

Erspielte Form

Aspekte ludischer Totalität

ROBERT MATTHIAS ERDBEER

Die Welt als Ganzes ist mir dunkel, nicht, weil ich sie nicht als ganze sehe, sondern weil auch alle anderen sie als ganze sehen und weil ich die Eigentümlichkeit ihrer Visionen in die meine nie vollständig integrieren kann.

Manfred Frank, *Stil in der Philosophie*

Alles Spielen ist ein Gespieltwerden.

Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode*

I. Das Ganze und das Spiel

Wenn Ethik und Ästhetik aufeinandertreffen, ist das Spiel nicht fern. Die Tätigkeit, die doch als Gegenpol des Ernstes gelten und auf das verweisen sollte, was nicht ernst gemeint, nicht eigentlich, nicht abschließbar und überhaupt der klaren Zuordnung entzogen ist, wird gern ins Feld geführt, wenn es ums Ganze geht. Die ontologische Belastung, die das Spiel dabei erfährt, ist außerordentlich: Es soll Verstand und Sinnlichkeit, Notwendigkeit und Freiheit, Stoff und Form zum Ausgleich bringen, soll Vorhandenes und Mögliches, Fiktives und Imaginäres ineinanderführen, soll das Schöne mit dem Wahren koppeln, soll die Künste zum Gesamtkunstwerk verbinden, ja die Menschlichkeit des Menschen selbst begründen. »Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und *er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*«¹ Eindrucksvoll an Schillers Diktum ist vor allem die erstaunliche Emphase, mit der klassische Begriffsbestimmungen des Ganzen mit dem Spielbegriff verbunden und rhetorisch aufgeladen werden: Gleichzeitigkeit, Vollständigkeit, Vollendung und Bedeutsamkeit. Es kann nicht überraschen, dass im Zuge dieser Spielbegeisterung das Spiel sich schließlich von den Spielenden befreit und – so die kühne Volte Gadamers – als ein »bedeutungshafte Ganzes« die Systemstelle der spielenden Subjekte besetzt:²

Denn das Spiel hat ein eigenes Wesen, unabhängig von dem Bewußtsein derer, die es spielen. Spiel ist auch dort, ja eigentlich dort, wo kein Fürsichsein der Subjektivität den thematischen Horizont begrenzt und wo es keine Subjekte gibt, die sich spie-

1 Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen* (1795), in: ders.: *Sämtliche Werke*, Bd. 5: *Erzählungen/Theoretische Schriften*, Darmstadt 1993, S. 570-669, hier S. 618.

2 Hans-Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Tübingen 1990 (1960), S. 122.

lend verhalten. Das Subjekt des Spieles sind nicht die Spieler, sondern das Spiel kommt durch die Spielenden lediglich zur Darstellung.³

»Alles Spielen«, so der Hermeneut, sei »ein Gespieltwerden«;⁴ das Spiel, so seine paradoxe Pointe, ist nur da ganz Spiel, wo es der Mensch *nicht* spielt. Was die epochenübergreifende Begeisterung am Spiel vereint, ist sein dynamischer Charakter, seine Prozesshaftigkeit. Sie orientiert auch das in den Entwürfen Gadamers und Schillers modellierte Phänomen der Agency, die Frage nach der Spielinstanz und ihrer Steuerung. Der Mensch, so die Idee, ist spielgetrieben, involviert (»verstrickt«⁵) in ein dynamisches Systemprogramm. Die »Energie«, die Schiller in der Tätigkeit des Spieltriebs findet (und die schon bei Aristoteles Zusammenhang erzeugt),⁶ hat ihr Pendant in Gadamers Konzept der Spieldynamik:

Die Bewegung, die Spiel ist, hat kein Ziel, in dem sie endet, sondern erneuert sich in beständiger Wiederholung. Die Bewegung des Hin und Her ist für die Wesensbestimmung des Spieles offenbar so zentral, daß es gleichgültig ist, wer oder was diese Bewegung ausführt. Die Spielbewegung als solche ist gleichsam ohne Substrat. [...] Das Spiel ist Vollzug der Bewegung als solcher.⁷

Wolfgang Iser spricht im Anschluss an die Überlegung Gadamers von einer »Antriebsenergie« der »mögliche[n] Besetzbarkeit«, die sich im Spielen zeige, und gewinnt daraus ein Modalargument. »Das Spiel«, so Iser, sei die »Ko-Existenz von Fiktivem und Imaginärem«, weil in ihm die »Referenzwelten« der (literarischen) Fiktion beständig überschritten würden; gleichsam aus sich selbst heraus erschafft das Spiel eine mögliche Welt.⁸ Aus dieser Position entwickelt Iser seine Konzeption vom »Textspiel«, dessen »supplementäre[r] Charakter der Besetzung die variierenden und seriellen Spielmöglichkeiten des Textes« erzeugt: »als Möglichkeitsvielfalt und als Zuendespielen«.⁹ Schiller, Gadamer und Iser zielen also auf ein Steuerungsverfahren, das die Energie der Imagination – als Lieferantin neuer Möglichkeiten – mit der Ordnungsleistung materialer, individueller und gesellschaftlicher Formen so zum Ausgleich bringt, dass daraus die Genese neuer Ganzheiten erfolgen kann. Dem Spielen als »Verwandlung ins Gebilde« wird dabei die Leistung zugesprochen, die »Energie« beständig in ein »Ergon« umzuwandeln, in ein Spiel-Werk, das im Fluss der Energien »Selbigkeit« und »Einheit« wahren kann.¹⁰ Das Textspiel Isters etwa propagiert hier

3 Ebd., S. 108.

4 Ebd., S. 112.

5 Ebd.

6 Vgl. Schiller: *Über die ästhetische Erziehung* (Anm. 1), S. 610.

7 Gadamer: *Wahrheit und Methode* (Anm. 2), S. 109.

8 Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*, Frankfurt a. M. 1993, S. 408 f.

9 Ebd., S. 411.

10 Gadamer: *Wahrheit und Methode* (Anm. 2), S. 116, 127.

eine »prozessual verstandene Mimesis«, die es erlaubt, »Referenzen immer wieder zu öffnen« und »Handlung als solche zu vergegenwärtigen«. ¹¹

Prozessuale Mimesis, die Handlungen hervorbringt, Referenzen öffnet, Serien bildet und das Handeln selbst »vergegenwärtigt«, ist das Verfahren des Videospiele. Was in der Tradition der Spielästhetik eingefordert wurde, aber medientechnisch unverfügbar blieb, wird im Diskurs des Gaming Handlungswirklichkeit: die Herstellung und der Verbrauch ästhetischer Totalität im Kreislauf eines Ordnungsrahmens, der – als Simulakrum oder Gegenwelt – Entscheidungen ermöglicht, Differenzen zulässt, autonom und doch gestaltbar ist und so die ludische Energie zum Ergon formt. Das neue Genre wiederum entwickelt selbst, wie dieser Beitrag zeigen soll, Aspekte einer literarischen Spieltheorie. Im Zentrum stehen Spiele, die ihr Spielsein mit Bezug auf den ästhetischen Diskurs beobachten und dabei reflektieren, wie die Formen zu gestalten und zu deuten wären, die im digitalen Spiel als Ganzheit operieren: das Weltmodell als virtuelle Storyworld, das Selbst als Avatar und Partner eines Spielprogramms, das Spiel als Integral der Medienkünste und die Kunst im Kontext populärästhetischer Interaktion. Die Gattung, die sich dieser Reflexion verschrieben hat, ist das Independent Video Game. Es bildet eine experimentelle Variante aus, ¹² die unter der Bezeichnung »Art Game« oder »Notgames« ein eigenes Genre entwirft.

II. Die ganze Welt

Totalität im Gaming war und ist zuallererst ein technischer Effekt. Vom Arcade Game bis zum Kontinuum der Open-World-Modelle formen sich Visionen visueller Ganzheit, denen die Entwicklung ganzheitlicher Narrative folgt. Das Produktionskalkül tendiert dazu, den Handlungs- und Erfahrungsraum der Spielenden an den Realraum anzugleichen: von der schlichten Vektorgraphik und der Übersicht der Stereometrien bis zur Mitsicht eines Avatars im Raum (Abb. 1). Der Gaming-Raum ist wesentlich ein Raum der Orientierung, der Kontrolle und der Steuerung, man könnte sagen: ein Beherrschungsraum, der nicht zuletzt die »Selbst-Beherrschung« trainiert.

Der Realismus dieser Bildwelt kann sowohl ikonisch, also transparent zu seinen Darstellungsverfahren, als auch energetisch, also auf die Agency der Spielenden bezogen sein. Indem sie auf mein Handeln reagiert, erzeugt die digitale Welt auch dann die Aura des Realen, wenn ihr Bildraum nicht veristisch oder hyperrealistisch erscheint. ¹³ Die Wirklichkeit des Bildhandelns ist also eine Akkommodation an die

¹¹ Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre* (Anm. 8), S. 494.

¹² Vgl. Patrick Jagoda: *Experimental Games. Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, Chicago/London 2020.

¹³ Die Differenz »ikonisch/energetisch« adressiert die grundsätzliche Unterscheidung zwischen visuell erzeugtem und durch die direkte Responsivität des Apparats vermitteltem Realitätseffekt. Tim Raupach unterscheidet zusätzlich zwei »Darstellungsstile«, die er »ikonischen« und »spektakulären Realismus« nennt. Während der ikonische »den denotative[n] Gebrauch von Bildobjekten auf der Darstellungsebene« betreffe, also die stabile Interaktion, sei der spektakuläre Realismus auf »Formen der inneren Aktivierung und spielerischen Präsenzsteigerung« gerichtet und zeichne sich durch »kurzzeitig[e] Irritation vertrauter Wahrneh-

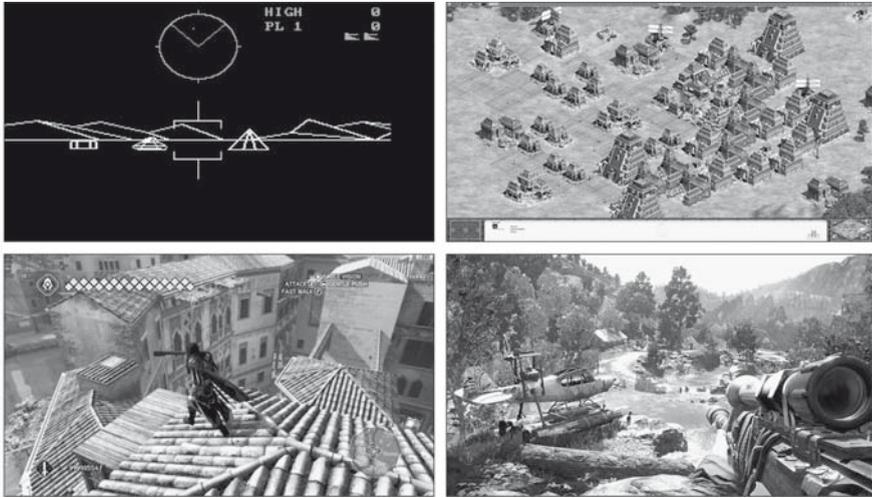


Abb. 1: Aufsicht, Einsicht, Übersicht: Erschließung des ludischen Raums

Programmerwartung ebenso wie an die Bilderwartung, an die Eigenlogik eines Raumdesigns. Ein antirealistischer Effekt wird demnach nur entstehen, wenn die durch die Akkommodation erzeugte Immersion behindert, die ›Bewohnbarkeit‹ der Welt vereitelt und die Spielmotorik als Verfahren sichtbar, fraglich und befragbar wird. Vor allem aber wird der ›Spiel-Raum‹ der Computerspiele – wie in allen Performanzen – im Verlauf des Spiels erst hergestellt. Im Exploration Game (und nicht nur dort) ist der Ereignisraum, die Storyworld, Ergebnis einer sukzessiven Raumergreifung, der Entdeckung, besser: Aufdeckung des Bildraums und der in den Bildraum eingeschriebenen Erzählstruktur. Die Raumergreifung wiederum ist eine Selbstergreifung, da der Avatar die eigene Geschichte stets mit einer Amnesie bzw. mit der Unverfügbarkeit der Welt- und Selbstbezüge beginnt. Die Aufdeckung der Storyworld ist also eine Selbst-Entdeckung, eine Selbst-Erzählung, die von der begrenzten Einsicht – visuell wie epistemisch – in den Status des Im-Bild-Seins führt. Am Ende seiner Handlungsreise ist der Avatar im eigentlichen Sinn des Worts ›im Bilde‹, da er aus den Initialfragmenten seiner Welt und seiner eigenen Geschichte einen kohärenten Bildraum, aber auch ein kohärentes Selbst gewonnen hat.¹⁴ Totalität erscheint hier als Voraussetzung der Bild- und Textprogramme und zugleich als Folge einer epischen Dynamik, die ein in der differenzbegeisterten Kultur des späten 20. Jahrhunderts eher nonkonformes literarisches Modell beerbt: die Gattung Fantasy.

mungs- und konventioneller Ordnungsstrukturen« aus (Tim Raupach: »Computerspielräume zwischen spektakulärem und ikonischem Realismus«, in: Martin Hennig/Hans Krahl [Hg.]: *Spielzeichen II: Raumsysteme/Spielräume*, Glückstadt 2018, S. 34-58, hier S. 47 f., 56).

