiker auf der Ebene der »Imagination von Gewalt« (zitiert nach Tagesschau.de 2009) angekommen. Nicht die Gewalt selbst wollen sie zensieren, sondern alles, was bei ihnen Fantasien von Gewalt anregt. »The simplest question about any psychic aspect [...] throws these people into a panic of uncertainty« (McLuhan 2007, 343). Genauso, wie die Spieler sich an ihrem spektakulären Gemetzel erfreuen, delectieren sich die Kritiker an der rationalen Distanz gegenüber ihren Gewaltfantasien. Der Akt wird zur Bestätigung der eigenen Idee von Moral. Und das Verbot des Aktes wird im Gegenzug zur Bestätigung der unterdrückten Fantasie. »Taboos do function to stimulate the desire for the tabooed thing and for its prohibition simultaneously« (Kipnis 2008). Je hemmungsloser Akt und Verbot praktiziert wird, desto größer die Befriedigung für den Kritiker. Reicht die intrinsische Grausamkeit nicht aus, müssen ganz neue Details zu der Gewaltdarstellung eines Computerspiels hinzu fantasiert werden. Details, an denen sich noch besser ein Verbot rechtfertigen und die eigene moralische Überlegenheit bestätigen lässt.

Dazu müssen die Kritiker die Spiele noch nicht einmal gespielt haben. Um die Handlung in einem Porno rational verstehen zu können, muss man schließlich auch nicht selber Sex haben. Mangelnde Erfahrung steigert die Eindrücke der Pornographie sogar noch.

Ich spiele sie selbst nicht, aber ich habe sie mir intensiv angeschaut. Ich bin erschrocken, wie der Spieler zu brutaler Gewalt animiert wird. Er wird ja selbst sozusagen zum Schwerekriminellen und bringt andere um, um zu Geld zu kommen oder um Punkte zu sammeln. Je grausamer der Mord, umso höher die Punktzahl. Das brauchen wir nicht. Solche Spiele sind unerträglich. (Zitiert nach Läßig 2009)

Wie eine Rahmenhandlung im Porno blenden Gewaltkritiker die vermeintlich belanglose Spielmechanik aus und konzentrieren sich ganz auf den oberflächlichen, schmutzigen Akt. Ihnen reicht allein die theoretische Möglichkeit der Kontrolle. Die reine Idee des Teilnehmens, ohne eigene Spielerfahrung. Sie fantasieren eine Interaktivität, die so nicht im Computerspiel existiert. »Vehemence of projection of a single isolated attitude they mistake for moral vigilance« (McLuhan 2007, 343). Ihre Kritik bleibt moralische Masturbation. *Killer7* kommt ihnen entgegen und bietet auf seiner Oberfläche alle Wichsvorlagen, die das Kritiker-Herz begehrt: Abgetrennte Köpfe, die Vergewaltigung eines Rollstuhlfahrers, ausgestopfte Kinder und Gehirne als Wurfgeschosse. »Pornography proposes an economy of pleasure in which not only is there always enough, there's even more than you could possibly want« (Kipnis 2008). Doch zu viele Details zerstören die Fantasie. Die Gewaltdarstellung in *Killer7* ist so heiß, dass sich für den Kritiker keine Befriedigung einstellen will. Sie lädt nicht zur Teilnahme ein, weil sie auf Schienen läuft, wie der Rest der Spielmechanik auch. Die Gewalt ist immer schon da, auch ohne einen Spieler. Wie beim Porno können wir nichts an der Handlung ändern oder gar daran teilnehmen. Aber vom Zuschauen allein macht *Killer7* nicht geil.

Kritiker sagen, die Möglichkeit auf die Inhalte einzuwirken, erhöhe ihre Wirkung. Selbst zu bestimmen, wann ich im Spiel schieße, erklärt mir, dass ich schießen kann, egal ob im Spiel oder außerhalb. (Mertens 2007a)

Die gewalttätigen Fantasien des Kritikers haben keinen Angriffspunkt mehr, wenn die Gewalt nicht mehr vom Spieler ausgeht, sondern unübersehbar im Programm präeterminiert ist. Das Märchen von der Interaktivität des Computerspiels wird durch die Realität entlarvt. Zu sehr

erinnert *Killer7*, mit seinen linearen Abläufen, an einen pornographischen Film. Ein etabliertes Genre in einem etablierten Medium, das nicht mehr für den »Kontrollverlust über die Kommunikation der Jüngeren« (ebd.) verantwortlich gemacht werden kann. Hier haben wir keinen Einfluss auf die Inhalte. Ohne die Illusion von Handlungsfreiheit gibt es auch keinen Schuldigen, keinen Täter mehr. Vielleicht lässt sich dadurch erklären, dass *Killer7* nicht auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften gelandet ist, obwohl es dafür viele Kriterien erfüllt. Der Spieler macht das Spiel nicht blutiger oder weniger brutal. Er macht nur, dass es sich entfaltet und zu seinem Höhepunkt kommt. Wir sind zum Voyeurismus verdammt. Zum lustvollen Beobachten des blutigen Feuerwerks von *Killer7*, das wir durch unsere Eingaben zum Laufen bringen. Mit jedem Schuss spulen wir das Geschehen ein wenig vor. Wie in der Pornographie bleibt der Akt ohne unvorhergesehene Konsequenzen. Keine Kinder und keine Geschlechtskrankheiten. Der Ablauf des Skriptes lässt sich von uns nicht beeinflussen. Aber das ist auch gar nicht notwendig. Wo die Gewaltimagination des Kritikers scheitert, wird es für den Spieler erst interessant. Er ist nicht auf die vermeintliche Interaktivität des Spiels angewiesen. Von außen lässt sich das Spektakel von *Killer7* nur als heißer Pornofilm sehen, aber im Inneren des Spiels können viele coole Standpunkte zur Gewaltdarstellung eingenommen werden. Denn was der unbeteiligte Kritiker nicht wahrnehmen kann: Der Inhalt des Spiels ist in Wirklichkeit selbst das Spiel. *Killer7* ist so heiß, dass es mit seinem eigenen Inhalt nahezu identisch ist. Es ermöglicht uns dadurch eine Teilnahme an seiner Darstellung der Gewalt. »Spielen, um zusehen zu können« (Mertens 2007b, 53). Aber keine rationale, kritische Draufsicht mehr, sondern ein In-der-Gewalt-Sein. Wir bezeugen eine Datenbank der Gewalt. Jeder unserer Schüsse ruft einen Eintrag auf, ist selbst ein Teil der Datenbank von *Killer7*. Wir kontrollieren nicht den gewalthaltigen Inhalt, aber die inhaltliche Gewalt des Spiels. Der Spieler entscheidet über den Rhythmus und die Geschwindigkeit seines ästhetischen Genusses. Der Kritiker hingegen blickt nur in die Röhre. »You see, people. Judge. Books. By their covers« (zitiert aus *Killer7*).

Doch zumindest einmal lässt uns *Killer7* auch über seinen Inhalt eine Entscheidung treffen. Wir dürfen über Leben und Tod eines ranghohen terroristischen Verschwörers entscheiden. Das Ende der terroristischen Gewalt liegt in der Hand des Spielers. Schießen oder nicht schießen?

[Y]ou should kill me now, because you don't want us hanging around, know what I mean? [...] Better be prepared, because blood must atone for blood. So, which will you choose? Your own country, or watch our retribution? Your fuckin' decision. (Zitiert aus ebd.)

Der Spieler kann entscheiden, doch nützt es ihm wenig. Die Frage, die *Killer7* dem Spieler stellt, ist eine rein rhetorische. Das Spiel macht keinen Hehl daraus, dass die Entscheidung vollkommen gleichgültig ist. Irgendein Land wird zerstört. Doch die Erde dreht sich weiter. Die Spirale von Gewalt und Gegengewalt bekommt nur einen neuen Schubs. Entweder steigt aus der Asche des Terrorismus neuer Terrorismus oder der alte macht weiter wie bisher. Das perfekte Ende gibt es nicht. Auch kein gutes oder schlechtes Ende. Einfach nur ein Ende. Goichi Suda weiß, warum:

I don't want to adjust or make life's ultimate outcome something that can be changed just to have variety. The reason I say this is because everyone wants to live life to its best, so of the many variations, players might reset a game if the outcome is imperfect, or they might even quit the game halfway. Everyone will only seek the ›perfect‹ ending, and that won't be good. (Zitiert nach Sheffield 2007)

Killer7 missbraucht unsere Erwartungshaltung an ein Spiel für eine grausame Lektion. Durch andere Spiele zur Perfektionierung unserer virtuellen Lebensläufe gedrillt, nimmt uns dieses Spiel in seinen Schwitzkasten. Die heiße multiple-choice konfrontiert uns mit einem kalten Dilemma. Unsere Entscheidung wird uns nicht mehr vom Programm abgenommen. Es erwächst kein Vorteil, kein höheres Ranking aus der vermeintlich richtigen Entscheidung. Selbst der Abspann ist immer derselbe. Ohne es konkret auszuformulieren, berührt *Killer7* auf diese Weise eine essenzielle Wahrheit über Computerspiele: Wichtig ist nicht, wofür wir uns entscheiden, sondern dass wir überhaupt eigene Entscheidungen treffen können. Auch wenn das Ergebnis nicht perfekt ist.

I learned that I'd better get used to having to pick between a douche and a turd sandwich because it's usually the choice I'll have. (Parker/Stone 2004)

Killer7 leistet einen Kommentar zu Moral und Gewalt, indem es Ignoranz vortäuscht und sich jeglichen Kommentars enthält. Das Spiel wird den Erwartungen an ein so genanntes Killerspiel so sehr gerecht, dass es die Kriterien für die Bewertung von Gewalt in Computerspielen in Frage stellt. *Killer7* zeigt weder Selbstkritik, noch versucht es sich zu rechtfertigen. Das ist nicht mehr die Reaktion eines trivialen Spielzeuges, sondern die Visitenkarte der Kunst. Es ist der »Beweis der Kunst durch die Anti-Kunst« (Baudrillard 1978b, 34). Das Spiel mimt den Clown. *Killer7* führt all jene Politiker und Jugendschützer vor, die ein Problem mit der Gewalt in Killerspielen haben. Es lässt die Kritiker sich selbst verleugnen, »wenn es darum geht, mit Hilfe einer Simulation des Todes ihrer wirklichen Agonie zu entkommen« (ebd.). Denn es ist weniger ihr Ziel, Gewalt aus Computerspielen zu verbannen, sondern mehr, sie zu missbrauchen. Die Kritik an Killerspielen kann als Versuch gewertet werden, Gewalt dauerhaft an Sinn-Systeme und Rechtfertigungsmechanismen zu binden. Ein Versuch, Gewalt zu linearisieren und zu alphabetisieren. Die Ubiquität und Sinnlosigkeit der Gewalt in einem wirklichen Killerspiel untergräbt die etablierte Wahrnehmung, wonach alles eine Ursache und einen Sinn haben muss. Mit der allumfassenden Gleichzeitigkeit der neuen Medien ist dieses Konzept auch für die Gewalt überholt. Sie hat keinen eindeutigen Ursprung und keinen klaren Sinn mehr. Eingeschliffene Kommunikationsstrategien gehen an der Rückkehr zur natürlichen Unbegrifflichkeit der Gewalt zu Bruch. Es entsteht jene Angst des zivilisierten Menschen, die er auch im Angesicht des Terrorismus verspürt.

Da in der post-alphabetischen Arena Nicht-Alphabetisierte und Alphabetisierte aufeinanderprallen und neue Informationsstrukturen die alten überschwemmen und vernichten, werden Nervenzusammenbrüche verschiedener Größenordnung bis hin zu kollektiven Aussetzern ganzer Gesellschaften, die unfähig sind, ihre Identitätskrise zu lösen, an der Tagesordnung sein. (McLuhan 2001, 198 ff.)

Die Angst, dass jederzeit etwas Schreckliches passieren kann, ohne dass ein Schuldiger zu identifizieren wäre, führt zu jenen panischen Prozessen der Grammatikalisierung von Gewalt, die jedem brutalen Akt einen Sinn aufdrängen wollen. Statt zu einer Auseinandersetzung kommt es zu Aussetzern. Gewalt wird verdrängt oder versteckt. *Killer7* hat diesen Prozess paradoxerweise auf die Spitze getrieben und damit umgekehrt. Die Brutalität des Spiels wird

mit literweise Blut verschleiert. Es maskiert Gewalt mit Gewalt und macht sie damit wieder als etwas Natürliches und Allgegenwärtiges sichtbar. Die von den Kritikern geforderte Alphabetisierung hat ein einziges großes Ausrufezeichen hinterlassen, das nachdrücklich auf einen Denkfehler aufmerksam macht. Gewalt lässt sich nicht verstecken, denn sie ist überall. Die heiße, durch sich selbst gerechtfertigte Grausamkeit fällt in *Killer7* in ihren natürlichen, kalten Zustand zurück. Eine Kraft, die unberechenbar ist und die sich jeder Rechtfertigung und jedem Sinn entzieht.

There is no violence. The explosion of galaxies is violent. A comet falling on Jupiter making seven big holes is violent. The birth of a child is very violent. Someone passing away: it's immense violence: Life is violent; the circulation of blood, the heart beating, all this is violent. But there are two types of violence: creative and destructive. I am creating art. And as I was born in a male body, my art is virile. That's the way it is. (Zitiert nach Cobb 2006, 73)

Dass sich Goichi Suda, angesichts dieses künstlerischen Statements zur Gewalt, den chilenischen Regisseur Alejandro Jodorowsky zum Vorbild gewählt hat, ist plausibel. »I am someone who is playing games. I am a gambler« (zitiert nach ebd., 17). Beide machen ein Spiel aus der Gewalt. Jodorowsky in seinen surrealistischen Film-Orgien und Suda in seinen Killerspielen. Dass das Wort ›Killerspiel‹ immer noch negativ konnotiert ist, zeigt umso mehr, dass *Killer7* allein noch nicht dadaistisch genug ist. Oder wie Richard Huelsenbeck einmal formuliert hat: »Die Dinge müssen sich stoßen: es geht noch lange nicht grausam genug zu« (Huelsenbeck 1918, 17). Killerspiele wie *Killer7* müssen sich ihrer kulturellen Bedeutung noch mehr bewusst werden. Weder sollten ihnen Grenzen gesetzt werden, noch sollten sie sich selbst in ihrer Gewaltdarstellung unnötig einschränken. Denn genauso wie Pornographie sind sie ein wichtiges Instrument, die Grenzen unserer Kultur auszuloten und zu kartographieren.

A culture's pornography becomes, in effect, a precise map of that culture's borders: pornography begins at the edge of the culture's decorum. Carefully tracing that edge, like an anthropologist mapping a culture's system of taboos and myths, provides a detailed blueprint of the culture's anxieties, investments, contradictions. (Kipnis 2008)

In the name of Harman

Der Osten ist erwacht und der Westen spielt mit ihm eine Partie Schach. Den kryptischen Inhalt von *Killer7* vollständig zusammenzufassen, ist eine unlösbare Aufgabe. Das Spiel ist zum Bersten gefüllt mit Anspielungen, Zitaten und Verweisen. Die Masse an Figuren, Handlungen, Handlungsebenen und Ereignissen macht eine kurze Inhaltsangabe nahezu unmöglich. Einen sehr umfangreichen Versuch einer Plot-Analyse hat James Clinton Howell unternommen (Howell 2005). Von ihm stammt ebenfalls die inoffizielle englische Übersetzung des offiziellen, aber nur in Japan veröffentlichten Artbooks zu *Killer7* (Howell/Ohier 2005), das die Datenbank des Spiels noch einmal um ein Vielfaches erweitert. Doch schon für sich alleine sprengt der Inhalt von *Killer7* alle Dimensionen. In seiner Art und Weise eine Geschichte zu erzählen, erinnert das Spiel an ein ›monogatari‹, eine japanische, ursprünglich aus der oralen Tradition stammende Romanform. Wie *Killer7* ist diese Erzähltradition »made of two-dimensional characters, casts of many, and repeated conventions rather than plots« (Smith 1998, 237). Die Datenbank ist mit Inhalt überfüllt. Einträge reichen von moderner Pop-Kultur bis hin zu japanischer Poesie aus der Frühgeschichte des Landes. Die Themen des Spiels umfassen Terrorismus, Gewalt, japanische und amerikanische Politik und den Kulturkampf zwischen Ost und West. Für sich allein genommen bleiben die Einträge der Datenbank ohne Tiefe und Sinn. »They reflected no point of view, no transforming individual experience« (ebd.). Vieles scheint wie ein MacGuffin, »eine Finte, ein Trick, ein Dreh« (zitiert nach Truffaut 2003, 125), um den Spieler durch das Spiel zu treiben. Doch im Zusammenhang und in seiner andauernden Iteration ergibt der Inhalt der Datenbank ein komplexes und sinnvolles Epos, vergleichbar mit griechischen Göttermýthen. Am nächsten kommt der Inhalt des Spiels dem Kino von Alejandro Jodorowsky. Goichi Suda zählt die Filme des chilenischen Regisseurs zu seinen Inspirationsquellen, was man auch an seinem Spiel *No More Heroes* (2008) erkennen kann:

I was inspired the most by the movie *El Topo*, by Alejandro Jodorowsky. I've always wanted to create a game like it, where the story progresses with a series of battles. (Zitiert nach Sheffield 2007)

Killer7 besitzt eine ähnlich humorvolle Struktur wie Jodorowskys surrealer Zen-Western *El Topo* (1970) und sein mystizistisches Meisterwerk *The Holy Mountain* (1973). Szenen von expliziter Grausamkeit gehen nahtlos in Slapstick über, und Darstellungen von größter Absurdität enden in ernsthaften Dialogen über die Beschaffenheit der modernen Welt. Geister, abgetrennte Köpfe und Engel reden mit uns, während sich im Hintergrund ein ausgewachsener Polit-Thriller entfaltet. Ultra-konservative Parteien regeln ihre Nachfolge durch spirituelle Erweckungsrituale mit Todesfolge, und sieben professionelle Killer bekommen per Telefon genau sieben Wahlerinnerungen der Republikaner. Wie in einer Nummernrevue scheinen alle Elemente des Inhalts von *Killer7* komplett unzusammenhängend und sind, für sich allein genommen, geradezu absurd. Die Handlung ist nicht in einer linearen Sequenz organisiert, sondern entfaltet sich wie ein Mosaik um ein Netzwerk von Auftragsmorden. Jede Mission fügt dem Gesamtbild der Geschichte eine neue Facette hinzu.

Older societies thrived on purely literary plots. They demanded story lines. Today humor, on the contrary, has no story line – no sequence. It is usually a compressed overlay of stories. (Fiore/McLuhan 2001, 92)

Witz und Einfall regieren *Killer7*. Jedes neue Plot-Element ist »ein kurzer, flüchtiger Blick in die untergründige Entgrenzung des Endlichen, Isolierten, zugunsten eines universalen Zusammenhangs« (Pikulik 2000, 99). Das Spiel erinnert nicht zufällig an biblische und griechische Mythologie und Mystik. »Witz und Religion stehn [sic!] in der genauesten Beziehung; nichts ist witziger als die alte Götterlehre und die Bibel« (zitiert nach ebd.), wie Friedrich Schlegel bemerkt. Der Witz, der scheinbar plötzliche Einfall, funktioniert als Mittel, um »zwischen Verschiedenartigem Ähnlichkeiten zu entdecken« (ebd.). Er ist das Instrument, mit dem sich die überhitzte Datenbank von *Killer7* abkühlen lässt und getrennte Einträge wieder einen großen Zusammenhang bilden. Wir müssen ihn nutzen, um »zwischen Heterogenem überraschend eine Brücke zu schlagen« (ebd.). Genauso wie die Spielmechanik und die Gewalttätigkeit von *Killer7* können wir auch den Inhalt des Spiels nicht ohne den nötigen Humor verstehen. Seine Einträge sind zu heiß, um ohne kalten Zugang berührt zu werden. Das Lachen ist die zentrale Schnittstelle zu der Geschichte von *Killer7*.

Everything can be comic. ›In the beginning was the word‹. You could say ›In the beginning was the laugh!‹ The world was laughing. You have no humour, you cannot live. (Zitiert nach Cobb 2006, 18)

Die Geschichte von *Killer7* verläuft auf mindestens drei Handlungsebenen. Die Ebene der Götter, die weltliche Ebene und eine psychologische Ebene. Wie in der griechischen Mythologie stehen die verschiedenen Ebenen miteinander in Kontakt. Die Götter nehmen Einfluss auf die Welt, und Veränderungen in der Welt haben Auswirkungen auf das Verhältnis der Götter untereinander. *Killer7* ist ein komplexer Mythos über den Wandel der Gesellschaft durch mediale Entwicklungsprozesse. Alle Ebenen behandeln auf unterschiedliche Weise den aufflammenden Konflikt zwischen östlichen und westlichen Denkstrukturen. Neue, kalte Muster entstehen und stellen die alten, heißen Muster in Frage. Auf der göttlichen Ebene äußert sich dieser Wandel in dem fortwährenden Konflikt der Quasi-Gottheiten Harman Smith und Kun Lan. Beide sitzen sich im obersten Stockwerk des Union Hotels in Philadelphia gegenüber und spielen eine symbolische Form des Krieges: Schach. Während Harman, einmal auch als God Killer bezeichnet, die westliche, rationalistische und säkulare Welt repräsentiert, steht Kun Lan, im Besitz der Hand of God, für den Osten, das Emotionale, Triebhafte und Spirituelle. Harman ist ein alter Mann im Rollstuhl. Er kann sich nur horizontal und in linearen Bahnen fortbewegen. In *Killer7* bildet er damit die Syntaxe, »one after another, in a linear sequence« (Manovich 2001, 230). Und auch seine Figuren, die Killer7, folgen den grammatikalischen Bewegungsmustern des Schachspiels. So besitzt beispielsweise Coyote Smith die Fähigkeit Hindernisse zu überspringen und lässt sich damit als Figur des Springers identifizieren. Auch der Spieler ist, wie bereits gezeigt wurde, auf lineare Bewegungsmuster festgelegt und offenbart sich damit als Komplize von Harman Smith und der westlichen, alphabetischen Kultur. Der Gott Kun Lan hingegen ist jung, agil, trickreich und unberechenbar. Seine Hand of God verleiht ihm magische Fähigkeiten wie die Wiederbelebung von Toten und die Gestaltwandlung. Er ist ein Falschspieler, Zauberer, Clown und Terrorist. Seine Figuren sind die (Heaven) Smiles, eine Gruppe von Selbstmord-Attentätern, die Ordnung und Werte des Westens attackieren. Gleichzeitig sind sie auch die Gegner des Spielers, dessen linearen Fortschritt sie zu bremsen versuchen. Wo Harman ›ludus‹, die Regeln des Codes, repräsentiert, steht Kun Lan für ›paidea‹, deren Aufhebung. Er hält sich nicht an Regeln. Müssen sich Kun Lans Figuren noch den horizontalen Mustern des

Schachspiels beugen, kann Kun Lan sich auch auf der vertikalen Ebene bewegen. Er ist die Parataxe zu Harmans Syntaxe, »each new element is chosen from a set of other related elements« (ebd.). Während Harman Smith und die Killer⁷ jeweils auf eine Eigenschaft spezialisiert sind und nachbarschaftlich nebeneinander stehen, ist Kun Lan verwandtschaftlich mit seinen Figuren und Avataren verbunden und vereint in sich alle Aspekte ihrer Persönlichkeit. Er ist eine Dreifaltigkeit, repräsentiert gleichzeitig verschiedene Facetten und Persönlichkeiten. Das japanische Sinnbild der drei Affen, die nichts Böses sehen, nichts Böses hören und nichts Böses sagen, durchzieht das gesamte Spiel. In seinen Rollen Mizaru, Kikazaru und Iwazaru, hat Kun Lan sogar die überlieferten Namen der Affen angenommen. Besonders Iwazaru gibt dabei Kun Lans vertikale Tendenz wieder, baumelt er doch die meiste Zeit des Spiels an einem Seil von der Decke. Schach spielen lässt sich auf diese Weise allerdings nicht. Das von ›ludus‹ beherrschte Spiel kann nicht durch ›paidea‹ gewonnen werden.

Harman Smith: No matter how many times you try, the result will be the same.

Kun Lan: Ah, yes. Like our chess games. You always seem to win.

Harman Smith: Do you know why?

Kun Lan: You tell me.

Harman Smith: Because you're a bad player. (Dialog aus *Killer*⁷)

Harman Smith gewinnt im Schach regelmäßig gegen Kun Lan. Ein guter Spieler ist nur, wer sich an die Regeln hält. Das Rationale siegt über das Triebhafte und Spielerische. Der heiße Westen über den kalten Osten. Kun Lan kann mit den logischen Strukturen und Regeln des Schachspiels wenig anfangen. Für ihn, als Stammesführer des Ostens, ist das ganze Leben bereits ein einziges, großes Spiel ohne Regeln. »Well, there's always time for fun« (zitiert aus ebd.). Er verfolgt keine Taktik, sondern handelt emotional. Die Züge seiner Schachfiguren sind überraschend, ziellos und chaotisch,

[d]enn die Durchschlagskraft der Terroristen rührt gerade daher, daß sie keine Logik haben. Die anderen wiederum haben eine, schnell, wirkungsvoll, naht- und skrupellos; deshalb ›gewinnen‹ sie. (Baudrillard 1978a, 11).

Gegen die zielgerichtete und überlegte Taktik von Harman Smith kann Kun Lan mit seinen brutalen Spielereien nicht gewinnen. Die Regeln des Spiels begünstigen den alphabetisierten Menschen. Kun Lans Zaubertricks und Schummeleien haben wenig Wirkung in einer, durch mechanische Strukturen entzauberten Welt. »Tricks are for kids, Kun. I'm an old man« (zitiert aus *Killer7*).