¹⁴ Vgl. dazu Robert Matthias Erdbeer: »Der Handlungsbildraum. Zeitgestaltung als Problem der Bildbeschreibung im Videospiel«, in: Claudia Blümle/Claudia Mareis/Christof Windgätter (Hg.): *Visuelle Zeitgestaltung*, Berlin/Boston 2019, S. 100-113.

II.1 Der Datenheld

In seiner Abhandlung *On Fairy-stories* liefert J. R. R. Tolkien, ihr Erfinder, zwei Verfahren, die das Weltmodell der Fantasy als Totalitätsphänomen etablieren: die Erzeugung eines immanenten, gleichsam absoluten Realismus und – damit verbunden – die Zurückweisung von allegorischen Lektüren. Kohärenz und Unvermitteltheit, so Tolkiens Vorgriff auf die Storyworlds der digitalen Spiele, seien immer schon der Kern jenes mythischen Schauspiels gewesen, das die *fairies* für die Menschen inszenierten:

Faërian Drama – those plays which according to abundant records the elves have often presented to men – can produce Fantasy with a realism and immediacy beyond the compass of any human mechanism. As a result their usual effect (upon a man) is to go beyond Secondary Belief. If you are present at a Faërian drama you yourself are, or think that you are, bodily inside its Secondary World.¹⁵

Der Realismus dieser zweiten Welt und ihres Immersionskalküls wird in der Fantasy als Archiv prozessiert. Die Archivalien dieser Welt, die Genealogien, Karten, Chroniken, Kalender, Alphabete und Grammatiken sind seine *alternative facts*. Auf ihrer Nebenordnung ruht die lineare Fabel, ihre Unabschließbarkeit ermöglicht die Geschlossenheit der Storyworld und stiftet so die strukturelle Ironie der Fantasy. Im *Herrn der Ringe* und im *Silmarillion* kartiert der Epiker den Textraum folglich als Totalraum, dessen Plot die Ausfaltung der im Archiv gespeicherten Daten betreibt. Die mehrfache Kodierung eines Denotats, zum Beispiel Gandalfs durch die Namen ›Mithrandir‹, ›Greyhame‹, ›Grey Pilgrim‹, ›Tharkûn‹, ›Olórin‹, ›Incánus‹ oder ›Láthspell‹, dient zwar dem lokalen Kolorit der jeweiligen Volks- und Sprachgemeinschaft, die ihn einsetzt; in der üppig wuchernden ästhetisierten Lexik macht sich aber stets auch das Archiv als Ganzes geltend und erzeugt den Eindruck, die im Plotsyntaxma aufgetauchten Paradigmen könnten nur die Spitze eines Eisbergs sein. Das *mental mapping* des Fiktionsgeschehens richtet sich auf diesen Datenraum, der – in den Anhängen zum *Herrn der Ringe* mitgeliefert – gleichsam als Big-Data-Variante der modernen literarischen Fiktion fungiert. Er profiliert zugleich die Storyworld als Franchise einer neuen Gattung, als Modell, das unabhängig von den Vorgaben des Storyboards (und seines Mediums) Verwendung finden kann.¹⁶ Die Storyworld wird zum portablen Schauraum einer wohlvertrauten, zuverlässig wiederkehrenden und dauerhaft ›bewohnbaren‹ Welt.¹⁷ *Immediacy*, die Unvermitteltheit des Fantasy-Geschehens und Voraussetzung der Immersion, verdankt sich also der Vermittlung disparater, doch vertrauter

15 John Ronald Reuel Tolkien: *On Fairy-stories. Expanded Edition with Commentary and Notes* (1947), hg. von Verlyn Flieger/Douglas A. Anderson, London 2008, S. 27-212, hier S. 63.

16 Vgl. Jan-Noël Thon: *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln/London 2016; Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon: *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/London 2014.

17 Zum Phänomen ›Bewohnbarkeit‹ in seriellen Text- und Bildformaten vgl. Moritz Baßler: ›Bewohnbare Strukturen und der Bedeutungsverlust des Narrativs. Überlegungen zur Serialität am Gegenwarts-Tatort‹, in: Christian Hißnauer u. a. (Hg.): *Zwischen Serie und Werk. Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im »Tatort«*, Bielefeld 2014, S. 347-360.

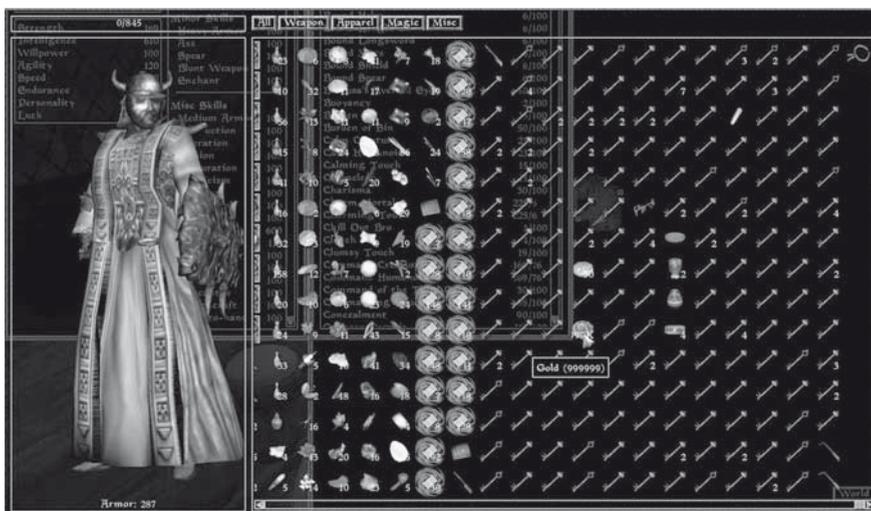


Abb. 2: Der Datenheld als Summe seiner Teile:
Inventory aus *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002)

Datensätze, dem genauen Gegenteil des linearen, doch überraschenden Plots. Die Datensammlung wird dabei zum Fetisch einer Leserschaft, die sich im Sinn der Gaming-Culture als Community der Datenjäger und -verwalter entwirft: »Frankly«, schreibt ein Fan, »if Tolkien had written about the economic nuances of the Naugrim and their trade partnerships in Beleriand [...] I think it would be a fine read, even as just an Appendix«. ¹⁸ Mehr noch als das epische Geschehen selbst verkörpern die Appendizes das große Ganze; sie ermöglichen den Durchblick auf die Matrix, auf die Datenspeicher und Kodierungen des in der Fabel ausgefalteten Erzählprogramms. Im Spielmodell wird der Appendix gleichsam selbst zum Gegenstand des Plots im Sinne eines Koordinationsgeschehens, das – mit einem treffenden Begriff des Pen-and-Paper-Rollenspiels *Das schwarze Auge* – die »Heldenverwaltung« flankiert.

Der Basisheld des klassischen Adventure Game ist auch logistisch ein *flat character*, ein leerer Held, der sich erst im Verlauf des Spiels mit Daten (*items*) und – im integrierten Tagebuch – mit Narrationen füllt. Das Selbst im Gaming startet gleichsam als Prozessor eines zukünftigen Narrativs und endet als Container seiner Elemente (Abb. 2).

Avatar und Spielinstanz verwirklichen – »entvirtualisieren« – sich zur personifizierten Spielstatistik, deren Qualität in ihrer Quantität besteht. Die Helden des Computerspiels sind Datenhelden einer effizienzgeleiteten Totalverwaltung, die zugleich das Narrativ bestimmt. Das klassische Adventure Game ist eine Linearitätsmaschine, die aus den verstreuten Items, Gegnern und Erzählfragmenten ein konzises Handlungs-

¹⁸ Jeff LaSala: »Tales from Topographic Beleriand: Gondolin, Galadriel, and the Gates of Sirion«, *Tor.com*, 28.03.2018, <https://www.tor.com/2018/03/28/tales-from-topographic-beleri-and-gondolin-galadriel-and-the-gates-of-sirion/> (aufgerufen am 19.02.2021).

muster generiert und motiviert: Im Reich der Regelkreise, Feedbacks und *re-entries* herrscht die immanente Teleologie des Spiels. Durch Horizontverschiebung und Karrieresprung, die Leistungen des Avatars, bearbeitet der Spielprozess die immanenten Grenzen seiner Spielwelt, und er lenkt dabei von den Begrenzungen der Spielmechanik durch Kulissen, rückläufige Wege oder Scheinentscheidungen strategisch ab. Vom Interface bis zum Verteilungsplan der *nodes*, der Gabeln im Entscheidungsbaum und der erzählerischen »Kardinalfunktionen«, die damit verbunden sind,¹⁹ formiert sich das totale Spiel durch eine Handlungs- und Erzähllogistik, die es als informatorischen Raum inszeniert. Die Prozessierung dieses Datenraums eröffnet, regelt und begrenzt dann die Bedeutungsräume oder, kritisch formuliert, sie stellt sie zu. Der Eskapismus der totalen Gegenwelt – die Autarkiefiktion – befördert dabei den vom Fantasy-Format lancierten Trostgedanken (Tolkien spricht von »consolation« und »recovery«), der dort als Korrektiv zur unerquicklichen Systemumwelt erholsam wirken soll. Er teilt auf diese Weise die im optimistischen »escape«-Gedanken schlummernde Kulturkritik.²⁰ Mit Odo Marquard ausgedrückt: das Tolkien'sche »Exil der Heiterkeit« kehrt wieder als ludischer Schutzraum.²¹

Das immanente Ganze, das vom Gameplay aufgebaut, gesteuert und geregelt wird, verdunkelt also das externe Ganze, das als Text- und Weltmaschine die im Gameplay durchgeführte Modellierung erst ermöglicht hat. Wie in der Fantasy verträgt die »Secondary World« der Games, der Spielraum ihres »Second Life«, kein metaleptisches Verfahren, das die Immersion der Spieleravatare reflektieren und verfremden würde. Zwar beruht die Immersion im Spiel – im Gegensatz zur Immersion der literarischen Fiktion – auf Handlungen, die sich stets beiderseits der Grenze von Realraum (Steuerraum) und virtuellem Setting (Game Space/Storyworld) vollziehen und die ihre Plots dynamisch mitezugen.²² Diese Agency steht aber grundsätzlich im Dienst der ludisch-narrativen Kohärenz, auch wenn sie die »Option der Dissidenz«²³ zu wählen oder gar als Auftrag zu erteilen scheint – solange jedenfalls das Spiel sein Spielsein nicht infrage stellt. »Enttäuschend« im direkten Sinne wirken dann Ereignisse wie der spontane Absturz einer Kriegerseele aus der *World of Warcraft*-Spielwelt in die Polygone des Designs, die einem Spieler

19 Roland Barthes: »Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen«, in: ders.: *Das semiologische Abenteuer*, Frankfurt a.M. 1988, S. 102-143; vgl. dazu Hans-Joachim Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*, Würzburg 2008, S. 208 ff., der Barthes' Erzählmodell auf ludische Verfahren überträgt.

20 Tolkien: *On Fairy-stories* (Anm. 15), S. 66.

21 Bei Marquard wird die Leistung dieses Eskapismus nicht zufällig mit der Metapher des Spiels konnotiert: »Die Heiterkeit der Kunst besteht darin, dass sie – indem sie anderes ins Spiel bringt – den Ernst zum Moment herunterspielt« und dadurch ihren Rahmen schließt: »Kunst ist institutionelle Unerreichbarkeit.« Odo Marquard: »Exile der Heiterkeit«, in: Wolfgang Preisendanz/Rainer Warning (Hg.): *Poetik und Hermeneutik* Bd. 7: *Das Komische*, München 1976, S. 133-152, hier S. 136.

22 Gordon Calleja hat dies mit Bezug auf Espen Aarseth »ergodic involvement« genannt; Gordon Calleja: *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Mass./London 2011, S. 71.

23 Vgl. Rolf F. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*, Münster 2008, S. 201.

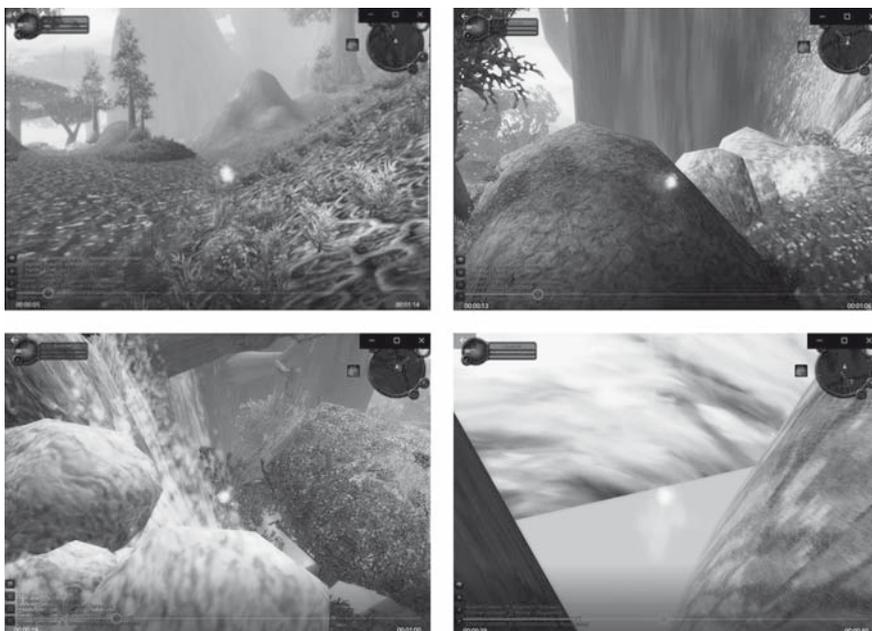


Abb. 3: Der Absturz der Seele (dargestellt als leuchtender Punkt):
Abstraktion und Auflösung der Storyworld

dadurch widerfuhr, dass er die Seele nicht, wie von der Spielmechanik vorgesehen, mit dem Körper ihres toten Avatars vereinigte und weiterspielte, sondern sie zur *exploration* der Umgebung zweckentfremdete (Abb. 3). Der Absturz vom Entscheidungsbaum, der ›Weltenesche‹ Teldrassil, erforderte dann einen gänzlich anderweltlichen Einsatz, nämlich einen Anruf beim Support Center von Blizzard Entertainment in Versailles. Der Ausblick in die Polygone bleibt hier also ohne metaleptischen Mehrwert, da die Störung der geschlossenen Fiktionskulisse keinen metafiktionalen Auftrag hat. Der Spieler wird zur komischen Kontrafaktur des ›neuzeitlichen Menschen‹, der – wie in Flamarions berühmtem Holzstich – den Kopf aus der bekannten Welt ins Reich der Mühlräder streckt.

Hier setzt das Independent Game strategisch an. Es inszeniert, bespielt und überspielt die Grenzen, die dem Fantasy-basierten Spiel gezogen waren, es bestreitet seinen Spielcharakter und es fordert eine allegorische Bewertung ein. Das wirkästhetische Konzept der Nähe und Präsenz erhält hier eine produktionsästhetische Seite, die ein gleichermaßen epistemisches wie ethisches Programm verfolgt.

II.2 Totaleffekte und Gesamtverluste

In einem Aufruf aus dem Jahr 2006 bewirbt das belgische Entwicklerduo Samyn/Harvey, das mit seinem Label ›Tale of Tales‹ die Independent-Szene nachhaltig beeinflusst hat, die Schöpfung eines neuen Spielmodells. Umfassend angelegt erlässt das sogenannte ›Manifest der Echtzeitkunst‹ zehn Programmiergebote. Deren drittes lautet:

Create a total experience.
 It's not about the individual elements but about the total effect of the environment.
 The sum of its parts. [...] Together without hierarchy.
 No element can be singled out. All are equally important.
 Create a simulated multi-sensorial experience. Not only a picture.
 Or only a game.²⁴

Das Ganze ist hier keine Welt mehr, keine Storyworld, kein Spielraum, kein Erzählraum, sondern ein Effekt. Sein Produzent ist das Environment, es produziert – als Summe seiner Teile – die Totalerfahrung, deren Grundlage kein herkömmliches Medium mehr sein kann: *not only a picture, not only a game*. Da alle Elemente gleichen Ranges, also gleich bedeutsam sind, erübrigt sich auch die strategische (und hermeneutische) Gewichtung. Nur ein Game-Design, das alles zulässt, stiftet die totale Wirksamkeit.

Environmental Storytelling heißt die Botschaft, hinter der sich – unschwer zu erkennen – ein genieästhetisches Konzept verbirgt. Das Kunstwerk neuen Typs ist ein Gesamtkunstwerk, in dem sich Materialien, Künste, Techniken und Modi gegenseitig fördern und erhellen. Als Gesamtsynthese der tradierten Künste hat es nichts Geringeres als die Verwandlung der Konsumgesellschaft im Blick. Dieses Spiel, das sich als Ganzes gleichsam selbst hervorbringt, ist kein Spiel mehr. Folglich hat die neue Kunst auch keinen Plot mehr: »Embrace non-linearity. Let go of the idea of plot.«²⁵ Die Storyworlds, die im Environment gleichwohl und jenseits aller Scripts entstehen, haben – so der Anspruch – nichts mehr mit den Plots des kommerziellen Mainstreams und auch nichts mit den Sujets und Fabeln der tradierten literarischen Kultur zu tun. Was aber modellieren diese Spiele, wenn sie keine Handlungen und Narrative mehr erzeugen? Sie modellieren, so die These, deren Möglichkeit. *Bientôt l'été* (2012),²⁶ ein Zwei-Personen-Spiel des Studios Tale of Tales, ist eine solche Grenzallegorie, die sich am schmalen Küstenstreifen eines Meeres vollzieht; ihr Thema: Emergenz. Auf allen Ebenen des Game-Designs – im Algorithmus, in der Storyworld, im Gameplay – treten Phänomene auf, durch die das Emergenzverfahren gleichsam selbst zum Vorschein kommt. Was hier erscheint, erscheint um des Erscheinens willen, zufällig und doch mit höchster Systemrelevanz. Beim Wort genommen und ins Bild gesetzt wird das Erzählverfahren des *emergent narrative*,²⁷ denn die aus den Romanen Marguerite Duras' entnommenen Erzählfragmente steigen langsam aus dem Sandstrand auf. Sie werden von den Avataren »memoriert«, genauer: als

24 Auriea Harvey/Michaël Samyn: »Realtime Art Manifesto« (2006), <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> (aufgerufen am 19.02.2021).

25 Ebd.

26 Auriea Harvey/Michaël Samyn: *Bientôt l'été* (Tale of Tales 2012).

27 Vgl. Ruth Aylett: »Narrative in Virtual Environments – Towards Emergent Narrative«, in: *Papers from the 1999 AAAI Fall Symposium, Technical report FS-99-01*, Menlo Park, Calif. 1999, S. 83-86. Vgl. auch Marie-Laure Ryan: »From Narrative Games to Playable Stories. Toward a Poetics of Interactive Narrative«, in: *Storyworlds 1* (2009), S. 43-59.



Abb. 4: Das Spiel der Emergenz: Fragmentpoetik in *Bientôt l'été*

Archiv für eine zukünftige Kommunikation gesammelt. Motiviert ist diese Szenerie als *role-play* eines Astronautenpaares, das, da in Fernbeziehung lebend, sich im virtuellen Raum des Spiels begegnet: in den Avataren an der Grenze ihres jeweiligen Strandgangs und als Programmierer eines düsteren Geistergesprächs. Letzteres entwickelt sich am Schachbrett durch den Einsatz der am Strand gesammelten Fragmente (Abb. 4). Diese treten dabei als Phantome einer Kommunikation zutage, die – durch Bild- und Soundeffekte synästhetisch aufgeladen – zwar Bedeutsamkeit behauptet, aber keinen kohärenten Dialog und folglich auch kein Narrativ im klassischen Verständnis erlaubt.

Im Mesokosmos der gebremsten und mit Übertragungsstörungen durchsetzten Spielhandlung verbindet sich der Makrokosmos zweier Orbitalstationen mit dem Mikrokosmos der erzählten Strandwelt. Beide sind durch das verbunden, was sie trennt – ein allgemeines Rauschen (*static*): des Meeres, der Datenübertragung und des Sinns. Präsenz und Nähe dieses Spiels im Spiel sind nur noch als entzogene zu haben und verweisen ständig auf die Grenzen des erstrebten Ganzen: des gefährdeten Kontinuums aus Medium und Handlung, Kommunikation und Information, Verbindlichkeit und Kontingenz. Veranschaulicht wird dabei auch das Spannungsfeld von Narration als Weltentwurf und ihrer Prozessierung als erlebtes Weltgeschehen im Verfahren der Simulation. Indem es auf der Ebene der Zeichen selbst agiert, veranschaulicht *Bientôt l'été* die Instabilität – Verletzbarkeit – der ludonarrativen Weltsemiose und des digitalen Spiels als »evokatives Objekt.²⁸ Es handelt also von der Frage, »ob sich die Figurenaktionen ins Verhältnis zu einem übergeordneten Weltmodell setzen lassen«,²⁹ vom Problem der Spielökonomie und der damit verbundenen Ontologie des Spiels. Die Teilprozesse nämlich, die doch den Zusammenhalt des Ganzen motivieren und das Narrativ vollziehen sollen, simulieren nicht mimetisch, sondern referenzlos; Protosätze, -bilder und -geschehnisse erscheinen und vergehen auf der Schwelle zur ludischen Form. Was bleibt, ist ein Begehren nach der Formwerdung des Ganzen, sprich: des ganzen Spiels, des ganzen Plots, der ganzen Storyworld, des ganzen Selbst,

28 Vgl. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens* (Anm. 23), S. 27.

29 Martin Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*, Marburg 2017, S. 109.

vor allem aber: des Realen. Es verkörpert sich im Prototyp des Avatars, der aus der Tiefe seines Spiel-im-Spiel-Modells die Einsamkeit und Körperlosigkeit des Simulakrums, aber auch sein Potential zur Offenlegung und zur sinnlichen Bearbeitung der Leerstelle erfahrbar machen soll.³⁰ In dieser Hinsicht ist *Bientôt l'été*, wie sein Entwickler feststellt, ein »videogame about playing a game in a videogame about the desire to touch«.³¹