Doch seit ihrem ersten Schachspiel hat sich die Welt verändert. Als sich Harman Smith und Kun Lan am Ende der ersten Mission von *Killer7* in Seattle wiedertreffen, steht das Verhältnis von Ost und West bereits vor einem entscheidenden Wendepunkt. Ganz wie James Joyce es prophezeit hat: »The West shall shake the east awake [...] while ye have the night for morn« (zitiert nach Fiore/McLuhan 2001, 145). Kun Lan, und mit ihm die östliche Kultur, ist durch den Einfluss des Westens aus dem Schlaf erwacht. Elektronische Medien beginnen die Welt zu orientalisieren. Neue Werkzeuge durchbrechen die linearen, spezialisierten und fragmentierten Denkstrukturen des Alphabets. »The contained, the distinct, the separate – our Western legacy – are being replaced by the flowing, the unified, the fused« (ebd.). Der Spieler selbst ist davon betroffen, während er *Killer7*, ein Computerspiel, spielt. Die Welt schrumpft zum globalen Dorf zusammen und lässt sich nun mit nur einer Hand kontrollieren, der Hand of God von Kun Lan.

Harman Smith: You're awake from your dream?

Kun Lan: Harman, the size of the world has changed. It's changed to the size where you can control it with your hands just like a PDA. The world will keep getting smaller. (Zitiert aus *Killer7*)

In der neuentstandenen Welt »der Ubiquität und der simultanen Ereignisse« (Bolz 1990, 124) geht Kun Lans Taktik ohne Taktik auf. Aus den Smiles werden die Heaven Smiles. Ein Stamm von Selbstmord-Attentätern, die vor dem Hintergrund des elektronischen Zeitalters nahezu unsichtbar agieren. »A new generation of children will bring order to this age« (zitiert aus *Killer7*). Der Terrorismus blüht und stellt den Westen vor eine unüberwindbare Aufgabe. Aus Angst vor dem »implosive speed of the airplane« (McLuhan 2007, 202) wird der Flugverkehr abgeschafft und durch interkontinentale Autobahnen ersetzt. Doch der Wandel zum Dezentralismus lässt sich nicht aufhalten. »The wheel, pushed beyond a certain intensity of movement, no longer centralizes« (ebd.). Auch der Austausch der elektronischen

Kommunikationsnetze durch ein mechanisches Distributionssystem und die Verbannung aller Atomwaffen, »history's exclamation point« (Fiore/McLuhan 2001, 138), kann daran nichts mehr ändern. »The world had changed« (zitiert aus *Killer7*). Wie ein Virus breitet sich sein schrilles Lachen über den Planeten aus. Humor und Terror bringen die Welt zur Implosion. Und eine weitere Schachpartie geht zu Ende.

Kun Lan: Check.

Harman Smith: What a coincidence; check.

Kun Lan: This time, the game is mine. (Dialog aus ebd.)

In seiner Rolle als Künstler hat Kun Lan die Veränderungen der Welt frühzeitig erkannt. Als Vertreter des Ostens ist er bereits an die tribalen Muster des neuen Zeitalters angepasst. Sein familiäres Projekt des Terrorismus erschüttert nachhaltig die linearen Strukturen, für die Harman Smith und das Schachspiel stehen. Konventioneller Krieg hat seine Wirksamkeit verloren. Schach funktioniert nicht mehr. Eine neue Art von Führungsfiguren beeinflusst das Weltgeschehen. »Männer, die viel mehr von einem Stammeshäuptling als von einem Politiker an sich haben« (McLuhan 2001, 194). Und auch der Spieler wird durch fortwährendes Lachen daran erinnert, dass die heißen Strukturen von *Killer7* einem vergangenen Zeitalter angehören. Als Komplize von Harman Smith muss auch er erfahren, wie eine alphabetisierte Spielmechanik in Zeiten der Gleichzeitigkeit und der universellen Zusammenhänge ins Leere läuft.

Es ist immer der Künstler, der die von einem neuen Medium erzeugten Verwandlungen der Menschen bemerkt, der erkennt, daß die Zukunft die Gegenwart ist, und der mit seiner Arbeit den Boden für diese Zukunft bereitet. (Ebd., 172 ff.)

Kun Lan hat Harman Smith einen großen Streich gespielt. Statt das Schachspiel zu gewinnen, hat er es seiner Grundlagen beraubt. Jenseits der Gutenberg-Galaxis haben feste Spielregeln keine Bedeutung mehr. In einer Welt, in der »paidea« herrscht, hat »ludus« seine Macht verloren. Es gibt kein Schwarz und Weiß, keine Gewinner und Verlierer mehr. Gegensätze und Spezialisierungen sind aufgehoben. Harman Smith mag schwarz gekleidet sein, aber seine Schachfiguren sind weiß. Der hell gekleidete Kun Lan hingegen spielt die schwarzen

Figuren. Es gibt keine klaren Grenzen mehr. Wer gut oder böse ist, lässt sich nicht sagen. Wie in der daoistischen Symbolik des Yin und Yang fließen die gegensätzlichen Prinzipien ineinander. Westliche Denkstrukturen verlieren den Boden unter ihren Füßen. Alles ist implodiert und bildet eine Einheit.

Our specialist and fragmented civilization of center-margin structure is suddenly experiencing an instantaneous reassembling of all its mechanized bits into an organic whole. (McLuhan 2007, 101)

Auch wenn der Spieler am Ende von *Killer7* mit Kun Lan den ersten und letzten Heaven Smile getötet hat, ändert sich nichts mehr an dieser neuen organischen Ordnung. Hundert Jahre nach der eigentlichen Handlung von *Killer7* treffen Harman Smith und Kun Lan wieder aufeinander. Diesmal nicht in Seattle oder Philadelphia, sondern in Shanghai. Das Spiel beginnt, unter neuen Voraussetzungen, einfach wieder von vorne, »as if linear time were in some official way qualified as inauthentic – a formality, a fiction« (Smith 1998, 185). Der Osten hat eine neue Zeitrechnung etabliert, ein neues Zeitalter begründet. »[I]n Japan time and history must remain cyclical« (ebd.). Der Osten trägt am Ende zwar keinen endgültigen Sieg davon, hat aber die Initiative übernommen. Die Achse der Welt hat sich vom Westen in den Osten verschoben. Ganz egal, wer gewinnt oder verliert, die Erde dreht sich einfach immer weiter. Und die Menschen des elektronischen Zeitalters fangen an zu tanzen.

Harman Smith: Are you awake from your nightmare?

Kun Lan: Harman, the world won't change. All it does is turn. Now, let's dance.
(Dialog aus *Killer7*)

Auf der weltlichen Handlungsebene nimmt das Schachspiel von Harman Smith und Kun Lan politische Gestalt an. Ihre Züge haben eine direkte Entsprechung im Verhalten der amerikanischen und der japanischen Regierung in einem aufkeimenden Konflikt zwischen Ost und West. Das moderne Japan versucht sich von dem Einfluss des Westens zu emanzipieren, der seit über zwei Jahrhunderten die Kultur des Landes entscheidend geprägt hat.

With the Meiji Restoration of 1868 it began to build an industrial state. After the defeat in 1945 it adopted democracy à l' américaine – or at least its trappings.
(Smith 1998, XX)

Die Öffnung Japans gegenüber dem Westen hat zu einer stetigen Mechanisierung und Linearisierung der japanischen Denkmuster geführt. »Japanese society is ›vertical‹, while in the West social relations are ›horizontal‹« (ebd., 5), doch spätestens nach dem Zweiten Weltkrieg hat sich dieses grundlegende Muster geändert. Ein von shintōistischen Göttern und Ritualen beherrschter Stamm ist über den Umweg einer nationalistischen Diktatur der Demokratie nach amerikanischem Vorbild gewichen. Japan ist zum Paradebeispiel eines asiatischen Staates mit westlichen Idealen und Strukturen geworden. Doch die Japaner sind sich dem ›gaiatsu‹, dem Druck von Außen, sehr bewusst.

Just as every Japanese alive today understands the old alphabet soup, so is it understood that it was the Americans who determined Japan's postwar course.
(Ebd., 6)

Das heutige Japan lässt sich als ein Produkt der Vereinigten Staaten von Amerika verstehen. Es leidet unter einer ausgeprägten »postwar schizophrenia« (ebd., 12). Der Mensch des Shintō, »at home in the natural world« (ebd., 140), der in allen Naturerscheinungen das Wirken der Götter sieht, steht einem alphabetisierten, entfremdeten Japaner gegenüber. Heiße und kalte Denkmuster geraten in Konflikt und drohen jeder Zeit Dampf zu erzeugen, wäre dort nicht die distanzierte Perspektive eines westlichen Blicks.

[T]he occupation gave the Japanese the time and room to make their own choices – to form political parties and labor unions, for instance, and to choose leaders by a method of their own making. It allowed the Japanese to question the norms and customs by which they previously lived. Most of all, they were encouraged to think and make decisions as individuals for the first time in their long history. In all of this the Americans appeared to be something like gods. (Ebd., 8)

Doch in *Killer7* nutzen die Japaner ihre neuen Freiheiten und die Errungenschaften der Besatzungszeit, um sich gegen den amerikanischen Gott zu erheben. Das elektronische Zeitalter erweckt die shintōistischen Denkmuster zu neuem Leben. Eine menschliche

Manifestation von Kun Lan zieht die Fäden hinter einer Gruppe von Verschwörern, bestehend aus japanischen Politikern und Verbrechern. Unter dem Deckmantel der japanischen U.N. Party sollen sämtliche Länder der Welt unter der vollständigen politischen und spirituellen Herrschaft Japans versammelt werden. Mit dem westlichen Politikmodell als Vehikel wird die östliche Kultur über den Erdball getragen. Nachdem der Westen den Osten seit Jahrhunderten mit seinen Strukturen und Idealen hypnotisiert hat, wendet sich nun eine japanische Denkweise gegen die westliche Welt und nutzt dafür die hierarchischen Strukturen der westlichen Demokratie.

Japan is different from America and other industrial nations. At least as it is presented, it is a model of nothing. It has assumed the trappings of democracy but does not function as one. Its institutions do not serve the purposes we think they do. (Ebd., 31)

Der Plan der Verschwörer findet auf insgesamt drei Ebenen statt. Zunächst soll durch terroristische Aktionen der Smiles die westliche Kultur destabilisiert werden. Neue Technologien machen aus den Smiles schließlich die Heaven Smiles. Auf der japanischen Battleship Island werden immer wieder neue und tödlichere Terroristen entwickelt, die für den westlichen Blick unsichtbar bleiben. Außerdem haben die Verschwörer die Coburn Elementary School, eine renommierte amerikanische Schule, unterwandert und indoktrinieren dort bereits seit den frühen 80ern den Nachwuchs der politischen Elite der USA mit ihren japanischen Denkmustern. Die Kinder werden in wichtige, politische Positionen platziert und helfen den Verschwörern bei ihrem Plan die westliche Welt zu orientalisieren.

This is the spot where the homeland's elections originate. The spot for the primaries for the first presidential election. The first president of the US was the principal of this school. Win over your neighbors, and win over the world. That's the way politics works. (Zitiert aus *Killer7*)

In einem letzten Schritt versuchen die Verschwörer, ein mysteriöses Dokument namens Yakumo vollständig in ihren Besitz zu bekommen. Bei dem Yakumo handelt es sich um ein Regelwerk, das seinem Besitzer uneingeschränkte politische und spirituelle Macht verleihen soll. Der Name geht vermutlich auf das erste schriftlich überlieferte, japanische Gedicht zurück:

Eight clouds arise. | The eightfold fence of Izumo | Makes an eightfold fence | For
the spouses to retire within. | Oh! that eightfold fence. (Smith 1998, 39)

Die Yakumo, die acht Wolken, sind das Mittel, mit dem Japan die Welt unter ihren kalten Prinzipien vereinen will. »There were eight clouds [...] because in the old chronicles Japan consisted of eight islands« (ebd.). Japan erhebt sich und besinnt sich dabei auf den ersten poetischen Ausdruck einer nationalen Identität. Das Yakumo repräsentiert den ›yamato damashii‹, den ursprünglichen Geist von Japan. Unter japanischem Einfluss soll die Welt zu einem umzäunten, globalen Dorf gemacht werden. Nach dem Vorbild der Küstenstadt Izumo, dem Standort des ältesten Shintō-Schreins. Der Legende nach stammt das Gedicht aus der Feder des japanischen Shintō-Gottes Susanoo no mikoto, »His Swift Impetuous Male Augustness« (ebd., 140). Der Gott des Meeres und der Winde ist bekannt für seine stürmische Art und seine zahlreichen Streiche, die er seiner Schwester, der Sonnengöttin Amaterasu, spielt. Sein Charakter besitzt damit Ähnlichkeit zu Kun Lan, der mit dem Licht der Vernunft ebenfalls im Konflikt steht. Es ist mehr als plausibel, dass Kun Lan auch beim Yakumo von *Killer7* seine Finger mit im Spiel hat und die Streiche seines Vorgängers Susanoo in der Gegenwart fortführt. »Dazzle people with smoke and mirrors, and swoop down like an eagle to clutch their hearts in your claws« (zitiert aus *Killer7*).

Im Grunde genommen ist das Yakumo der »MacGuffin« von *Killer7*, »reduziert auf seinen reinsten Ausdruck: nichts« (zitiert nach Truffaut 2003, 127). Viele Parteien suchen danach, aber es tritt nie selbst, sondern immer nur durch sein Wirken in Erscheinung. Das Yakumo funktioniert als weiterer Streich von Kun Lan und stiftet all das Chaos, das in der Geschichte von *Killer7* seinen Lauf nimmt. Besonders deutlich wird dies in einer Mission namens Cloudman, die ansonsten wenig mit dem Rest der Handlung von *Killer7* gemeinsam hat. Andrei Ulmeyda, ein ehemaliger Postangestellter, hat aus dem Nichts die Stadt Ulmeyda City, einen religiösen Kult und das Unternehmen First Life gegründet. Sein plötzlicher Einfluss lässt sich nur durch das Wirken des Yakumo erklären. Anscheinend hat er einen Teil des Dokuments in seinen Besitz gebracht und erlangt auf diese Weise politische und spirituelle Macht. »The name's Andrei Ulmeyda. I am a man with a plan. The people will come to me for salvation« (zitiert aus *Killer7*). Er ist der Cloudman, der Mann mit dem Yakumo. Aber er kann mit seinem Wissen wenig anfangen. Seine Stadt entpuppt sich als trostloses Suburbia

mitten in der Wüste, und seine Firma First Life ist bildwörtlich reine Fassade und existiert nur in Werbespots. Sein Kult ähnelt hingegen dem der Heaven Smiles, lässt aber deren kalte Strukturen vermissen. Ulmeydas Anhänger sind Arbeitssklaven, die das Blut ihres Propheten trinken und zum Dank für ihre Hingabe schnelle Sportwagen geschenkt bekommen. Ein weiterer Scherz von Kun Lan ist gelungen. In den vergangenen Jahrhunderten hat Japan die westliche Kultur in sich aufgenommen, »while preserving the social, spiritual, and psychological identity of the past« (Smith 1998, 52). Das Ergebnis ist eine tiefe Erschütterung der japanischen Identität. »They are challenged to explain – to themselves as well as others – who they actually are« (ebd., 200). Nun hat sich der Spieß gedreht. Andrei Ulmeyda hat die östlichen Ideale des Yakumo für eine verzerrte Version des amerikanischen Traums missbraucht und geht daran zu Grunde. Er repräsentiert eine westliche Sicht auf östliche Muster, die nicht in anderen Kategorien als Konsum, Monotheismus und Moral denken kann. Was bei den Japanern »wakon yosai«, also »Japanese spirit, Western things« (ebd., 52), heißt, betrifft nun in gespiegelter Form die Amerikaner. Japanische Dinge werden mit einem westlichen Geist konfrontiert. Die Folgen sind dieselben. Andrei Ulmeydas amerikanische Identität steuert einer tiefgreifenden Bedrohung entgegen. Als er sich aus Größenwahn mit dem Heaven Smile-Virus, der Extremform der Orientalisierung ansteckt, sieht er sich dem kalten Abgrund des elektronischen Zeitalters hilflos gegenüber gestellt. Panisch bittet er die Killer7 ihn zu töten. Im Wahnsinn und in der Homogenität der Heaven Smiles lässt sich sein Status als rationaler Messias seiner eigenen Religion nicht mehr aufrecht erhalten.

But them ›Smileys‹, ooh, they're different. The risks involved are at another realm. It's like flirtin' with fuckin' death itself. I want you to kill me. If I catch Heaven Smile, you gotta kill me. I hear you're the only one who can kill them.

(Zitiert aus *Killer7*)

Auch hinter den anderen Aufträgen der Killer7 steht ein direktes Interesse am Yakumo. Die Killer7 bekämpfen Smiles und Heaven Smiles und eliminieren im Auftrag der US-Regierung die Köpfe der japanischen Verschwörung, aber im Grunde genommen ist jedes Mal die Sicherstellung des Yakumo das eigentliche, versteckte Ziel. Am Ende des Spiels tötet Garcian Smith mit Kun Lan zwar den Ursprung der Heaven Smile und den Drahtzieher hinter den vergangenen Ereignissen, aber das Yakumo bleibt verschollen. Für Kun Lan hat es seinen

Zweck erfüllt. Nachdem es überall Chaos, Verwirrung und Gelächter, die Visitenkarten von Kun Lan, provoziert hat, verschwindet es wieder in der Bedeutungslosigkeit. Es bleibt reines Symbol, Ursache für das Verlangen nach kultureller und spiritueller Macht, Angriff auf die westliche Identität und ein göttlicher Scherzartikel. Wie die elektronischen Medien zwingt das Yakumo der Menschheit

eine Metamorphose hin zur Stammesgesellschaft auf, und darum benehmen wir uns alle wie kleine Hühner, die auf der Suche nach ihrer alten Identität Amok laufen und dabei ungeheure Gewalt freisetzen. (McLuhan 2001, 198)

Die letzte Handlungsebene konzentriert sich ganz auf den Hauptcharakter des Spiels, Garcian Smith. In seiner Geschichte spiegelt sich sowohl der Konflikt zwischen Harman Smith und Kun Lan wie auch die Emanzipation Japans von Amerika wider. Garcians eigentlicher Name ist Emir Parkreiner und sein Leben ist eng mit der Entwicklung des modernen Japans verknüpft. Geboren wurde er 1942, das Jahr, in dem das japanische Reich seine größten Ausmaße erreicht hat. Sein Tod ist bereits für das Jahr 1952 dokumentiert, jenes Jahr, das auch das Ende der amerikanischen Besatzungszeit in Japan markiert. Das Emir immer noch lebt und scheinbar ein Mann in seinen besten Jahren ist, deutet darauf hin, dass er in den 80ern, in dem Jahrzehnt in dem Japan seine Politik auf einen neuen, pro-amerikanischen Kurs umlenkt, wiederbelebt wurde. Emirs zweites Leben, analog zur Entwicklung Japans in den 80ern, entspricht am Anfang ganz dem amerikanischen Traum. Ein Ass im Football, einen Abschluss an der Universität in der Tasche und die Campus-Schönheit an seiner Seite. Die Welt steht Emir Parkreiner und ebenso Japan offen. Er ist, wie das Nachkriegs-Japan, beseelt von westlichen Strukturen und amerikanischer Kultur. Aber auch von ihren Schattenseiten: »extravagantly corrupt, obsessed with market dominance, [...] politically dysfunctional, leaderless, incapable of decisions« (Smith 1998, 10). Doch unter seiner Oberfläche brodelt es bereits, wie Kun Lan erklärt:

He could do whatever he wanted with his life, but was he satisfied? No. Every night he would cry, begging the Lord. Something deep within needed awakening. Then one day it happened, that moment where the subconscious rises to the surface. Well the way it triggered was very simple. It happened when his mother came onto him one night. As if the spirit of Jack the Ripper had taken over his

body, he stabbed and stabbed until you couldn't tell who she was. You know what I think? An angel whispered into his ear. The angel gave him the extra courage he needed to give her the divine retribution she deserved. (Zitiert aus *Killer7*)

Es liegt sehr nahe, dass Kun Lan der Engel war, der Emir Parkreiner zugeflüstert hat, genauso wie er auch die Saat der Verschwörung und des Terrorismus in das Japan von *Killer7* gepflanzt hat. Er hat jene Strukturen aus dem Unterbewusstsein befreit, die durch die westliche, alphabetisierte Kultur dorthin verdrängt wurden. So wie die elektronischen Medien unsere Kultur immer weiter orientalisieren, hat Kun Lan in Emir und Japan den Funken zu einer fundamentalen Veränderung gesetzt.

Denn anders als frühere Veränderungen der Welt bewirken die elektronischen Medien eine beinahe sofortige, totale Veränderung der Kultur, der Werte und Einstellungen. Dieser plötzliche Umsturz ist sehr schmerzhaft und führt zum Verlust der eigenen Identität. (McLuhan 2001, 175)

Emirs sportliche und akademische Erfolge können nicht länger seine Identität konstituieren. Die Rolle als Wirtschaftsmacht nach westlichem Vorbild reicht Japan nicht länger, um die Entfremdung von der eigenen Kultur zu ertragen. »Today the Japanese are re-creating themselves, making themselves anew« (Smith 1998, XX). Die lineare Teleologie des amerikanischen Traums weicht einer Gleichzeitigkeit der Ereignisse. Die gesellschaftlichen Ziele, denen sich Parkreiner und Japan untergeordnet haben, machen Platz für ein tiefes Bedürfnis nach Zusammenhang und Verbundenheit. »[A]ll the remote visualized goals of usual culture seem not only unreal but irrelevant, and not only irrelevant but anemic« (McLuhan 2007, 366). Emir Parkreiner und Japan wenden sich der blutigen Gewalt zu,

da der Zusammenprall der alten, unterteilten, visuellen mit der neuen, integralen elektronischen Kultur zu einer Identitätskrise, einer Leere des Ichs führt, wodurch ungeheure Gewalt freigesetzt wird – Gewalt, die nichts anderes als die Suche nach einer persönlichen, gemeinschaftlichen oder beruflichen Identität ist. (McLuhan 2001, 198)

So wird Emir in die Machenschaften von Kun Lan verwickelt und arbeitet zusammen mit den japanischen Verschwörern an der vollständigen Orientalisierung des Westens. Harman Smith, Leiter der Coburn Elementary School, jener Schule, die junge Amerikaner zu Terroristen und Mitverschwörern erzieht, nimmt sich Emir als Mentor an und bildet ihn zum Killer aus. Dieser Harman ist jedoch nicht mit der Gottheit Harman Smith zu verwechseln. Der menschliche Harman ist ein Verbündeter von Kun Lan und Anführer eines kriminellen Syndikats von insgesamt sieben Attentätern, genannt das Smith Syndicate. Der göttliche Harman Smith hat vermutlich seine Form angenommen, um Emir manipulieren zu können. In einem taktischen Schachzug übernimmt der Gott die Kontrolle über Emir Parkreiner und bringt ihn dazu, erst seinen Mentor und später die anderen sechs Mitglieder des Smith Syndicate zu töten. Aus Emir, dem Prinzen von Kun Lan, wird Garcian, ein Garçon oder Diener. Garcian nimmt die Fähigkeiten der sechs anderen getöteten Killer in sich auf und bildet ab diesem Zeitpunkt die schizophrene Einheit der Killer⁷. Die westliche, rationale Kultur, in Form der Gottheit Harman Smith, hat die Kontrolle über ihn gewonnen. Und auch Japan wird endgültig vom Westen und seinen Werten kontrolliert.

Ein Blick auf Garcians Bungalow gibt konkrete Hinweise auf seine psychische Entwicklung. Während er selbst, über die Handlung von *Killer7* verteilt, kaum ein Wort von sich gibt und auch sonst zweidimensional und hölzern bleibt, spricht die Architektur seiner Wohnung eine deutliche Sprache.

Ein solches geometrisches Objekt sollte eigentlich den Metaphern widerstreben, die den menschlichen Körper, die menschliche Seele aufnehmen. Aber die Umsetzung ins Menschliche vollzieht sich unverzüglich, sobald man das Haus als einen Raum des Trostes und der Intimität nimmt, als einen Raum, der die Innerlichkeit verdichten und verteidigen soll. Dann öffnet sich, außerhalb aller Rationalität, das Feld des Traumgeschehens. (Bachelard 2001, 68)

Ein Bungalow ist ein Gebäude ohne Keller oder Dachboden, also ohne symbolische Repräsentationen von Es und Über-Ich. Das spiegelt nicht nur den fast vollständigen Identitätsverlust von Emir wider, sondern ist ein Hinweis auf seine Rolle als reines Werkzeug, als Gefäß und Körper der Killer⁷. Auch reflektiert es das Verhalten von Amerika gegenüber Japan, »which resembles the way a colonial power treats a dependency« (Smith 1998, 6). Der

Bungalow dient als metaphorisches Kontrollinstrument der Gottheit Harman Smith, um Garcian vollständig auf sein Ich zu beschränken und von den Traumata seiner Vergangenheit fern zu halten. Es existieren zwei hermetisch verschlossene Türen in Garcians Bungalow. Eine Tür führt zu einem Raum im obersten Stockwerk des Union Hotels, wo die Gottheiten Harman Smith und Kun Lan ihre Partie Schach spielen. Hier, an der Spitze, »sind alle Gedanken klar. [...] Man hat Teil an der soliden Geometrie des Zimmermanns« (Bachelard 2001, 43), am Spiel der Götter. Die andere Tür führt in einen Keller-Raum auf der japanischen Battleship Island, aus dem laute Schreie zu hören sind. »Wenn man dort ins Träumen gerät, kommt man in Kontakt mit der Irrationalität der Tiefe« (ebd.). Hier lebt der erste Heaven Smile, Kun Lan, gefangen in einer Zwangsjacke, »das dunkle Wesen des Hauses, das Wesen, das an den unterirdischen Mächten teilhat« (ebd.). Diese beiden Räume bilden Garcians Über-Ich und sein Es, die »Rationalität des Daches« und die »Irrationalität des Kellers« (ebd.). Zu beachten ist dabei, dass im Dachgeschoß sowohl Kun Lan als auch Harman Smith vertreten sind, im Keller aber nur Kun Lan. Der fehlende Harman Smith hat seinen eigenen Raum, Harman's Room, im Erdgeschoß von Garcians Bungalow. Dort sitzt er, schlummernd und an den Rollstuhl gefesselt. Nur von Zeit zu Zeit erwacht er, immer dann, wenn der göttliche Harman Smith eine Aufgabe für Garcian hat. Der westlich geprägte Teil des Es, das Bedürfnis nach Kontrolle, Linearität und Kausalität, wird vom göttlichen Harman Smith als Sprachrohr missbraucht, um Garcian Befehle zu erteilen. Er ist ein Sklave in seinem eigenen Haus, genauso wie Japan, »an entire nation cast as a corporation, and its people as employees rather than citizens« (Smith 1998, 6).