Metaspiele dieser Gattung modellieren nicht nur individuelle Möglichkeiten, sondern die Ermöglichung des Modus ›Möglichkeit‹. Das Ganze, das sie stiften oder evozieren wollen, ist ein übersummatives Ganzes, das sich jenseits von Programm-erfüllung, Auserzählung und Problemlösung in Emergenzphänomenen vollzieht: »There's something beautiful about a story that isn't told. [...] We don't need to know. In fact, knowing would destroy the pleasure. If only because this would collapse the possibility space.«³² Sein Gegenstück: Notwendigkeit, deontisch ausgedrückt: Kontrolle, diese Urtugend der Kybernetik, wird vom Phänomen der Spielmechanik zum zentralen Metathema der Independent Video Games. Ein Klassiker des Genres, Davey Wredens preisgekrönte *Stanley Parable* (2013),³³ hat diesen Überwachungsmodus auf zwei Ebenen implementiert. Nach seiner Odyssee durch ein entvölkertes Bürogebäude steht der Angestellte Stanley vor den Schirmen einer »Mind Control Facility«. Dem Modus dieser Überwachungstopik antwortet dann allerdings ein gänzlich anderes Beobachtungsmodell: der museale Raum, in dem sich die Parabel selber ausstellt und zugleich beobachtet (Abb. 5). Die epistemische Modalität, die hier zum Tragen kommt, zerlegt das Spieldesign in seine Teile und verdatet sie durch ›Bildlegenden‹, die es kommentieren und klassifizieren. Im ludischen Milieu entsteht so eine Form der Emblematisierung, die sich hermeneutisch gibt und doch nur eine zeichenhafte Dopplung der Archivbestände bewirkt. Im eigenen Museum wird das Spiel zwar als Modell beobachtbar – als reduziertes Ganzes –,³⁴ aber eben nur als ein Modell des Inventars. Die Ausstellung der ›Hardware-Elemente‹ (Bau- und Ausstattungsobjekte,

30 Adressiert wird damit ein Charakteristikum des Mediums: »Die offenkundige Künstlichkeit des erlebten Handelns im Computerspiel wird vor allem durch die Abstraktion von körperlichem Spüren und kognitiver Verantwortlichkeit erzeugt«, die im Gaming »keine formkonstitutive Rolle« spielen. GamesCoop: *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 120.

31 Michaël Samyn: »Describing Bientôt l'été in One Sentence«, Blogbeitrag zu *Bientôt l'été* vom 30.09.2012, <http://tale-of-tales.com/bientotlete/blog/page/5/> (aufgerufen am 19.02.2021).

32 Michaël Samyn: »Untold Stories«, Blogbeitrag zu *Bientôt l'été* vom 19.09.2012, <http://tale-of-tales.com/bientotlete/blog/page/6/> (aufgerufen am 19.02.2021).

33 Vgl. Davey Wreden: *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2011), zit. nach dem Script auf https://github.com/angelXwind/Localization/blob/master/The%20Stanley%20Parable/subtitles_english.txt (aufgerufen am 19.02.2021).

34 Zur Modellbildung der Spiele vgl. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens* (Anm. 23), S. 95: »Das Spiel ließe sich, vereinfacht ausgedrückt, als eine Black Box konzeptionalisieren, die einen (narrativen) Input hat (Werthaltung und Wissen eines Spielautors oder eine gesellschaftliche Wissensformation [...]) und einen (ludischen) Output generiert (einen Subjekteffekt, der im weitesten Sinne die Internalisierung und Adaption an den Inputeffekt evoziert)«. Zum Verhältnis von Modell und Spiel vgl. auch Robert Matthias Erdbeer: »Poetik der Modelle«, in: *Textpraxis* 11 (2015), <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/robert-matthias-erdbeer-poetik-der-modelle>.



Abb. 5: Addition und Segmentierung: Ludische Totalitätsphantasmen in der Mind Control Facility (links) und im Museum (rechts); in Letzterem der Korridor der ersten Spielsequenz mit dem Entscheidungspfad der ›Two Doors‹ (im Modell oben rechts, das Ausgangsbüro unten links)

Schalttafeln, Computer, Kameras etc.) verschafft zwar Einblicke in die Designgeschichte der Parabel-Level, nicht jedoch in Algorithmen und Prozesse des Entscheidungsdesigns. Vor diesem Hintergrund erweist sich der Museumsraum als schwacher, wenn nicht gar als leerer Chronotopos einer nur mehr additiven, statischen Totalität. Kausalität und Zeitlichkeit, die Grundprozesse seiner Modellierung, sind in dieser Statik aufgehoben; das Museum offenbart sich als ironische Verkehrung eines ludischen Prozessmodells. Die Aufstellung des summativen Ganzen illustriert dann paradoxerweise den semantischen Gesamtverlust. Im ludischen Arkanum, das der Avatar nach seinem Tod als Wiederauferstandener betritt, kann nicht erzählt und nicht gehandelt, sondern nur betrachtet werden. Transparenz, das heimliche Versprechen dieser Transzendenz, bleibt freilich unerreichbar, weil das stimm- und körperlose Scheinmuseum die *black box* des Spiels verkleidet: den Nullpunkt der ludischen Welt.

Das Spannungsfeld von Ganzheit und Dynamik, das für den Verhandlungsraum von Spielen und Erzählen symptomatisch ist, führt auf die Frage nach der typischen Modalität des Spiels. »In jedem Falle«, so der Kronzeuge der Game-Theorie, Roger Caillois, ist »die Domäne des Spiels eine reservierte, geschlossene oder geschützte Welt: ein reiner Raum«. Der reine Raum ist ein totaler Raum; durch seine »eigenmächtigen und unwiderlegbaren Regeln« würden die »verworrenen und verwirrenden Gesetze des gewöhnlichen Lebens« ersetzt.³⁵ Der reine Raum ist also auch ein aufgeräumter, ein verlässlich regulierter Ordnungs- und Verwaltungsraum. Wenn man ihn gut verwaltet, dann gelingt das Spiel. Allein, die Ganzheit, die der *ludus* stiftet, wird von der *paidia*, der dynamischen und freien Improvisation herausgefordert. Sie erzeugt – als Agency der Spieler – kontraludische Verläufe, etwa *explorations*, wo es (wie im Fall der abgestürzten Seele) nichts zu explorieren gibt. Als Zufallsgenerator der Programme wiederum erzeugt sie Kontingenzen oder Emergenzen, die vom Regelkanon nicht erfasst und nicht gesteuert werden.

Caillois' Bemühung gilt mithin der Frage, wie die gegenläufigen Verfahren *game* und *play* durch einen kollaborativen Spielbegriff zu integrieren wären. Seine Lösung

35 Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (1958), Frankfurt a. M. u. a. 1982, S. 13.

ist so originell wie heikel und hat in den Game Studies für nicht geringe Verwirrung gesorgt. Denn Caillois entwirft das Ludische als strukturelle Größe, *paidia* dagegen als Modus. Die »Energiereserve«, heißt es, »welche die *paidia* darstellt«, lasse sich auch »zur Erfindung wende[n]«;³⁶ in der Irrealisierung des Geschehens »liegt und verharrt das irreduzible Element des Spiels«.³⁷ Das Ganze, das der Spielraum als geregelter Kontroll- und Steuerraum umfasst, trifft also auf das Ganze einer »zweiten Wirklichkeit«. Und diese heißt bei Caillois »Fiktion«: »Das Spiel ist [...] eine *fiktive* Betätigung, die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird.«³⁸ Das Spiel vollzieht somit ein *ungewöhnliches* Experiment des Lebens mit der Freiheit und der Wirklichkeit; es etabliert zwei Welten. Da der Gegensatz von *ludus* und *paidia* aber als Kontinuum entworfen wird, d. h. auf einer Skala, die vom überregulierten bis zum praktisch regelfreien Spielen reicht, erwiese sich nach dieser Lesart jedes Spiel als ludische Fiktion. Da dieser Modus einem Spiel jedoch gemäß dem Anteil zukommt, der an ihm *paidia* ist und so den Freiheitsgrad des *ludus* mitbestimmt, wird diese zweite Wirklichkeit zur wandelbaren Größe. Wie ein Spiel stets stärker oder schwächer reguliert sein kann, so müsste es – als Konsequenz aus Caillois' Modell – auch mehr oder weniger »zweitwirklich« sein. Das ist nicht überzeugend. Das Verhältnis zwischen *ludus* und *paidia* lässt sich zwar modal reformulieren, nämlich als Verhältnis von Notwendigkeit und Freiheit, doch die Freiheit, die nun Regelfreiheit ist, begründet nicht schon deshalb eine zweite Wirklichkeit; Fiktion und Regel sind kein Gegensatz. Das Spannungsfeld von *ludus* und *paidia* lässt gerade keine Unterscheidung zwischen fiktionalen und nichtfiktionalen (Caillois spricht von »korrupten«) Spielformaten zu. Noch komplizierter wird es, wenn wie im Computerspiel ein virtueller Medienraum mit dem Fiktionsraum einer Storyworld verbunden wird. Modale Paradoxie aber können nur entstehen, wo die Differenz von Virtualität, Fiktion und Wirklichkeit im Grundsatz angenommen und pragmatisch unterschieden ist.³⁹ Man denke nur an die berühmte Frage eines Rollenspielers aus dem Independent-Film *The Gamers*: »Am I still unconscious?«⁴⁰

Wredens *Stanley Parable* hat solche Abgründe zum Gegenstand des Spiels gemacht. Sie lässt sich als Parabel einer ludischen Modalität verstehen, die nur an der Grenze zwischen Narrativ und Performanz entstehen kann. Die Grenzen, die im Exploration Game noch ein Problem der Raumergreifung waren, werden gleichsam in den Raum

36 Ebd., S. 45.

37 Ebd., S. 199.

38 Ebd., S. 16.

39 Daher sind, so der Befund von Tobias Klauk und Tilmann Köppe, narrative Metalepsen nicht paradoxal; vgl. Tobias Klauk/Tilmann Köppe: »Is Metaleptic Fiction Paradoxical?«, in: *Storyworlds* 9 (2017), S. 197–223. Nur an der Schnittstelle von fiktionalem Narrativ und faktuellem Handeln treten metaleptische Paradoxien auf, weil hier zwei ontologisch differente Ebenen pragmatisch verbunden sind.