Doch Harman Smiths Kontrolle über Garcian Smith währt nicht ewig. Kun Lans Finte in dem Schachspiel mit Harman Smith hat eine weitere Facette. Während des gesamten Spiels bekommen der Spieler und Garcian von Brieftauben Nachrichten überreicht, die Hinweise auf seine Vergangenheit als Emir Parkreiner geben. Jede Taube trägt den Namen eines Bond-Girls, und jeder Brief ist nach dem Titel eines Songs der Band The Smiths benannt. Dies sind weitere Variationen eines »MacGuffin« (zitiert nach Truffaut 2003, 125), die offensichtlich unsere Aufmerksamkeit betäuben wollen, aber für Goichi Suda eine rein persönliche Bedeutung haben:

›Smith‹ just comes from the band The Smiths. Yeah. I use the name ›Smith‹ when I put my heart into something. The character name ›Smith‹ is a symbol of self investment for me. (Zitiert nach Sheffield 2007)

Killer7 fungiert als persönliche Brieftaube Goichi Sudas an den Spieler. Einmal mehr zeigt sich das Spiel auch als Versuch seiner Macher, auf die Kontrollinstanzen des Computerspiels hinzuweisen. »The pigeons and god are one. Trust the numerous pigeons« (zitiert aus *Killer7*). Genauso wie Garcia und Japan bekommen wir Botschaften, die uns dazu auffordern, über unsere Vergangenheit als Manipulierte nachzudenken. Weitere Hinweise auf die Vergangenheit von Garcian und unsere Rolle als Spieler geben die Geister, die die shintōistische Welt von *Killer7* bevölkern. Yoon-Hyun bietet uns Hilfe bei vielen Rätseln an, doch wenn wir sie in Anspruch nehmen wollen, zeigt er uns den Mittelfinger und beschimpft uns. »If you want to survive in this world, these are the words you should burn on your chest: ›Don't rely on anyone‹« (zitiert aus ebd.). Der Geist Travis erzählt uns, wie er einst von Emir Parkreiner erschossen wurde. »What does this bullet mean? You know, right chief? The charade is all over, my friend« (zitiert aus ebd.). Doch die wichtigste Rolle spielt der Geist Iwazaru, der als Berater Garcians und des Spielers fungiert. Zwar ist er selten hilfreich, gibt aber immer wieder Hinweise und Seitenhiebe auf die wahre Identität von Garcian Smith. In Wirklichkeit handelt es sich bei Iwazaru um eine der vielen Rollen von Kun Lan. Für den Spieler ist es mehr als überraschend, dass er über das ganze Spiel hinweg von seinem Gegenspieler beraten wurde. *Killer7* offenbart sich spätestens hier als Versuch, den Spieler auszutricksen und zu einer neuen Wahrnehmung der Dinge zu bewegen, die Computerspiele seit ihren Anfängen ausmachen. Wir machen denselben Wandel durch wie Garcian. In der vorletzten Mission führt uns Kun Lan schließlich zurück an die Orte von Emirs Morden. Als Garcian den Tresor öffnet, in dem er vor Jahren den toten, menschlichen Harman Smith versteckt hat, entsteht eine blutende Narbe auf seiner Stirn. Ein drittes Auge und Zeichen seiner beginnenden Erkenntnis. »No. It wasn't me. It can't be. It's all a misunderstanding« (zitiert aus ebd.). Nachdem er nach und nach auch seine anderen Morde an dem Smith Syndicate in der Erinnerung nachvollzieht, geht Kun Lans Streich auf. Das westliche Es erwacht aus seinem Schlummer. Die Gottheit Harman Smith verliert ihre Kontrolle über Garcian. Genauso wie auch Amerika die Kontrolle über Japan verliert. Die Tür zum obersten Stockwerk des Union Hotels öffnet sich und die Götter werden durch den

befreiten Teil von Garcians/Emirs Es, in Form eines jungen Harman Smith, erschossen. Garcian/Emir wird neu geboren. Der Bauer hat das Ende des Schachbretts erreicht und wird in eine neue, stärkere Figur umgewandelt. Garcian/Emir wird zum Messias von *Killer7*. Er hat die weltliche und göttliche Ebene, Ost und West in sich vereint. Der Spieler darf zum ersten Mal eine eigene Entscheidung treffen. Den letzten Verschwörer der U.N. Party, einen mächtigen Drahtzieher des Terrorismus, töten oder nicht? Japan der Vernichtung preisgeben oder einen Gegenschlag auf Amerika provozieren?

Wir leben in der qualvollen Übergangsphase einer tragischen Identitätssuche, aber die Qualen unserer Zeit sind die Wehen einer Wiedergeburt. (McLuhan 2001, 243)

Wie die Handlungsebene der Götter bereits andeutet, dreht sich die Welt einfach weiter, ganz egal wie wir uns entscheiden. Der Osten und der Westen führen ihren Kampf um kulturellen Einfluss einfach fort, auch wenn eine Verschiebung nach Osten stattgefunden hat. *Killer7* bietet mit seiner Handlung eine Metapher auf die Veränderungen unserer Kultur und unserer Psyche durch die Wirkung elektronischer Medien. Gleichzeitig ist das Spiel aber auch ein Plädoyer für die Rebellion gegen die Zwangsjacken des eingeschliffenen Game-Designs. Die Geschichte von *Killer7* spiegelt das Verhältnis von Spiel und Spieler wider. Wie Garcian Smith sind wir zum Diener des Programms geworden. Wir folgen blind den Bedürfnissen des Spiels, die es uns als unsere eigenen verkauft. Unser Spieltrieb und unsere Kreativität werden im Keller eingesperrt, während die Götter aus der Entfernung ihr Spiel mit uns spielen. »What's sad is that we've gotten used to this, I mean our senses. It's pathetic« (zitiert aus *Killer7*).

Die audiovisuelle Präsentation von *Killer7* entfremdet uns weiter vom Medium Computerspiel. Auch unser akustischer und unser optischer Sinn werden der Verwirrung preisgegeben. Die Grafik des Spiels widersetzt sich konsequent den Konventionen, die sich in den letzten 20 Jahren als Fortschritt etabliert haben. Die Texturen sind größtenteils von ihren Oberflächen gerissen und machen die Sicht frei auf nackte Polygone. Über allem liegt ein monochromer Farbverlauf wie eine Folie auf dem Fernseher. Die Farben leuchten neongrell. Mathematische Exaktheit und mosaikhafte Detailarmut gehen fließend ineinander über. Die Grafik schwankt zwischen heißer Präzision und kühler Unschärfe. Sie steht im steten Kontrast zu sich selbst, lässt sich, wie die heiße Spielmechanik, nicht eindeutig einordnen. Weder ist

die Grafik von *Killer7* eine Anlehnung an den Comic noch lässt sie sich auf ein nostalgisches Zitat aus der Vergangenheit der Computerspiele reduzieren. Das Spiel macht uns immer wieder glauben, wir hätten den Ursprung seiner Optik, seine primäre Referenz entdeckt, doch beweist es uns auch immer wieder das Gegenteil, bewahrt seinen eigenen Stil. *Killer7* zapft unvermittelt zwischen Anime-Sequenz, blauem Rauschen, surrealistischen Farbflächen und glatten Polygon-Modellen hin und her. Die Datenbank bedient sich indifferent japanischer und amerikanischer Klischees und Ikonen. Alles ist Zitat oder Zitat vom Zitat. Deutlich wird dies bei der Gruppe der Handsome Men, der Anti-These der Killer7. Von dem Comic-Zeichner Trevor Pearlharbor eigentlich erschaffen, um gegen die Heaven Smiles zu kämpfen, wenden sie sich gegen ihren Schöpfer, die Killer7 und den Westen. Sie sind eine Kopie der Super Sentai, einer japanischen Einsatztruppe in bunten Kostümen, die ihrerseits Kopien von amerikanischen Superhelden sind. In dem Gewebe aus Referenzen geht jede Orientierung verloren. Pearlhabors Figuren sind, wie Pearl Harbor, ein Überraschungsangriff. Eine fremde Kultur attackiert unsere Wahrnehmung. Die sich überlagernden Muster in der Datenbank erschaffen einen Moiré-Effekt, der uns permanent irritiert. Das ununterbrochene Wechselbad erlaubt keine Selbstaufgabe in der linearen Spielmechanik. Oberflächen und Inhalte bleiben fragwürdig und bieten keine Ablenkung von den determinierten Pfaden und kausalen Abläufen von *Killer7*. Sie lassen nichts anderes zu als Aufmerksamkeit. Es gibt keinen Hintergrund. Alles ist, wie die Folie auf dem Fernseher, ständiger Vordergrund. »TV will not work as background. It engages you. You have to be with it« (McLuhan 2007, 340). Das Spiel schaltet permanent zwischen seinen Folien, seinen verschiedenen Sendern um. Der Spieler wird zum Fernsehzuschauer gemacht,

vervollständigt also die ganze Zeit über vage und undeutliche Bilder, sorgt somit selbst für eine intensive Anteilnahme an dem, was auf dem Bildschirm geschieht, und bewegt sich in einem dauernden kreativen Dialog mit dem Ikonoskop der Fernsehkamera. (McLuhan 2001, 191)

Das Medium des Fernsehers spielt die zentrale Rolle in der Präsentation von *Killer7*. Es ist das Interface, mit dem wir uns durch die Persönlichkeiten von Garcian Smith schalten. Ein kurzes verzerrtes Bild, eine Interferenz im Ton und der neue Charakter steht an der Stelle des alten. »TV is a medium that rejects the sharp personality and favors the presentation of

processes rather than of products« (McLuhan 2007, 337). Das Fernsehen ist das Medium, mit dem Harman Smith mit uns in Kontakt tritt. Wir müssen seinen Sender einstellen, um ihn aus seinem Schlummerzustand zu erwecken. *Killer7* selbst scheint sich in einem Fernseher abzuspielen. Jeder Szenenwechsel und jede Ladezeit wird von blauem Rauschen begleitet. An vielen Orten zwingen uns Kameras dazu, einen bestimmten Charakter einzunehmen, tunen uns auf einen bestimmten Sender. Der horizontalen Linearität eines einzelnen Senders steht auch in *Killer7* ein paralleler, vertikaler Fluss aus verschiedenen Kanälen gegenüber. Die linearen Fragmente des Spiels ergeben zusammen eine spürbare Kontur. Erst wenn wir unseren Sehsinn vor dem grellen Licht von *Killer7* verschließen, können wir die Zusammenhänge ertasten. Wie das Fernsehen bringt uns auch das Computerspiel dazu, unseren Augen nicht mehr zu trauen.

Heute ist das Fernsehen das wichtigste der elektronischen Medien, weil es in beinahe jeden Haushalt eindringt und dabei das Zentralnervensystem jedes Zuschauers ausweitet, indem es den gesamten Sinnesapparat durcheinanderbringt und mit einer ultimativen Botschaft neu formt. (McLuhan 2001, 190)

Der Ton von *Killer7* arbeitet in eine ähnliche Richtung. Statt auf die Hypnose durch das Spiel hinzuarbeiten, attackiert die Geräuschkulisse permanent unseren Hörsinn. Die unangenehm verzerrten Stimmen der Geister, das allgegenwärtige statische Rauschen, Kichern und Lachen zu jedem Tastendruck provozieren permanent unsere Ohren. Die einzige Möglichkeit, in *Killer7* Ruhe zu finden, besteht darin, den Controller zur Seite zu legen und sich dem Spiel zu verweigern. Jede Aktion des Spielers fügt dem aufdringlichen akustischen Mosaik ein neues Element hinzu. Das Spiel geht auf die Nerven, statt sie zu betäuben. Die gesamte audiovisuelle Präsentation von *Killer7* entzieht sich einer Gewöhnung durch den Spieler. Das Spiel ist beständige Irritation. Es entzieht uns den gewohnten, warmen, mechanischen Komfort anderer Spiele. Erst im Verlust des Gewohnten können wir uns wieder wirklich daran erinnern. »The day when he stops smiling is the day we remember his smile« (zitiert aus *Killer7*).

Killer7 ist ein Kunstwerk, geschaffen von einem Künstler, der sich den etablierten Medien entgegenstellt. »I'm fighting with them, trying to compete with them, who is going to create the most original art« (zitiert nach Low 2007). Computerspiele waren lange Zeit selber Punk.

Nun braucht es eine unangepasste Persönlichkeit wie Goichi Suda, um die nötige »courage to break our ideas« (zitiert nach ebd.) erneut aufzubringen. Suda tut es Kun Lan gleich und hält uns einen Spiegel vor.

The poet, the artist, the sleuth – whoever sharpens our perception tends to be antisocial; rarely ›well-adjusted‹, he cannot go along with currents and trends. A strange bond often exists among anti-social types in their power to see environments as they really are. (Fiore/McLuhan 2001, 88)

Mit *Killer7* hat uns Goichi Suda einen brillanten Streich gespielt, bei dem uns das Lachen im Halse stecken bleiben muss. »That wonderful smile is gone for eternity« (zitiert aus *Killer7*). Das Spiel ist das bittere Brechmittel, das uns zeigt, was wir all die Jahre über konsumiert haben ohne zu viel Aufmerksamkeit darauf zu verwenden. Es ist ein großartiger ironischer Witz, ein feines Stück Dada. Mit seinem verstörendem Gestus öffnet *Killer7* dem Spieler, dement, schlummernd und an den Rollstuhl gefesselt, die Sinne. In der wiederholten (Ent-)Täuschung offenbart sich dem Narziss seine grinsende und kichernde Fresse. »May the Lord smile! [...] And the Devil have mercy!« (zitiert aus ebd.). Das Spiel weiß um seine Spielhaftigkeit und um seinen Unterschied zur Welt. Es streut den Spielern so viel »Sand in die Augen« (Rivette 1989, 9), dass sie nicht mehr anders können als ihren Blick zu lösen und andere Sinne zum Zug kommen zu lassen. Das Game-Design, die Spielmechanik und der Inhalt von *Killer7* arbeiten stetig daran, sich uns ins Bewusstsein zu rufen. Und wie Garcian geht uns schließlich ein drittes Auge auf. Wir werden gespielt und egal was wir tun, nichts wird sich daran ändern.

Wenn es uns gelingt, die durch die neuen Medien verursachten revolutionären Veränderungen zu verstehen, dann können wir sie vorhersehen und beherrschen. Verharren wir aber in unserem selbstverschuldeten, bewußtlosen Trancezustand, dann werden wir zu ihren Sklaven werden. (McLuhan 2001, 175)

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 das heiße Spiel eine Maschine, »that can get into action only if the players consent to become puppets for a time« (McLuhan 2007, 259). Wir folgen vorprogrammierten Routinen, »designed interactions« (Salen/Zimmerman 2004, 60), die fest im ROM gespeichert sind. Die Handlungen und Entscheidungen, die heiße 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. Im Extremfall gibt es schlicht nichts mehr 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 bleiben die hundert Prozent, die vollständig aufgedeckte Karte und die lückenlos erzählte Geschichte. Alles macht kausal Sinn, jegliche Redundanz ist beseitigt.

Ganz anders funktionieren kalte Spiele 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 den Einschränkungen 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 den Minispielen von *Fable* kann sich ein derartiger »Allegorithmus« (Galloway 2007, 275) nicht etablieren. Das heiße Spiel täuscht stattdessen stets 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, 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 nötigsten 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 wenig gespeichert ist oder wird, kann alles mögliche andocken. Mit jedem individuellen Blick ermöglicht das kalte Spiel 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« (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. Der Extremfall eines heißen Spiels könnte hingegen auch sinnvoll von einem Automaten gespielt werden. Wo es darum geht, sein Körperschema dem Computer anzupassen, kann auch der Computer die Kontrolle übernehmen. »Why train men if there is only a market for robots?« (McLuhan 2002, 128). Beispielhaft beweist dies Glider, ein vollautomatisches Programm, das das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* ohne menschliches Eingreifen spielt. Wie die gleichnamige Formation aus einem zellulären Automaten durchstreift Glider die Weiten von Azeroth und führt zyklische Tätigkeiten aus. 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. »Einer gleichförmigen, kontinuierlichen Produktionsbewegung kann der Mensch nur störend dazwischenkommen« (Bolz 1990, 89). Wo der durchschnittliche User von *World of Warcraft* ungefähr 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.).

Second Life und *Killer7* bringen noch eine andere Facette von heißen und kalten Strukturen hinzu. McLuhans Kategorien sind kurzgeschlossen. Die Temperatur eines Spielelements erreicht nicht einfach an einem bestimmten Punkt sein Maximum, um dann konstant zu bleiben. Steigt oder sinkt die Temperatur eines Spiels über einen kritischen Wert hinaus, schlagen seine Effekte in das Gegenteil um. Es kommt zu Verdampfungskälte und Gefrierbrand. Das Partizipationsverhältnis des Spielers zum Spiel wird gespiegelt. Müssen wir einen Schalter nur einmal drücken, um eine Tür öffnen zu können, ist das Spielelement heiß. Der einzige Sinn des Schalters ist die kausale Verknüpfung mit der Tür. Unsere Teilnahme beschränkt sich darauf, diese einfache Kausalität zu erkennen und den Schaltkreis zu schließen. Müssen wir hingegen den Schalter dutzende Male betätigen, schlägt die Temperatur um. Durch die Überbetonung seiner Mechanik verändert sich die Bedeutung des Schalters. Seine kausale Funktion ist derart überhitzt, dass der Sinn nicht mehr nur intrinsisch, durch das Öffnen einer Tür in der Spielwelt, gegeben ist. Es muss nach extrinsischer

Bedeutung gesucht werden, um das Übermaß an Mechanik zu verstehen. Als Spieler nehmen wir nicht mehr nur am Spiel teil, indem wir seine Schaltkreise schließen, sondern weil wir uns intensiv mit seinen Strukturen auseinandersetzen. *Killer7* bedient sich genau dieser Eigenschaft heißer Spielelemente. Es überbetont seine Mechanik in einem Maße, in dem sie sich nicht mehr durch ihre reine Funktionalität rechtfertigen lässt. Der Spieler ist nicht nur angehalten, gedankenverloren den Maschinenbefehlen Folge zu leisten. Er wird provoziert, sich über Sinn und Funktion des überhitzten Spielelements eigene Gedanken zu machen. Es muss einfach etwas bedeuten, dass wir immer nur auf linearen Pfaden gehen können, dass wir mit Namen und linearen Zusammenhängen bombardiert werden und unterschiedliche Entscheidungen keine unterschiedlichen Folgen mehr haben. Die vormals fraglose Mechanik wird wieder fragwürdig. *Second Life* verdeutlicht den entgegengesetzten Effekt. In der virtuellen Welt müssen wir nichts zwingend machen. Alles ist offen und freiwillig. Es ist im eigentlichen Sinne gar kein Spiel, weil wir auf kein Ergebnis, keinen Spielausgang zuarbeiten. Das zweite Leben ist grundsätzlich ziellos. Doch genau diese Ziellosigkeit, die Notwendigkeit, sich eigene Ziele setzen zu müssen, lässt die Temperatur umschlagen. *Second Life* wird zum Metaspiel, zum geregelten Abbild der Spiele unserer Gesellschaft. Die Kälte der virtuellen Welt hat dieselben Mechaniken eingeladen, mit denen auch wir die Kontingenz unseres ersten Lebens kontrollieren wollen. Wir bauen uns unser eigenes Gefängnis aus Regeln. Wer die Regeln verletzt, wird zum Spielverderber. Besitz, Status und Aussehen sind zwingende Voraussetzungen, um das Spiel des Lebens zu gewinnen. Nichts in der alternativen Welt kann diesen Prozess aufhalten. Die Leere muss gefüllt werden. Wenn wir uns im *Second Life* zu langweilen beginnen, sind wir dankbar für jedes Fließband, an dem wir arbeiten dürfen, für jede Form der Spezialisierung und Fragmentierung der Zeit, die die Kälte der elektronischen Welt erträglich macht. Die nutzlosen Zeiträume werden sonst zur Qual für den zivilisierten Menschen. Ein kaltes Spiel, das diesen Effekt verhindern will, muss zumindest grundlegende intrinsische Regeln und Ziele bieten. Es muss über genug heiße Elemente verfügen, um ein vollständiges Eindringen des alltäglichen Lebens in das Spiel verhindern zu können. Der Zauberkreis des Spiels muss mit Regeln geschützt werden. Ganz egal welches Spielelement übertrieben wird, es schlägt in sein Gegenteil um. Die Maschine wird lebendig und das Leben wird zur Maschine. Wir sind gefangen in unserer Freiheit oder frei in unserem Gefängnis.

Meine Theorien bieten nicht den trügerischen Komfort der etablierten Forschung über Computerspiele. Exakte Aussagen sind schwer zu treffen, alle Thesen bleiben bis zu einem gewissen Grad unscharf. Die Metapher widersetzt sich der Fixierung durch systematische Termini ebenso wie das Computerspiel der Sezierung durch reine, scharfe Vernunft. In meiner Theorie geht es ganz bewusst esoterisch und okkult zu. Denn gerade für das Medium Computerspiel ist ein esoterischer oder okkultur Zugang mehr als sinnvoll, funktionieren diese doch selbst höchst esoterisch und okkult. Der größte Teil des Spiels liegt unter der Oberfläche, spielt sich meist versteckt und heimlich im Inneren des Computers und des Spielers ab. Es bedarf also auch einer Sprache, die in der Lage ist, den inneren Geist des Computerspiels zu erfassen.

Der Hang zur Arkansprache in »dunklen Reden«, in Chiffren und in ängmatischen Bildern erklärt sich durch eine tiefe Skepsis gegenüber den Ausdrucksmöglichkeiten der babylonischen verdorbenen Buchstaben, die den Heiligen Geist durch ihre grammatikalischen Bindungen in Fesseln hält. (Roob 2006, 12)

Computerspiele lassen sich schlecht in fixe Kategorien einordnen. Sie besitzen ihre eigene Unschärferelation und können erst in bewegter Erfahrung in ihrer Gänze betrachtet werden. Die Fixierung auf ein einzelnes Element trübt den Blick für alle anderen Aspekte eines Spiels. Das Prozesshafte ist der vorherrschende Modus des Computerspiels. Die Botschaft des Mediums wird nicht durch Buchstaben oder Zahlen definiert, sondern durch einen steten Fluss digitaler Inputs und Outputs. »Electric technology does not need words any more than the digital computer needs numbers« (McLuhan 2007, 86). Ohne fixierende Elemente gerät das Computerspiel an seine Grenzen, aber ohne die fließenden Prozesse des Computers existiert es erst gar nicht. Meine Theorie versucht genau diese ephemere Eigenschaft einzufangen. Ich arbeite daher nicht mit festen Werten, sondern mit fluiden Bildern. Meine Arbeitsweise erinnert gewissermaßen an die alchemistische Forschung. Die Alchemisten pflegten ihre Experimente und Erkenntnisse nicht in schriftlicher Form niederzulegen, sondern in kunst- und fantasievollen Illustrationen und Sinnbildern. Die komplexen chemischen Reaktionen, das Wechselspiel von Erhitzen und Abkühlen, die Übergänge zwischen verschiedenen Aggregatzuständen und das Opus Magnum an deren Ende finden in

der Metapher, der Fabel und dem Bilderrätsel ihre idealen Abbildungen. Das Sprechen in Bildern ist Mittel, um Prozesse statt einzelne Zustände darzustellen.