40 *The Gamers* (Dead Gentlemen Productions 2001), 00:08:16, <https://www.youtube.com/watch?v=oSynJyq2RRo>, <http://deadgentlemen.com/>, <https://www.zombieorpheus.com/> (alle aufgerufen am 19.02.2021).

hineingefaltet und erzeugen dort, am Atopos der Handlung und Erzählung, eine Vertigo ganz eigener Art. Der Nichtort, der das Tor zum Ganzen öffnet, ist die Besenkammer des Bürogebäudes. Hörenswert ist der Erzählerkommentar nach Stanleys Eintritt in den *unmarked space*: »Stanley stepped into the broom closet, but there was nothing there, so he turned around and got back on track. There was nothing here, no choice to make, no path to follow, just an empty broom closet. [...] This closet is of absolutely no significance to the story whatsoever.«⁴¹ Höchst signifikant wird dieser Nichtort freilich, wenn die Spieler-Avatar-Dyade ungeachtet der Erzähleranweisung die Kammer *nicht* verlässt: »It was baffling that Stanley was still sitting in the broom closet. He wasn't even doing anything, at least if there were something to interact with he'd be justified in some way.«⁴² Dann aber richtet sich der zunehmend um Fassung ringende Erzähler nicht mehr nur an den erzählten *character*, den Avatar, er adressiert vielmehr den Spieler selbst: »Are you ... are you really still in the broom closet? Standing around doing nothing? Why? Please offer me some explanation here; I'm ... I'm genuinely confused.«⁴³ Der ludische Appell, den Nichtort zu verlassen und in den Entscheidungsbaum zurückzukehren – »you do realize there's no choice or anything in here« –,⁴⁴ wird ausdrücklich mit einer Konvention begründet, die schon in sich selbst ironisch ist, der Destabilisierung der Aufmerksamkeit: »If I had said ›Stanley walked past the broom closet‹, then maybe you'd have a reason to explore, but I didn't [...]. I didn't even think to mention it.«⁴⁵ Die *Stanley Parable* setzt also nicht nur die Bekanntheit solcher Taktiken der Dissimulation voraus, sie zielt vielmehr auf einen Spielertypus, der mit ihnen rechnet und an ihnen – gut konflikttheoretisch – seine eigenen Manöver orientiert. Auf dieser Grundlage entwickelt die Büroparabel ein Modell des ›Metaspielers‹, das – dies ist die Pointe – nicht verborgen, sondern selbst als Strategem in den Diskurs von Spieler und Erzähler eingebunden wird: Das Spiel gibt seinem Spieler zu verstehen, dass es dessen eigene Modellbildung, kurz: sein Durchschauen durchschaut. Verharrt der Spieler-Avatar auch jetzt noch in der Besenkammer, so erscheint als letzte Möglichkeit ein letztes Narrativ:

Well, I've come to a very definite conclusion of what's going on right now: You're dead. You got to this broom closet, explored it a bit, and were just about to leave because there's nothing here, when a physical malady of some sort shut down your central nervous system and you collapsed on the keyboard.⁴⁶

Statt das Spiel durch einen Neustart zu beenden, fährt der Ich-Erzähler hier den Spieler selbst herunter – ein subtiler Hinweis auch an die reale Spielperson, dass ohne deren Einsatz keine Anschlusskommunikation mehr zu erwarten ist. Um diesen

41 Wreden: *The Stanley Parable* (Anm. 33), Z. 552, 559 (Zeilenangaben im Script).

42 Ebd., Z. 554.

43 Ebd., Z. 556.

44 Ebd., Z. 558.

45 Ebd., Z. 558.

46 Ebd., Z. 564-565.

Punkt zu unterstreichen, wechselt das mobile »you« zum letzten Mal den Referenten und verweist auf »anyone«:

HELLO!? ANYONE WHO HAPPENS TO BE NEARBY! THE PERSON AT THIS COMPUTER IS DEAD!! PLEASE [...] INSTRUCT ANOTHER HUMAN TO TAKE THEIR PLACE AT THE COMPUTER, MAKE SURE THEY UNDERSTAND BASIC FIRST-PERSON GAME MECHANICS, AND FILL THEM IN ON THE HISTORY OF THE NARRATIVE TROPES IN VIDEO GAMING, SO THAT THE IRONY AND INSIGHTFUL COMMENTARY OF THIS GAME IS NOT LOST ON THEM.⁴⁷

Der Metatropus, der hier aufschwingt, ist selbst nach den Maßstäben der *Stanley Parable* und ihrer metaleptischen Exzesse unerhört. Im Rücken der ironischen Emphase schattet sich zugleich ein Basisparadox des Gameplay ab, das man als ›Paradox der Nichtbeteiligung‹ bezeichnen kann. Es wird bestätigt in der Hypostase (*entry*) eines zweiten, vom Erzähler evozierten Spielers, der sich – wenig überraschend – genau wie der erste verhält. Ironischer *re-entry*, leere Rekursion: »Ah, second player! It's good to have you on board. I guarantee you can't do any worse than the person who came before you.«⁴⁸

So wandelt sich der schlichte Atopos zum mächtigen Heterotopos, der Ort der ludischen Erstarrung zum erzählerischen Eskalationsmodell. Indem der Avatar die Raum- und Plotergreifung frech verweigert, stellt er den Erzähler von *omniscient* auf *unreliable* um. Statt die Entwicklungen des Narrativs durch den Erzählakt einzusetzen, muss der angeschlagene Erzähler nun der Fabel hinterhererzählen; aus dem raunenden Beschwörer wird der übellaunige Gejagte des (ludischen) Imperfekts. Er rettet sich durch eine metaleptische Kaskade, die vor allem den modalen Rahmen dehnt und überdehnt. Entsprechend weitet sich der Kreis der Adressaten von der intradiegetischen *persona* Stanley über den realen Spieler (»you«) und dessen Freundeskreis (»your friends«) bis hin zum »ANYONE« der Game-Community als Ganzer. Dem Sozialverband der Spielenden entstammt dann jener Dritte, der den *second player* rekrutieren und vor allem instruieren soll. Nur beiläufig sei hier erwähnt, dass mit dem Hinweis auf »another human« auch die Grenze zwischen künstlicher und menschlicher Intelligenz belastet wird. Hier spricht dann nicht mehr der Erzähler oder Game-Designer, sondern das Programm. Die Metalepse präsentiert sich im gemischten Modus: die Notwendigkeit der Spielerhandlung wird auf ›kontingent‹ herabgestuft.

III. Das ganze Selbst

Im Unterschied zur *Stanley Parable* gewinnt *Bientôt l'été* aus dieser aporetischen Gemengelage eine neue Ernsthaftigkeit. Die neuen Werte – Nähe und Präsenz, Kontemplation und Meditation – entstehen, wo die Tropik endet und das Narrativ verstummt. »We can just create existences. We don't need histories, stories, explanations.«⁴⁹

47 Ebd., Z. 567-571.

48 Ebd., Z. 573.

49 Michaël Samyn: »Untold Stories«, Blogeintrag zu *Bientôt l'été* (Anm. 32).

Folglich ist der Trost, den diese Existenzen bieten, nicht mehr das Ergebnis einer flachen, sondern einer steilen Ontologie. Er liegt in der Befreiung vom Bedeutungszwang, im Gegensatz zur Fantasy auch vom Bedeutungszwang der narrativen Skripte, von der Kohärenz der Storyline. Da Storytelling in der Storyworld mit Handlungen verbunden ist, umfasst die neue Spielvision auch die Befreiung von der Agency, vom Handlungszwang. Die neue Ganzheit löst somit zwei Grundkonstituenten ludischer Bedeutungsstiftung ab: die Durchsetzung von Agency im Gameplay und die Aufdeckung des narrativen Plots. Zum wahren Gegenstand der Independent-Genres wird stattdessen das ludische Selbst. Es ist, wie sich gezeigt hat, ein prekäres Selbst, das nicht nur in der Spieler-Avatar-Pragmatik aufgespalten oder in der Vertigo der Modi unreal geworden, sondern auch – wie Stanleys Schicksal lehrt – der Gängelung, Belehrung und Verhöhnung durch die Steuerungsprogramme ausgeliefert ist. Wenn sich der Spieler daher im Computerspiel, wie Daniel Martin Feige schreibt, »selbst durchspielt,⁵⁰ so ist diesem Durchspiel ein Begehren nach gerade jener Ganzheit eingeschrieben, die im Spiel verloren geht.

III.1 Die neuen Hermeneuten

In seinem jüngsten Titel, *The Beginner's Guide*, hat der Erfinder der Büroparabel, Davey Wreden, dieses Begehren als Spiel inszeniert.⁵¹ Der Game-Designer setzt dabei, wie man mit Götz von Berlichingen sagen könnte, »seine Haut an sein Wort«:

My name is Davey Wreden, I wrote *The Stanley Parable*, and while that game tells a pretty absurd story, today I'm going to tell you about a series of events that happened between 2008 and 2011. We're going to look at the games made by a friend of mine named Coda. Now, these games mean a lot to me. I met Coda in early 2009 at a time when I was really struggling with some personal stuff, and his work pointed me in a very powerful direction, I found it to be a good reference point for the kinds of creative works that I wanted to make.⁵²

Wreden selbst – als Stimme wie als Rechtsperson und als Erzähler dieser Dokumentation – ist also der *beginner*, der in Codas Schaffen ein Modell für seine eigenen Projekte wittert: »a good reference point«. Ein Anfänger ist allerdings auch Coda, der als Amateurentwickler in den unvollendeten Entwürfen seiner Spiele seine eigene Entwicklung fördert, sich gewissermaßen zum Experten levelt. Als Erfinder und Erneuerer spielt er für Wreden die Rolle des Guide. Die Gamer, die vom Guide Geführten, werden dabei Zeugen der Entwicklung beider Spielentwickler, eines doppelten Entwicklungsromans. *Beginners* sind somit auch jene, die das Spiel der Spielentwickler spielen und die Wreden als Guide instruiert. Wer aber führt hier eigentlich durch welche

⁵⁰ Vgl. Daniel Martin Feige: *Computerspiele. Eine Ästhetik*, Berlin 2015.

⁵¹ Davey Wreden: *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited Ltd. 2015), zit. nach dem Script auf https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Main_Page (aufgerufen am 19.02.2021).

⁵² Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Intro>.

Wirklichkeit? Der echte Wreden, ›Wreden‹ als *persona* seiner eigenen Geschichte oder ein fiktiver Ich-Erzähler namens Wreden als Charakter einer Spielfiktion?⁵³

›Wreden‹ jedenfalls entwirft hier eine gleichermaßen sachliche wie einfühlsam entwickelte Charakterstudie seines Freundes Coda. Dieser, selbst Entwickler und als *role model* des *Guide*-Erzählers aufgerufen, ist verschwunden, schlimmer noch: er produziert nicht mehr. Er kann nur über die von ihm zurückgelassenen Designfragmente – Spiele im Entwicklungsstadium – ermittelt und gedeutet werden. Die Fragmente wiederum erlangen nun Bedeutung durch die Einrückung in ein erspieltes Überlieferungsgeschehen, das sich seriell und chronologisch, nämlich durch die Angabe des jeweiligen Produktionsjahrs vollzieht. Coda, der Modellcharakter, ist die Summe und die Folge seiner eigenen Modelle. Um die Spiele selbst als Artefakte geht es ›Wreden‹ nicht: »This is what I like about all of Coda's games. Not that they're all fascinating as games, but that they are all going to give us access to their creator.«⁵⁴ Entwickelt wird hier eine Werkpoetik der ludischen Art. Gemäß dem hermeneutischen Zentralgedanken, dass der Text in seiner Interpretation verschwindet, nämlich auf den Sinn hin durchsichtig und durchgehend verständlich wird, zielt *The Beginner's Guide* auf Spiele, die verschwinden. Sie verschwinden in der Performanz des Gameplay, doch vor allem in der Interpretation und Wertung der Erzählinstanz. So steht das Spiel nicht mehr als Kunstwerk oder Unterhaltungsmedium im Mittelpunkt des Gameplay, sondern als Modellbildungsverfahren für den Weg zum Sinn: »I want us to see past the games themselves, I want to know who this human being *really* is, and that's exactly what we're going to do here.«⁵⁵ Der *Beginner's Guide* ist ein *serious game*.