Es sind gerade nicht, wie man auf Anhieb vermuten könnte, die illustrativ-phantastischen Bereiche der traditionellen bildnerischen Künste, in denen sich eine Verwandtschaft zum hermetischen Opus Magnum, zum ›Großen Werk‹ der Alchemisten, zeigt, sondern die Bereiche, die mit dem Prozeßhaften der Wirklichkeitserfahrung arbeiten wie Concept-Art und Fluxus. (Roob 2006, 14)

Meine Theorie der Ästhetik von Computerspielen ist eine Alchemie des Computerspiels. Wenn sie sich systematisieren lässt, dann in Bildern und Prinzipien ähnlich denen der alchemistischen Lehre. Ich ziele auf die »intuitive Einsicht des Menschen in die wesentlichen Zusammenhänge, nicht auf sein diskursives Vermögen« (ebd., 12). Als Medium von Medien verfügen Computerspiele über zu viele Variablen und Kombinationsmöglichkeiten, um eine vollständig systematisierte Theorie über sie entwerfen zu können, aber zumindest einige grundlegende Schematisierungen lassen sich anstellen. Zentrale Elemente der Alchemie des Computerspiels sind die Zeit, der Raum, das Programm und die Datenbank. Jedes dieser Elemente kann heiße oder kalte Formen und Muster annehmen. Die Zeit meint alle Elemente der Zeitlichkeit eines Computerspiels, seien es Zeitlimits, Quests oder Spielzüge. Je nach ihrer Temperatur verläuft sie im mechanischen Rhythmus einer Uhr oder dem einer improvisierten Jazzmelodie. Unter dem Raum verstehe ich alle räumlichen Strukturen eines Computerspiels, also Welten, Level und Wegsysteme. Abhängig von ihrer Temperatur handelt es sich dabei um enge Tunnel oder offene Landschaften. Das Programm ist die Gesamtheit aller Algorithmen, Schaltkreise und Datenverarbeitungsprozesse des Computerspiels. Im heißen Zustand erscheint es uns als logische Maschine, doch im kalten Zustand gewinnt es eine bedeutungsvolle, poetische Dimension. Sämtliche audiovisuellen Elemente, Dialoge und Textbotschaften eines Computerspiels sind in der Datenbank zusammengefasst. Ob sie uns als durchstrukturiertes Lexikon oder als freier Assoziationsraum begegnet, ist ganz von ihrer Temperatur abhängig. Die Wirkung von Hitze und Kälte beeinflusst unmittelbar die Art und den Umfang unserer Teilnahme am Computerspiel. Je nach ihrer Temperatur verändern die vier Elemente ihren Aggregatzustand und verändern das partizipatorische Verhältnis des Spielers zum Spiel:

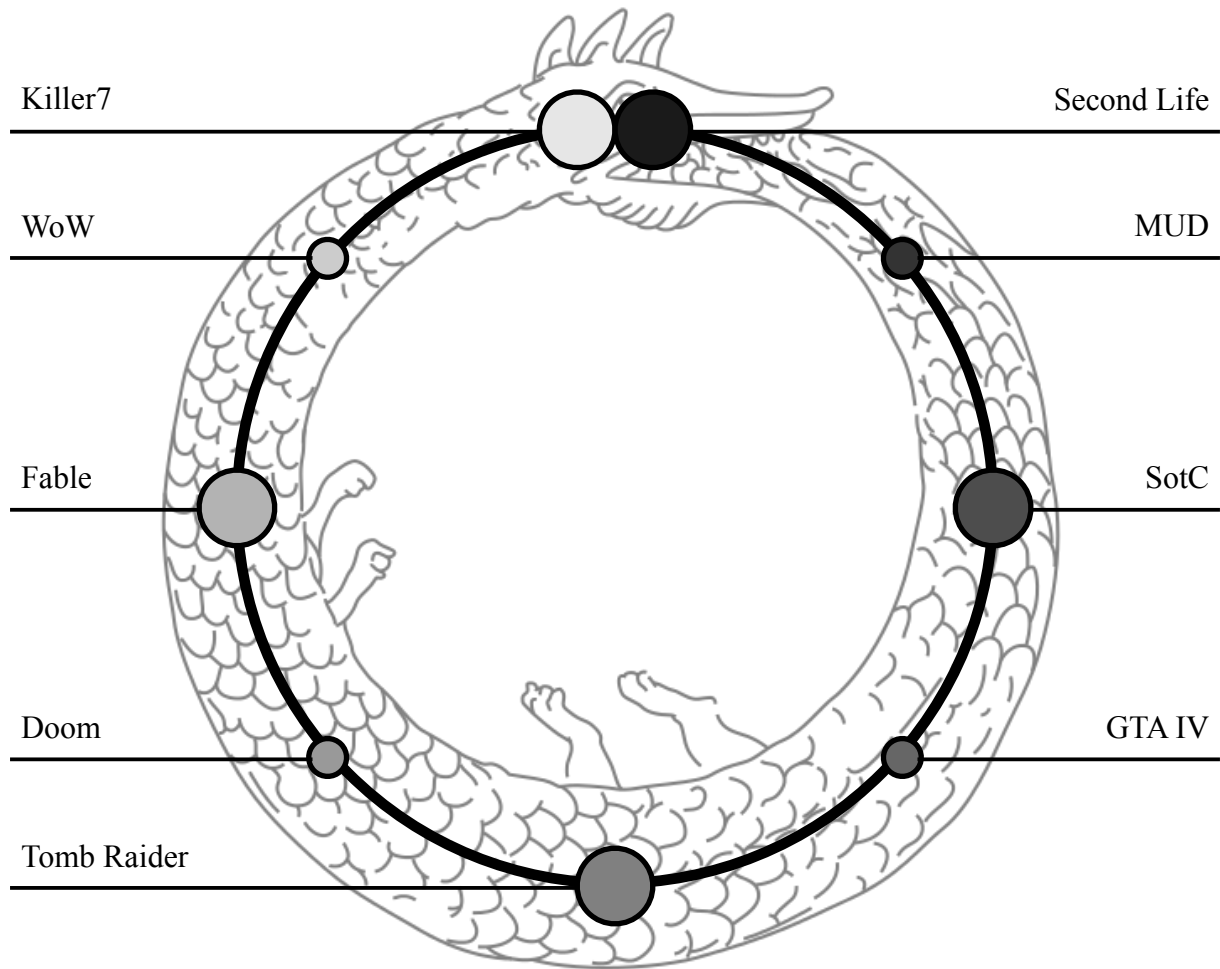
Abbildung 1:

	HEISS	KALT
Z E I T	<ul style="list-style-type: none"> • fragmentiert in Zeiteinheiten • geknüpft an spezielle Aufgabe • intrinsisch gefüllt mit Aktion <p>► Spieler gehorcht der Zeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zusammenhängender Zeitraum • an keine spezielle Aufgabe geknüpft • extrinsisch gefüllt mit Aktion <p>► Spieler erlebt die Zeit</p>
R A U M	<ul style="list-style-type: none"> • fragmentiert in Raumeinheiten • geknüpft an spezielle Funktion • intrinsisch gefüllt mit Nutzen <p>► Spieler folgt dem Raum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zusammenhängende Raumzeit • an keine spezielle Funktion geknüpft • extrinsisch gefüllt mit Nutzen <p>► Spieler wandert im Raum</p>
P R O G R A M M	<ul style="list-style-type: none"> • logische Algorithmen • geknüpft an kausale Funktion • intrinsisch gefüllt mit Sinn <p>► Spieler aktiviert das Programm</p>	<ul style="list-style-type: none"> • allegorische Algorithmen • an keine kausale Funktion geknüpft • extrinsisch gefüllt mit Sinn <p>► Spieler definiert das Programm</p>
D A T E N B A N K	<ul style="list-style-type: none"> • fragmentiert in Einträge • geknüpft an eindeutige Vorbilder • intrinsisch gefüllt mit Bedeutung <p>► Spieler verwaltet die Datenbank</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nahezu leer • an keine klaren Vorbilder geknüpft • extrinsisch gefüllt mit Bedeutung <p>► Spieler interpretiert die Datenbank</p>

Alle Elemente des Computerspiels lassen sich in immer kleinere Elemente zerteilen und in ihren verschiedenen Aggregatzuständen beobachten. Jede Quest, jeder Pfad, jeder Schalter und jeder Grafik-, Ton- oder Textschnipsel kann einzeln auf seine Temperatur untersucht werden. Auch ein noch so kleines Detail kann einen kompletten Umschwung bedeuten. Ob ein Spiel heiß oder kalt ist, ob wir daran teilnehmen können oder nicht, zeigt sich erst im Zusammenwirken aller Elemente mit dem Spieler. Konkrete Computerspiele lassen sich zur Veranschaulichung zwar entlang eines Thermometers anordnen, zu beachten ist dabei allerdings, dass dieses Thermometer zyklisch konstruiert sein sollte. Die Temperatur eines Computerspiels ist keine Frage von linearer Einordnung. Das Dilemma der Prozentzahlen, die immer schon Affekte von Maximierung oder Minimierung in sich tragen, findet in meiner Theorie keinen Platz. Wo der eingeschliffene Computerspiel-Journalismus die Steigerung einer Punktzahl provoziert, gemahnt meine Ästhetik des Computerspiels zur Balance, zur bewussten Gestaltung aller Elemente eines Spiels und deren Wechselwirkungen. Ein unbeachtetes Element kann die Temperatur auf einen Schlag verändern. Wer dennoch nicht dem Drang zur Steigerung widerstehen kann, wird sich nur selbst in den Schwanz beißen.

Koche dieses Feuer mit Feuer, bis es stehend bleibt, so hast du das Fixeste,
welches alle Dinge durchdringt, und hat ein Wurm den anderen gefressen und
kommt diese Figur heraus. (Zitiert nach ebd., 331)

Abbildung 2:



Die möglichen Wechselwirkungen aller Elemente des Computerspiels sind zu komplex, um sie hinreichend schematisch darstellen zu können. Wie in einer chemischen Reaktion reichen schon geringe Abweichungen von Menge und Temperatur, um das Endergebnis komplett zu verändern. Spielt man *Shadow of the Colossus* einmal vollständig durch, wird eine Stoppuhr und ein Zeitlimit freigeschaltet. Wo die Zeit vorher zusammenhängend und fließend war, wird sie nun in einzelne Zeitabschnitte fragmentiert. Unter Zeitdruck und mit einer Bestenliste versehen, verwandelt sich jedes kalte Spiel schlagartig in ein heißes Spiel. Hat man ein Spiel wie *Grand Theft Auto IV* (2008) hingegen einmal vollständig durchgespielt, bleibt eine Welt ohne Aufgaben zurück. Das freie Wandern durch die Datenbank des Spiels bleibt als einzige Beschäftigung.

Der Spieler darf in die lieb gewonnene Welt zurückkehren und kann dort endlos weiterspielen, er hat keine Story mehr, der er folgen könnte. Er ist ultimativ frei.
(Meißner 2009, 94)

Ohne feste Ziele und Aufgaben verwandelt sich ein relativ warmes Spiel plötzlich in ein sehr kaltes Spiel. Diese Effekte lassen sich schwer vorhersagen, ohne sie am konkreten Gegenstand erprobt zu haben. Jedes Computerspiel muss individuell untersucht werden. Mit der oben angebotenen Schematisierung gelingt nur ein erster Lackmus-Test, die Ermittlung einer Durchschnittstemperatur. Wir müssen in das Spiel eintauchen, uns seiner Atmosphäre aussetzen, um am eigenem Leib die Temperatur seiner Ästhetik zu erfahren.

Was erfahren wird angesichts der Naturdinge oder in Umgebungen, ist primär die Atmosphäre, die sie ausstrahlen, die uns, die Wahrnehmenden, ergreift, die uns stimmt, die uns einhüllt. Erst aus dieser Erfahrung heraus ist es möglich, nach den Mustern, den ›Formen und Reizen‹, nach den Artikulationen, nach der Physiognomie der Naturwesen zu fragen – um sich von diesen Erfahrungen Rechenschaft zu geben. Welche Muster, Lineaturen, Kontraste, welche Formen und Farben ästhetisch relevant sind, läßt sich auch nur so entdecken, sie sind ein spezifischer Gegenstand einer ästhetischen Theorie der Natur. (Böhme 1995, 190)

Marshall McLuhans Kategorien bieten eine Möglichkeit, verschiedene Qualitäten der Partizipation am Computerspiel beschreibbar 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 mit ihren 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 müssen 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. Die Sensibilisierung für die unterschiedlichen Temperierungen von Spielelementen kann helfen, eingeschliffene Paradigmen des Game-Designs 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. Gut temperierte Computerspiele »provide means of direct attention and enable us to see more clearly« (McLuhan 2001, 68). Die medienästhetischen Kategorien Marshall McLuhans an Computerspielen anzuwenden, kann 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)

Quellennachweise

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 07.02.2019

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.

Barefoot, Darren (2007) *GetaFirstLife.com. A Second Life Satire Site*. <https://web.archive.org/web/20091010003716/http://www.getafirstlife.com/>; verifiziert am 07.02.2019

Baudrillard, Jean (1978a) *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*. Berlin: Merve Verlag.

Baudrillard, Jean (1978b) *Agonie des Realen*. Berlin: Merve Verlag.

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*. <https://web.archive.org/web/20060211233249/Http://www.1up.com/do/feature?cId=3145476>; verifiziert am 07.02.2019

Böhme, Gernot (1995) *Atmosphäre. 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; verifiziert am 07.02.2019
- Briegleb, Volker (2007) *Virtuelle Banken-Pleite macht Avatare mittellos*. <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Virtuelle-Banken-Pleite-macht-Avatare-mittellos-163689.html>; verifiziert am 07.02.2019
- 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*. <https://www.ign.com/articles/2002/02/05/peter-molyneux-interview-4>; verifiziert am 07.02.2019
- 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.
- Cobb, Ben (2006) *Anarchy And Alchemy. The Films Of Alejandro Jodorowsky*. Washington, DC: Creation Books.
- 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.

Elger, Dietmar (2004) *Dadaismus*. Köln: Taschen Verlag.

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 07.02.2019

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 Massage. 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*. <https://www.ludology.org/articles/ludology.htm>; verifiziert am 07.02.2019

Frasca, Gonzalo (2001a) *Videogames of the Oppressed. Videogames as a means for critical thinking and debate*. <https://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>; verifiziert am 07.02.2019

Frasca, Gonzalo (2001b) *Rethinking Immersion and Agency: videogames as a means of consciousness-raising*. <https://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>; verifiziert am 07.02.2019

- 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://web.mit.edu/21w.784/www/BD%20Supplementals/Materials/UnitFour/friedman.htm>; verifiziert am 07.02.2019
- 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.
- Gebbie, Melinda; Moore, Alan (2009) *Lost Girls*. Marietta, GA: Top Shelf Productions.
- 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 Märchen novelle „Der Runenberg“*. <https://core.ac.uk/download/pdf/14512594.pdf>; verifiziert am 07.02.2019
- Gillen, Kieron (2004) *The New Games Journalism*. http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/; verifiziert am 07.02.2019
- 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.