Die Deutung freilich deutet auch den Deutenden, da dieser selbst in seiner Deutung Codas als *persona* eingesetzt und ausgestaltet wird. Mit Wredens Docufiction öffnet sich das schlüpfrige Gelände einer doppelten Autofiktion. In diese werden auch die Spielenden miteingebunden: »So if you have a particular interpretation [...] you can email me at daveywreden@gmail.com.«⁵⁶ Durch solche Apostrophen, die man wegen ihrer unklaren modalen Rahmung kaum als Metalepsen rubrizieren kann, betreibt der Spielentwickler eine höchst subtile Art von Modalitätsmanagement. Im Gegensatz zur *Stanley Parable* ist nämlich nicht mehr ohne Weiteres erkennbar, ob der Modus der Fiktion hier einfach vorliegt, parodiert wird, oder ob sich Wredens *playthrough* nicht vielmehr als Einführung in ein ganz neues ontologisches Modell versteht. Wo der Beginner zum Experten wird, dort – so die implizite These – runden sich auch seine ludischen Fragmente zur semantischen Totalität: des Spiels, der Selbste, der Erzählung über sie, der Modi *fact* und *fiction*. *Serious* ist Wredens Game, weil es die Wesensdifferenz von Autor und Erzähler, Wahrheit und Erfindung nicht nur überspielen, sondern

53 Zur Erzählsituation vgl. den instruktiven Beitrag von Christopher Lukman: »Coda, Davey und die Erzählfigur. Der Autor und seine Subjekte in *The Beginner's Guide*«, *Paidia*, 23.01.2019, <https://www.paidia.de/coda-davey-und-die-erzaehlfigur-der-autor-und-seine-subjekte-in-the-beginners-guide/> (aufgerufen am 19.02.2021).

54 Wreden: *The Beginner's Guide* (Anm. 51), <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Intro>.

55 Ebd.

56 Ebd.

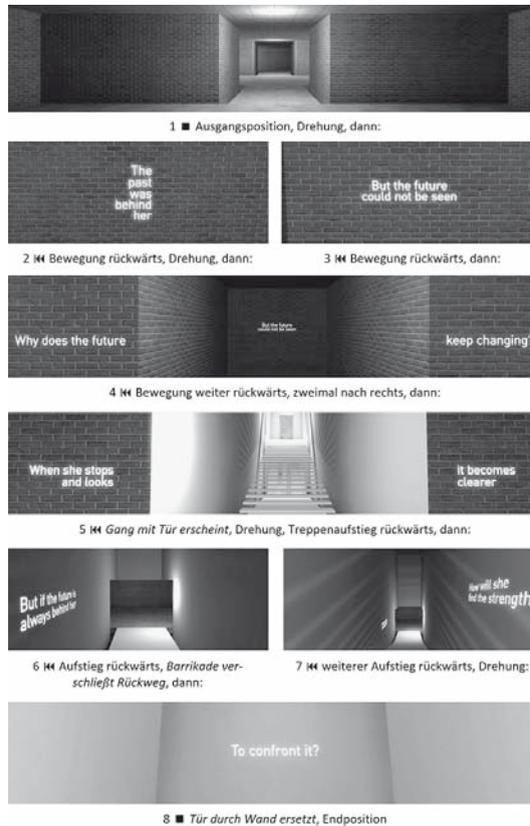


Abb. 6: Zyklische Raumzeit: Tropik im ludischen Raum

dementieren und für obsolet erklären kann. Auch durch die Nüchternheit der akademischen Textur entsteht beim spielenden Beobachter ein Kompetenzverdacht, durch den die Personalunion von Game-Designer und Erzähler zum *reliable narrator* wird. Im unaufdringlichen Voiceover hört man Kommentare wie den folgenden, der Coda's zweites Game beschreibt, den Walking-Simulator *Backwards*:

So it's a short and relatively minimalist experiment combining motion and narrative. It's less advanced than the previous game, but it actually seems to be more focused, more complete. Coda's trying to give it a unique voice rather than simply basing it on a pre-existing trope.⁵⁷

Das Mikronarrativ von *Backwards* wird im Rückwärtsgang erschlossen, der zugleich die Raumbewegung mit der hermeneutischen Bewegung korreliert. So geht man – wie

57 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Backwards>.

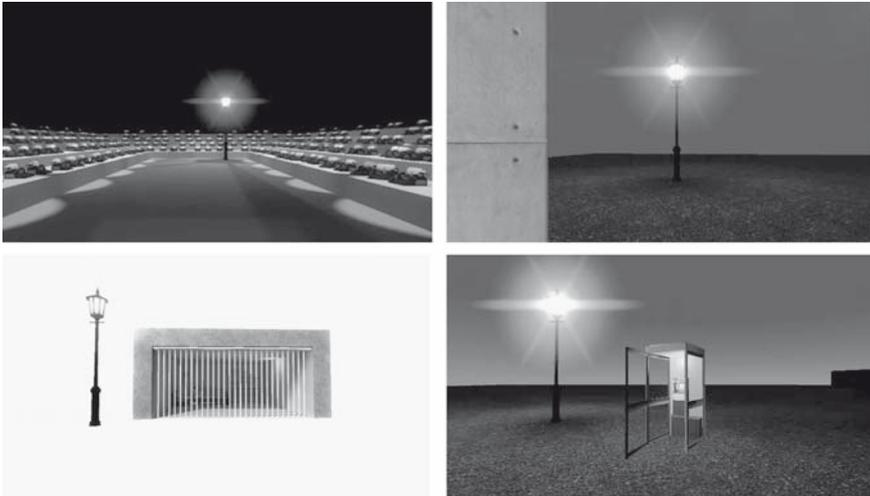


Abb. 7: Ludische Erleuchtung: Symbol-Isotopie in Coda's Werk

der Engel der Geschichte – auf die Zukunft rückwärts zu (Abb. 6).⁵⁸ Das alte Ganze bleibt hier der Bezugspunkt, während sich die neue Ganzheit stets im Rücken des Betrachters hält.

Der physische Vollzug der aphoristischen Textur und ihrer Aporie wird dabei selbst als Aporie erfahrbar: einmal durch die Wendungen, die selbsterzeugte ›Tropen‹ sind; dann durch den Aufstieg (›Treppe‹), der nicht zur Erkenntnis oder zur Erleuchtung leitet, sondern die Erkennbarkeit nach beiden Seiten – zur Vergangenheit und Zukunft hin – versperrt (Abb. 6.6-6.8). Da Klarheit nur im Stillstand gründet – »When she stops and looks / it becomes clearer« –, ist der Ort der möglichen Erkenntnis reine, aber leere Gegenwart. *Was* klarer wird, bleibt unklar. Während der Erzähler-Guide den Spieler durch die Anfänge des Coda-Universums führt, eröffnet er damit auch ein Tutorial der Spielspsychologie. Es geht um eine Archäologie der Coda'schen Entwicklerpsyche, eine Hermeneutik seines (verborgenen) Selbst. Jetzt lässt sich nach Symbolen jener Tiefe forschen, die das ludopsychanalytische Projekt in Coda's Games vermutet – und am Ende findet (Abb. 7):

And so we make one last descent, down to the final floor of the level. It's a lamppost. Okay, I can't tell you quite why but for some reason Coda fixates on this lamppost, it's going to appear at the end of every single one of his games from here on out. I'll tell you what I think, I think up to this point he's been making really strange and abstract games with no clear purpose [...]. [N]ow he wants something to hold onto. He wants a reference point, he wants the work to be leading to something. He wants a destination! Which is what this lamppost is, it's a destination.

⁵⁸ Ebd.

We're gonna see it in the work as well, his games are going to become a lot more cohesive, a lot more fully developed, with more of a clear idea behind them. And as we go, that idea will get clearer and clearer and clearer.⁵⁹

›Klar‹ wird freilich etwas anderes: Im Durchgang durch die Spielentwürfe zeigt sich die »idea behind« als ein Importmodell des Ich-Erzählers, das er am Modellobjekt, den Coda'schen Entwürfen, exemplifiziert. Die Quest, die dieser *guidance* als Modell zugrunde liegt, ist eine Suche nach Bedeutsamkeit. Sie folgt der Tradition, indem sie eine hermeneutische Teil-Ganzes-Relation behauptet und im Sinne eines integralen Spiel-Gesamtverstehens expliziert: »There's a bigger picture that all of his games are meant to play a role in, some larger meaning that we won't be able to grasp until we've seen all of them, and once we have we can step back and start to understand what exactly that bigger picture is.«⁶⁰

III.2 Der volle Sinn

›The bigger picture‹ findet sich im Selbstverständnis der *persona* Wreden, die am Beispiel Coda ihre eigene Psychodynamik erlebt. Indem es Coda, den Entrückten und Erhabenen, als Therapiefall ausweist, bringt sich Wredens eigenes Design als Therapeutikum ins Spiel:

When someone really connects with a thing that I've made, when they see themselves purely in my work, there's nothing that feels better. And I got to give that very same feeling to my friend. I did something ... I really felt like I'd done something good, like I was a good person, I felt like there was a friend who was in trouble and was unhappy and maybe didn't like themselves, and I could fix it! If I could give him this gift, maybe I could fix the problem!⁶¹

So wird der Held zum Opfer seiner Spiele, während diese umgekehrt zum Opfer ihres Schöpfers werden – als Symptome seiner Sinn- und Schöpfungskrise. Diese führt am Ende gar zur Destruktion des Gamespace, zum ludischen Autodafé: »So now the work is becoming self-destructive. [...] I'm thinking that Coda's stuck in his own head and that it's having a very negative effect on him [...].«⁶² Zugleich erscheint die Textsequenz, von Coda selbst im Interface montiert, als Pseudodialog und reine Selbstreferenz (Abb. 8). Der Spieler nämlich kann nur eine einzige Erzähloption als Reaktion auf jenen Selbstverweis verwenden, mit dem Coda sich unsterblich machen will. Da diese Werkvernichtung allerdings vom Spieler durchgeführt und vom Erzähler angeleitet wird, erscheint die Apostrophe dreifach zugeordnet: jeder, der hier spricht und handelt, könnte ihr Erzeuger sein. Die kurze Szene illustriert damit aufs Schönste die triadische (genauer: ›trizoid‹) Auslegung der ludonarrativen *persona*

59 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Down>.

60 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Exiting>.

61 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Machine>.

62 Ebd.



Abb. 8: Zerstörung des eigenen Gamespace: ludische Ekphrasis

(Game-Designer, Narrative-Designer, Gamer); ihre Teile nehmen füreinander die Funktion von Avataren ein. Der ›Ego-Shooter‹ im direkten Sinne wird damit zum Zeichen des ludischen Selbst.

Das Metagame, das in der Auslöschung der eigenen Designs besteht, befördert also auf der Seite des Erzählers ein konkretes Therapiemodell: »[A]ll he [Coda] has to do is just start showing his work to people! To get some actual feedback on his games! It might get him out of isolation.«⁶³ Diese Vorstellung entwickelt sich zur leitenden Modellannahme für den ›Guide‹ – als Autor wie als Handbuch:

As [...] I'm thinking this, I realize that I could be the one to initiate it. Because it would never occur to Coda to start actively soliciting feedback, so what if I did it for him? If he could see the difference it would make to have more actual conversations with other human beings, would that bring him out of his mental spiral? Would it give him confidence in himself, would it bring meaning back into his work? So I started showing Coda's work to people.⁶⁴

Zugleich enthüllt sich die erspielte Kontroverse als Begehren des Erzählers nach Bedeutsamkeit im Ludischen, nach einem Sinnversprechen, das er für sich selbst als Handelnder, Interagierender, und nicht allein als deutender Chronist begehrt. Dies geht so weit, dass es zur Appropriation der fremden Werke kommt. Der Guide spricht dies in aller Klarheit aus, wobei er Coda auch erstmals direkt adressiert:

63 Ebd.

64 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Tower>.

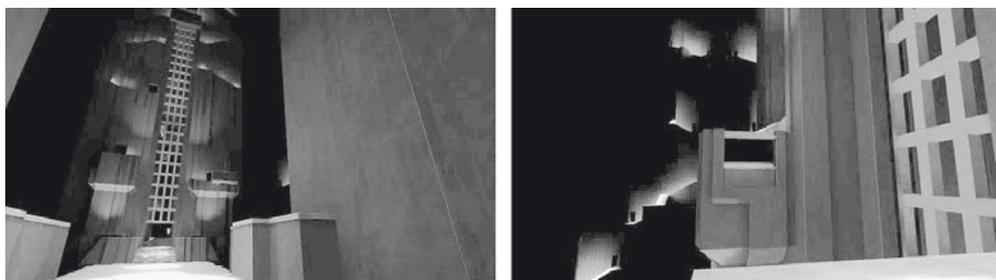


Abb. 9: Die Drohung des ludischen Raums: Codas Turm

That's why I'm releasing this collection of your work, is because I haven't been able to find any other way to reach you. I've tried everything. And ... so part of me has hope that if I put this compilation out into the world, and if I put my name on it, that maybe enough people will play it so that it'll find its way to you, so that I can tell you that ...⁶⁵

Ganzheit als »collection« oder »compilation« eines Werkzusammenhangs verbürgt die Möglichkeit des ›vollen Sinns‹, aber nur durch ihre Ausbreitung »into the world«, im kollektiven Spiel. Das hypertrophe Selbst, das dieser Ausdehnung den Namen gibt (»I put my name on it«) und sich mit ihr verbreitet, fordert und erhofft sich von der Vergemeinschaftung des fremden Werks (und seiner selbst) nichts weniger als seinen eigenen Sinn. Der Mensch, so ließe sich die These Schillers ludisch wenden, wird nur dort ganz Mensch, wo alle anderen spielen. Coda's Œuvre ist das Medium, das – gleichsam als Beschwörung ihres Urhebers und der Gemeinschaft aller Spielenden – den Sinn dieses Selbst garantiert.

Als ›Wreden‹ sich am Ende Coda's letztem, unergründlichem Entwurf – *The Tower* – gegenüber sieht, verliert er zunehmend die Selbstkontrolle. Denn beim Aufstieg durch das riesige Gebäude (Abb. 9) treffen Spieler und Erzähler auf ein Antikommunikationsphantasma großen Stils. In *writings on the wall* verwandelt sich das Turm-Interieur zur ausgedehnten *text message*, zur seriellen Mail: »Dear Davey, Thank you for your interest in my games. I need to ask you not to speak to me anymore.« (Abb. 10)

Coda konfrontiert hier den Erzähler mit dem Vorwurf, dieser habe seine Werke gegen seinen Willen unters Volk gebracht: »Would you stop taking my games and showing them to people against my wishes? / Giving them something that it was not yours to give? Violating the one boundary that keeps me safe?«⁶⁶ In *The Beginner's Guide* wird der Erzähler zum Empfänger einer größtmöglichen Absage, die nicht nur räumlich Monument geworden, sondern durch die Musealisierung ihrer Textfragmente im Wortsinn auf Dauer gestellt worden ist. Der selbstbewussten Subjektivität der ›Wreden‹-Origo und ihres Therapiegedankens antwortet am Ende ein tota-

65 Ebd.

66 Ebd.



Abb. 10: Die Rückkehr des Autors: Abschied des Hermeneuten

les, wenn nicht gar totalitäres Selbst. Hier meldet sich der Eigensinn, die *voice*, die Coda nach der Ansicht seines Freundes fehlt und die den Modellierer daran hindert, seine Selbsterstörungsobsession zu kontrollieren – sein Problem der Steuerung: »But Coda doesn't have that voice telling you to stop, that particular mechanism of defense against yourself. Without it you just spiral.«⁶⁷

Windschief ist die Kommunikation allein schon dadurch, dass das Medium der Geisterschrift hier der realen Stimme Wredens/›Wredens‹ eine Antwort gibt, die es nur geben kann, wenn sein vermeintlicher Erzeuger Coda die Beobachtungen der Erzählinstanz auch selbst beobachtet – ein quasispiritistisches Ereignis, das der ludische Erzähler aber nicht zur Kenntnis nimmt, zumindest jedenfalls nicht kommentiert. Stattdessen wird die Schrift zum Spiegel einer Selbstbeobachtung und -vergewisserung, die sich im Akt des Modellierens ebenso formiert wie dementiert. Die tückische Remodellierung eines fremden Selbst aus dessen Werken, die sich als Herausgeberfiktion entwirft, wird durchsichtig als Modellierung eines eigenen, nicht weniger tückischen Selbst. Am Ende einer langen *guidance* steht die Sorge um sich: »I want to know how to be a good person, I want to know how not to hate myself. [...] And all I want is to know that I'm going to be okay.«⁶⁸ Was zu erahnen war, wird offensichtlich, ohne aber explizit benannt zu werden: Coda ist die dunkle Seite ›Wredens‹ – oder, noch prekärer, ›Wredens‹ ist die dunkle Seite seiner Coda-Abspaltung. Da man nach Codas Turmpamphlet auch nicht mehr sagen kann, was an den Spielfragmenten überhaupt authentisch (und nicht etwa Eingriff des Erzählers) ist, erweist sich das gesamte Kippspiel zwischen Invention und Manipulation als Inszenierung eines Selbstbetrugs. Das ganze Selbst ist ein geteiltes, agonales Selbst, das seinen Ursprung notwendig verfehlt. Umso grotesker wirkt die *idée fixe* des *walkthrough*-Führers, Sinn und Ganzheit ausgerechnet aus der Psyche eines fragmentierten Autors zu gewinnen, dessen Werk er für bedenklich hält. Dem Nihilismus, der nicht nur aus Codas Spielen, sondern auch aus seinen Turm-Sentenzen weht, setzt der Erzähler wider jede Empirie die Unterstellung des totalen Sinns entgegen, nämlich dadurch, dass er Coda

67 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Escape>.

68 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Tower>.



Abb. 11: Ludische Korruption: der Einspruch des Modells

zum Geheimnisträger des Ludischen macht. Der Sinnverlust soll mittels einer Rekursion gekontert werden, die den Sinn, den sie im Werk als Werk vermutet, diesem ›spielend‹ wieder zuführt – seinen Eigensinn. So arbeitet die Hermeneutik der Modelle, wie sie ›Wreden‹ exemplarisch vorführt, gegen Codas ›negative Ludologie‹. Die freilich schlägt mit ihrem eigenen, im Turm geoffenbarten Eigensinn zurück und überführt den Hermeneuten nicht nur einer falschen oder fragwürdigen Deutung, sondern einer platten Lüge. Ausgerechnet jener *lamppost*, den der Guide zum Kernsymbol der Coda-Welt und ihres Sinns erklärte, ist laut Codas Kommentar ein *fake* (Abb. 11): »Would you stop changing my games? Stop adding lampposts to them?«⁶⁹

Ein solcher Eingriff ist von gänzlich anderer Natur als jene Modifikationen, die – zumal mit Ansage – ein schwer beispielbares Objekt aus Gründen des didaktischen Profils beispielbar machen sollen. An den *lampposts* zeigt sich, was die oft bemühte Rüge, jemand habe etwas in den Text ›hineingelesen‹, heißen kann, sobald sie aufhört, eine textbezogene Metapher zu sein. Das ludische ›Hineinspielen‹, der *patch*, hat Konsequenzen, die die Werkstruktur als solche ändern; nicht nur – wie im Fall des schlichten *cheat* und *bug* – den Gamespace, sondern auch das Narrativ und die Symbolstruktur. Hier wirken *user generated content* und geteilte Agency dem ludischen Modellurteil entgegen, das programmseitig entwickelt worden war. Je mehr der Traum der ludischen Ermächtigung des Rezipienten zum Normalfall wird, um so prekärer wird die Lage für die Agency der Game-Designer, für die Kohärenz, Integrität und Logik ihrer Storyworld. Der ludische Erzähler, dies ist die perfide Pointe, tritt hier nicht wie in der *Stanley Parable* in Konkurrenz zum Spieler, sondern an die Stelle seiner Zielperson. Indem er nämlich den realen Spieler des *Beginner's Guide* zur Geisel seiner Manipulationen macht, remodelliert er den Developer und baut ihn erst zu jenem Monument der Unangreifbarkeit, zu jenem Minotaurus Coda auf, der sich im Labyrinth des Turms als Text verewigt, während sich die Stimme des Erzählers (und die Agency des Spielers) in den Games verflüchtigen. »I'm fading«, sagt der Erzähler zu Recht.⁷⁰

69 Ebd.

70 Ebd.

Man könnte schließen, dass der jüngste Streich des *Stanley Parable*-Erfinders, *The Beginner's Guide*, die eigentliche Spielparabel ist: weit mehr als eine Elegie enttäuschter Game-Designer, nämlich ein Parabelstück der Spielbarkeit und Unspielbarkeit, der hermeneutisch motivierten Teilhabe und einer ludischen Hermetik, die sich ebendieser Teilhabe verschließt. Das Independent Game erschöpft sich nicht in seiner exemplarischen Funktion als Muster und Modell vertrauter Analyse- oder Interpretationsverfahren, es ist Teil des theoretischen Diskurses selbst. Im Independent Game, so meine These, werden hermeneutische, performative, strukturelle und dekonstruktive Positionen neu konfiguriert. Sie wandeln sich mit ihrem Gegenstand. In einem solchen Setting wird der abwesende Autor Coda zur Ikone einer Unabhängigkeit, die sich als Absage an die *conspicuous consumption* des modernen Massenspiels beschreiben, aber auch und insbesondere als Ablehnung des Credo einer *interactive agency* verstehen lässt. Mit dieser radikalen Position weist Coda eine Lieblingsposition der Game Studies, ja des gesamten Mainstream-Game-Designs (und des Erzählers seiner eigenen Biographie) zurück: die These von der Partnerschaft der Spielakteure, der geteilten Agency. Die Avantgarde des Game-Designs, die Coda hier repräsentiert, entwickelt also aus der Mitte der modernen Gaming-Culture eine Position, die man ›genieästhetisch‹ oder doch ›autonomieästhetisch‹ nennen kann. Sie führt sie aus im Medium der großen Teilhabe und im Bewusstsein um die Aporien eines Unterfangens, das man als ›postludisch‹ und zugleich ›postnarrativ‹ bezeichnen kann. In *The Beginner's Guide* ist dieser Habitus des ›Postgame‹ ein Enttäuschen, das sich gegen effizientes Gameplay ebenso wie gegen dessen effiziente Deutung wendet. Damit scheitert freilich auch das Narrativ vom kranken Coda, den man mittels Hermeneutik therapieren müsste. Klarer – oder wie in Codas Plakatierung – transparenter kann man es kaum sagen: »When I am around you I feel physically ill.«⁷¹ Auch umgekehrt entsteht kein Therapieverhältnis: »You desperately need something what I cannot give you. I literally do not have it«,⁷² was zugleich bestätigt, dass der Therapeut in Codas Wahrnehmung hier längst als Kranker firmiert. Das ganze Spiel entpuppt sich letztlich als Katabasis in die Privatpathologie des ludischen Erzählers, einer Sucht nach Anerkennung, die er nicht mehr über eigene Produkte, sondern nur noch stellvertretend, spricht: als Simulant entwendeter Modelle leisten kann. Entsprechend kommt es auch im Turm zu keiner Resonanz der kommunikativen Akte, sondern zum Zusammenbruch der Narrationsinstanz:

I mean, is something wrong with me? Because I know I did an awful thing, and I'm doing it again right now, I'm showing people your work, but I can't stop myself from doing it, that's how badly I need to feel something again, like I'm an addict. There has to be something wrong with me! Can I apologize? What if I tell you I was wrong, will that work, will that fix it? I – I don't know! I don't think it will, but there's nothing else that I can do! Just tell me what you want! I'm ... I'm sorry. I'm sorry! Please start making games again, please help me, please give me some of

71 Ebd.

72 Ebd.

whatever it is that makes you complete, I want whatever that wholeness is that you just summoned out of nothing and put into your work, you were complete in some way that I never was.⁷³

Ein solcher Guide ist nicht mehr *fit for office* – ganz wie der Erzähler der Büroparabel, der ja ebenfalls um Deutungs- und Diskurshoheit ringt. In *The Beginner's Guide* ist allerdings das Ziel der ludonarrativen Raumbegehung klar benannt. Die Ganzheit, die in ihm als Schöpfung, als *creatio ex nihilo* und magische Verdinglichung bewundert wird, soll den Erzähler heilen. Das Konzept der *wholeness* und *completeness* kehrt damit an seinen semantischen Ursprung zurück. Die Relation von Teil und Ganzem wird hier gleichsam umkonfiguriert und personifiziert in ein Ensemble von Beobachtern, die gegenseitig ihr Beobachten und ihre Manipulation beobachten und sich dabei verfehlen. Dass die Spielenden durch ihre Spielaktionen ›Wredens‹ Manipulation vollstrecken – denn ihr Handeln löst sein Handeln aus –, ist das perfide wirkästhetische Prinzip des Spiels. Sie spielen, in direkter wie in übertragener Bedeutung, *Wredens Spiel*. Sie werden dabei nicht allein zu Teilhabern der modellierenden Instanz und ihres Psychogramms,⁷⁴ sie werden auch zu Helfershelfern einer psychopathologischen Motorik, welche ihre eigene Modellerwartung vom Modellcharakter Coda diskursiv erzwingen will. So enden sie als *captive audience*.