- Grote, Michael; Sinnokrot, Carmen (2006) *Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“)*. Berlin: Deutscher Bundestag.
- Howell, James Clinton (2005) *Killer7 – Plot Analysis*. <https://www.ign.com/faqs/2005/killer-7-plot-analysisfaq-642437>; verifiziert am 07.02.2019
- Howell, James Clinton; Ohier, Yoshiko (2005) [Inoffizielle Übersetzung von] *Hand in Killer7 – Kill the Past, Jump Over the Age*. http://www.deltaheadtranslation.com/adilegian/HAND_IN_KILLER7.txt; verifiziert am 07.02.2019
- Huberts, Christian (2008) Hitzewallungen. In: Mertens, Mathias (Hrsg.) *Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen*. Göttingen: Blumenkamp; S. 154 - 165.
- Huberts, Christian (2009) Games aus der Garage. In: *M! Games*, 9/2009; S. 80 - 84.
- Huberts, Christian (2010) *Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien »heiß« und »kalt« im Computerspiel*. Salzhemmendorf: Blumenkamp Verlag.
- Huelsenbeck, Richard (1918) Erste Dadarede in Deutschland, gehalten von R. Huelsenbeck im Februar 1918 (Saal der Neuen Sezession. I.B. Neumann). In: Riha, Karl (1986) *Dada Berlin. Texte, Manifeste, Aktionen*. Stuttgart: Reclam Verlag, S. 16 - 19.
- 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*. <https://www.jesperjuul.net/text/wcgacd.html>; verifiziert am 07.02.2019

- 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 07.02.2019
- 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.
- Kesey, Ken (2007) *One Flew Over the Cuckoo's Nest*. New York: Penguin Books.
- Kipnis, Laura (2008) *The Eloquence of Pornography*. <https://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/porn/special/eloquence.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Klevjer, Rune (2001) *Computer Game Aesthetics and Media Studies*. https://folk.uib.no/smkkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm; verifiziert am 07.02.2019
- Klingsöhr-Leroy, Cathrin (2006) *Surrealismus*. Köln: Taschen Verlag.
- Konersmann, Ralf (1996) Anti-Antihermeneutik. In: Caysa, Volker; Eichler, Klaus D. (Hrsg.) *Philosophiegeschichte und Hermeneutik*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, S. 159 - 176.
- Krämer, Sybille (2003) Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren. In: Munker, Stefan; Roesler, Alexander; Sandbothe, Mike (Hrsg.) *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag, S. 78 - 91.
- Küper, Thorsten (2009) *Metaversum aufgebohrt*. <https://www.heise.de/tp/features/Metaversum-aufgebohrt-3381766.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Läufig, Christian (2009) „Solche Spiele sind unerträglich“. <https://www.zeit.de/online/2008/36/killerspiele-verbot-interview-herrmann/komplettansicht>; verifiziert am 07.02.2019

Licklider, Carl R. (1960) *Man-Computer Symbiosis*. <http://memex.org/licklider.pdf>; verifiziert am 07.02.2019

Licklider, Carl R.; Taylor, Robert W. (1968) *The Computer as a Communication Device*.
<http://memex.org/licklider.pdf>; 07.02.2019

Lischka, Konrad (2008) *Der Herr der Dungeons*. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/zum-tod-von-gary-gygax-der-herr-der-dungeons-a-539436.html>; verifiziert am 07.02.2019

Lober, Andreas (2007) *Spieledesigner sind Götter, nicht Regierungen. Interview mit Richard A. Bartle, (Mit-)Schöpfer der ersten virtuellen Welt*. <https://www.heise.de/tp/features/Spieledesigner-sind-Goetter-nicht-Regierungen-3414884.html>; verifiziert am 07.02.2019

Low, David (2007) *Suda51 Talks Emotion In Games, „Breaking Stuff“*. http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=13578; verifiziert am 07.02.2019

MacIntyre, Jeffrey (2008) *The Tao of Screen. In search of the distraction-free desktop*. <https://slate.com/technology/2008/01/in-search-of-the-distraction-free-computer-desktop.html>; verifiziert am 07.02.2019

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>; verifiziert am 07.02.2019

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 (2002) *The Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man*. Corte Madera, CA: Gingko Press.
- 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.
- Meißner, Tobias O. (2009) Das Ende ist abwesend. In: *GEE – Love * For * Games*, April 2009; S. 94.
- 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>; verifiziert am 07.02.2019
- Mertens, Mathias (2006) *Kaffeekeochen 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/gesellschaft/digitales/verbotene-spiele/63541/mathias-mertens>; verifiziert am 07.02.2019
- 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*. <https://web.archive.org/web/20051228213123/Http://www.1up.com/do/feature?cId=3144673>; verifiziert am 07.02.2019

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*. https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/69/file/Neitzel_pdfa.pdf; verifiziert am 07.02.2019

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*. <https://web.archive.org/web/20050215151936/http://archive.gamespy.com/e32003/interview/xbox/1001914/index.shtml>; verifiziert am 07.02.2019

Patalong, Frank (2009) *Second Life eröffnet Schmuddel-Kontinent*. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/service-und-jugendschutz-second-life-eroeffnet-schmuddel-kontinent-a-620736.html>; verifiziert am 07.02.2019

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 07.02.2019

- 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; <https://web.archive.org/web/20071013215627/http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/10/33>; verifiziert am 07.02.2019
- Pynchon, Thomas (2008) *Die Enden der Parabel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- 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 07.02.2019
- Roob, Alexander (2006) *Alchemie & Mystik. Das Hermetische Museum*. Köln: Taschen Verlag.
- Rosenfelder, Andreas (2008) *Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln: Verlag Kiepenheuer & Witsch.
- Rötzer, Florian (2007) *Die zweite Welt ist noch eine Geisterstadt*. <https://www.heise.de/tp/features/Die-zweite-Welt-ist-noch-eine-Geisterstadt-3414878.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Rötzer, Florian (2008) *Einsamkeit gebiert Götter und personifizierte Geräte*. <https://www.heise.de/tp/features/Einsamkeit-gebietet-Goetter-und-personifizierte-Geraete-3417407.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hrsg.) (2004) *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA; London: The MIT Press.
- Schilder, Paul (1923) *Das Körperschema. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewusstsein des eigenen Körpers*. Berlin: Verlag von Julius Springer.
- Schultz, Stefan (2007b) „*Second Life*“-Werbung. Der Millionen-Dollar-Friedhof. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/second-life-werbung-der-millionen-dollar-friedhof-a-486198.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Schultz, Stefan (2007a) „*Wie ein Urmensch, der einen Düsenjet steuert*“. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/virtuelles-leben-wie-ein-urmensch-der-einen-duesenjet-steuert-a-465513.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Seubold, Günter (1994) Inhalt und Umfang des japanischen Kunstbegriffs. In: *Philosophisches Jahrbuch*, 101, 2; S. 380 - 398.

- Sheffield, Brandon (2007) *Die Without Regret. An Interview With Goichi Suda*. http://www.gamasutra.com/view/feature/1512/die_without_regret_an_interview_.php; verifiziert am 07.02.2019
- Sigl, Rainer (2007) *Die Hand, die füttert*. <https://www.heise.de/tp/features/Die-Hand-die-fuettert-3416391.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Smith, Patrick (1998) *Japan. A Reinterpretation*. New York: Vintage Books.
- Stephenson, Neal (1992) *Snow Crash*. München: Blanvalet Verlag.
- Stöcker, Christian (2006) *Ein stilles Meisterwerk*. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/spiel-shadow-of-the-colossus-ein-stilles-meisterwerk-a-402686.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Stöcker, Christian (2008) *Roboter nimmt Spielern das Spielen ab*. <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/world-of-warcraft-roboter-nimmt-spielern-das-spielen-ab-a-547877.html>; verifiziert am 07.02.2019
- Sutton-Smith, Brian (2006) Play and Ambiguity. In: Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hrsg.) *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA; London: The MIT Press; S. 296 - 313.
- Tagesschau.de (2009) *Streit über Computerspiele neu entbrannt. „Killerspiele sind Pornos für die männliche Aggressivität“*. <https://www.tagesschau.de/inland/killerspiele102.html>; verifiziert am 07.02.2019
- 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>; verifiziert am 07.02.2019

- Weiser, Mark; Brown, John S. (1996) *The Coming Age of Calm Technology*. [http://quicksilver.be.washington.edu/courses/arch498cre/2.Readings/2.Theory/CalmTech\(Weiser%20&%20Brown,%201996\).pdf](http://quicksilver.be.washington.edu/courses/arch498cre/2.Readings/2.Theory/CalmTech(Weiser%20&%20Brown,%201996).pdf); verifiziert am 07.02.2019
- 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.
- Williams, Tad (1998) *Otherland. Volume One. City of Golden Shadow*. New York: DAW Books.
- Williams, Tad (1999) *Otherland. Volume Two. River of Blue Fire*. New York: DAW Books.
- Williams, Tad (2000) *Otherland. Volume Three. Mountain of Black Glass*. New York: DAW Books.
- Williams, Tad (2002) *Otherland. Volume Four. Sea of Silver Light*. New York: DAW Books.
- 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.

Bartle, Richard; Trubshaw, Roy (1978) *Multi-User Dungeon (MUD)*. System: Diverse.

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.

Lashley, Simon; McLeman, Keith (2008) *Grand Theft Auto IV (GTA IV)*. Rockstar North;
Rockstar Games. System: Sony Playstation 3, Microsoft Xbox360, PC.

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.

Naka, Yuji; Oshima, Naoto; Yasuhara, Hirokazu (1991) *Sonic the Hedgehog*. Team Sonic; Sega. System: Sega Mega Drive.

Philip Rosedale (2003) *Second Life*. Linden Lab. System: PC, Mac OS, X, Linux.

Suda, Goichi (2008) *No More Heroes*. Grasshopper Manufacture; Rising Star Games. System: Nintendo Wii.

Filmografie

Binder, Mike (2007) *Reign Over Me*. Sony Pictures Releasing.

Croshaw, Ben (2007) „*Fable: The Lost Chapters*“ in retrospect. *A Fullyramblomatic Review*.
<https://www.youtube.com/watch?v=jYQLR7dE5k4>; verifiziert am 07.02.2019

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.

Jodorowsky, Alejandro (1970) *El Topo*. Producciones Panicas.

Jodorowsky, Alejandro (1973) *The Holy Mountain*. Allen & Betty Klein and Company;
Producciones Zohar.

MC Frontalot (2007) *It Is Pitch Dark (Musikvideo)*. <https://www.youtube.com/watch?v=4nigRT2KmCE>; verifiziert am 07.02.2019

Parker, Trey; Stone, Matt (2004) *South Park (Season 8, Episode 8): Douche and Turd*.
Comedy Central.

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.

Danksagung

An erster Stelle möchte ich Mathias Mertens meinen Dank aussprechen. Ohne seinen unermüdlichen Einsatz, seine konstruktiven Ratschläge und seinen ansteckenden Enthusiasmus wäre es nie zu diesem Buch gekommen. Marshall McLuhan schulde ich derweil die Idee, dass Medienwissenschaft tatsächlich etwas mit meinem Leben zu tun haben könnte. Große Dankbarkeit gilt auch dem blumenkamp verlag für die Bereitschaft und den Mut diese unorthodoxe Arbeit zu veröffentlichen. Weiterhin danke ich Karen Heinrich und Martin Spieß, die sich furchtlos in die Beseitigung der meisten Fehler gestürzt haben. Mein besonderer Dank gilt außerdem Kevin Mentz und Robin Krause, die schon Bugs in der Rechtschreibung und Grammatik korrigiert haben, als das Buch noch eine Diplomarbeit war. Beide mussten bislang ohne die verdienten Credits auskommen. Meine Familie, meine Freundin und meine Freunde haben meine Wertschätzung und meine Zuneigung für all die anderen wichtigen Dinge des Lebens.

»Love, your passion is inspiring to us all.« (Zitiert aus *Killer7*)

Danksagung der Cool Edition

Mein Dank von 2010 gilt unvermindert weiter. In der Zwischenzeit sind viele neue Namen hinzugekommen, die mich in Leben und Karriere unterstützt haben, die ich hier jedoch unmöglich alle nennen könnte. Ich hatte großes Glück, immer wieder auf Menschen zu treffen, die meine Arbeit selbst dann wertschätzen, wenn ich mal wieder daran zweifle. Hätte ich mich auf mein eigenes Urteil verlassen, wäre es wohl nie zu *Raumtemperatur* und allen folgenden Schritten gekommen. Für die regelmäßigen Interventionen von Außen bin ich unendlich dankbar.

»Tricks are for kids, Kun. I'm an old man.« (Zitat aus *Killer7*)