Es ist nur folgerichtig, dass der Guide am Ende die ihm Anvertrauten in der Coda'schen Fragmentenwüste stehen lässt: »What now? I think I need to go. And ... I'm sorry, because I know that I said I would be here and I would walk you through this, but, I'm starting to feel like I have a lot of work to do.«⁷⁵ An dieser Arbeit und dem neuen Ganzen, das – vielleicht – damit verbunden wäre, haben die Zurückgebliebenen dann keinen Anteil mehr. So kann es gehen, wenn Modellhermeneutik versagt. In diesem Punkt zumindest folgt der Schüler ›Wreden‹ seinem Meister Coda, der die Turmbegehung ebenso im Schweigen enden lässt: »And when you finally see what I am talking about: / don't say anything.«⁷⁶ Die Stimme folgt damit der Absage der Schrift. Mit dieser Esoterisierung des Modells der Autorschaft verabschieden der alte und der neue Coda das Prinzip der Teilhabe als narratives wie als ludisches und stiften einen *auctor absconditus*.

IV. Die ganze Kunst

Das Spiel hält allerdings noch eine andere, gewissermaßen handfeste Thematik bereit, die als *pro domo*-Statement gelten kann. Man kann sie als Metapher für die *gaming situation* insgesamt verstehen, nicht zuletzt als ludische Kritik an der Pragmatik einer Hermeneutik, die, gerade weil sie ihr Beobachtungsobjekt in seiner Materialität (In-

73 Ebd.

74 Vgl. Lukman: »Coda, Davey und die Erzählfigur« (Anm. 53), S. 15: »Der Spielende nimmt den Platz der virtuellen Spielinstanz ein und begegnet den einzelnen manifest gewordenen Facetten des Subjekts, indem er sie im eigenen Durchspielen simuliert.«

75 Wreden: *The Beginner's Guide* (Anm. 51), <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Epilogue>.

76 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Tower>.

tegrität) verändern kann, auch dessen Steuerung zu übernehmen strebt. Die Antiklimax, die der abwesende Coda seinem *alter ego* ›Wreden‹ am vermeinten Gipfelpunkt bereitet, ist – im Sinne seines musikalischen Pendanten – das Ende des *Beginner's Guide*. Als Werk markiert er freilich eine Coda höherer, weil metapoetischer Art. Als Komplement zu Wredens Ansatz – so die These – offeriert der Coda-Code ein ludisches Modell im Rahmen jener Kunstdebatte, die sich hinter der Bezeichnung *Game-as-Art-Controversy* verbirgt: Sind Spiele Kunst? Und sollte dies der Fall sein: Welches genre-, medien- und diskurspezifische Verfahren wäre dann ihr Proprium?

IV.1 Der letzte Zweck

Im Unterschied zur ludischen Hermetik Codas macht der Guide hier eine höchst luzide Aussage, die den Primat der Form im Spiel wie selbstverständlich auf der Ebene der *tools* lokalisiert:

Let's talk about video game development for a second. Every video game runs on what's called an engine, which determines what the game can and cannot do. So in other words the engine is a set of tools for game development. To make all of these games, Coda is using an engine called Source. Like all engines, Source has certain things that it does well and it has certain things it does poorly. One of the things that it does very well is boxy, linear corridors. That is why so many of Coda's games are set in these large flat empty rooms, is just because he's working with what the engine does well. The tools available to the creator shape what kinds of creative work they're going to end up making.⁷⁷

Somit wird in Codas Welt das Medium zur eigentlichen *message*, die zentralen Eigenschaften seiner Matrix – *source* im buchstäblichen Sinne – bilden die zentralen Züge seines Applikats. Dasselbe gilt indessen auch für ›Wreden‹, der sich mit den Coda-*tools* als seiner Matrix einen Coda modelliert, der ausschließlich aus diesen *tools* besteht. Das psychopathologische Moment der Story weicht hier einer kalkulierten Einschätzung der Wirkästhetik, die mit dem vielleicht bemerkenswertesten Konflikt des Game-Designs verbunden ist: der *playability*, der Spielbarkeit. So seien etwa Codas Spiele niemals für ein breites Publikum, ja überhaupt nicht für die Anwendung gedacht gewesen, sie beschrieben vielmehr Zustände und Abläufe der Coda'schen Gedankenwelt. Die solipsistische Verweigerung des Gameplay, die sich hier zur Geltung bringe, sei, so lernen wir, der Streitpunkt beider Game-Designer, ihre ganz private Game-as-Art-Controversy gewesen. Deutlich wird dies im Kapitel sieben, überschrieben mit der mehr als adäquaten Headline »The Great and Lovely Descent«. Denn während der Erzähler den gespannten Spieler/Zuhörer/Beobachter durch ein von Coda modelliertes Untergrundgefängnis führt, entwirft und diskutiert er zwei Designer-Typen, den Pragmatiker und den Idealisten:

77 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Down>.

This is something that he and I used to argue about a lot, you know, whether a game ought actually be playable, whether it means anything if no one can get through it, and I always defend that, you know, all that work goes into the game, why not make it playable and accessible, and so we just got into heated arguments over it, and there was one time when after one of these conversations he went home, and a day or two later he sent me a zip-file entitled ›playable games‹ that was full of hundreds of individual games each of which was just an empty box that you walked around in and nothing else. Believe me, I played every single one of those just to find out if there was a gag hidden somewhere. There wasn't.⁷⁸

Playability, Zugänglichkeit, Beispielbarkeit – für Coda scheinen sie nichts anderes als ein Symptom von Wiederholbarkeit und Rekursion zu sein, der Ausfluss einer Agency, die rückstandsfrei und daher sinnlos bleibt. Dagegen setzt der Führer ›Wreden‹ auf die kollektive Aneignung, Modellbildung, Applikation. Auch deshalb greift er selbst in Coda's Layouts ein, wenn diese gut avantgardistisch durch Struktur und Hindernis die Spielbewegung bremsen – einerseits, um seinen *guiding process* effizient zu halten, und zum anderen, um Coda's Werk in seinem Sinne zu verbessern:

This room actually has a maze in it. Except that all of the walls of the maze are invisible. But I do want to show you the rest of the level, so when you're ready to continue, press ›Enter‹ and I'll put a bridge over the maze. [...] And to be fair it's not like this is the first game that's needed some modification to be playable. Like the housecleaning game, you know that one used to actually loop the cleaning chores and you just cleaned a house forever, I had to cut it off so that you could exit the house and the game would actually end. But that game had an idea that it was actually trying to communicate, what's the deeper idea behind the invisible maze?⁷⁹

Der Typus Coda ist kein virtuelles Phänomen. Er ist weit weniger *Modell für* eine zukünftige als *Modell von* einer gegenwärtigen und durchaus maßgeblichen Produktionsauffassung, deren *role models* im aktuellen Game-Design nicht schwer zu finden sind. Am prominentesten ist hier wohl Michaël Samyn, Co-Designer des erfolgreichen und mehrfach preisgekrönten Anti-Game *The Path*, Mitverfasser des zitierten *Realtime Art Manifesto* und der Game-Community tragischster Held. Sein Standpunkt in der Game-as-Art-Debatte könnte nüchterner kaum sein:

There's a lot of talk these days about whether games can be art, but I don't think it's because people are embracing their inner Homo Ludens. The only real reason this is happening now is that computer technology has evolved to the point where videogames can look and sound just like art. So where there's smoke, the thinking goes, there must be fire. [...] Yet in terms of cultural relevance, social importance and aesthetic impact, videogames still play second fiddle to cinema, literature or music, because underneath their superficial artistic appearance, videogames are

78 Ebd.

79 Ebd., <https://the-beginners-guide.fandom.com/wiki/Tower>.

bland, unforgiving, meaningless, cold-blooded, rigid systems. [...] Since nothing new is happening here, society is not affected.⁸⁰

Grund und Anlass dieser düsteren Prognose ist der Hype des Gameplay:

Videogames clearly have potential; they just have not accepted their role as an art form yet. Gameplay is king in most videogames. To play them is to compete in a sort of digital sport. [...] Videogames are simply not created as works of art. [...] We minimize the importance of the story and draw attention to our cool mechanics and the fun our players are having. At the expense, of course, of cultural significance and expanding the audience. Instead of embracing the artistic potential of the medium, we have retreated into the comfortable zone of gaming.⁸¹

Auf der Basis dieses Unbehagens schuf der Game-Designer ein Projekt, genauer: eine Gattung, die er *notgames* nennt. In einem Manifest zu Notgames mit dem Titel *Not a manifesto* listet Samyn die zentralen *features* auf, die die erstrebte Gattung *nicht* besitzt. Denn »Notgames«, heißt es hier in bester DADA-Tradition und einem Gestus, der an Derridas berühmten Genre-Essay denken lässt, »do not exist. There are no notgames.«⁸² Diese Einsicht führt zu folgenden Bestimmungen:

Notgames is not a category.

[...]

Notgames is not an art movement.

Notgames is not a genre.

Was ist *notgames* dann? Schon der verbale Singular, der sein Subjekt zum Kollektivum, wenn nicht gar zum Singularetantum macht, dient offenbar nicht zum Verweis auf ein Objekt bzw. Genre, sondern als Signal für eine Strategie. In diesem Sinne heißt es weiter:

Notgames is a project.

Notgames is a challenge.

Notgames is a question.

Im Diskurs des Art Game freilich reduzieren sich die »challenges« und »questions« rasch auf eine Frage, die das Vorhaben als Quadratur des Kreises zeigt: »Can we create a form of digital entertainment that explicitly rejects the structure of games?« Tatsächlich liegt das Ziel des Game-Designers nicht darin, geteilte Agency als solche aufzulösen; angestrebt wird vielmehr ein ganz anderer, gewissermaßen *ludus*-ferner

80 Michaël Samyn: »Almost Art«, *The Escapist* 1, 01.02.2011, https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art (aufgerufen am 19.02.2021), S. 1.

81 Ebd.

82 Michaël Samyn: »Not a manifesto«, Blogbeitrag vom 19.03.2010, *Notgames blog*, <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/> (aufgerufen am 19.02.2021), die nachfolgenden Zitate sind dieser Seite entnommen; vgl. Jacques Derrida: »The Law of Genre«, in: *Glyph* 7 (1980), S. 202-232.

Typus der Interaktion: ein »interactive work of art that does not rely on competition, goals, rewards, winning or losing«. Das Ergebnis wird dann auch den Skopus des Objekts verändern: »This is a new medium«. Dem schließt sich eine klare Positionsbestimmung zur Debatte an: »The question is not whether videogames are art. The question is how we can make good art with the medium of videogames. Notgames proposes that one direction of exploration may be to abandon the idea that what we make should be a game.« Das Spiel, so Samyns These, wird vielmehr als Form und Medium zum *tool* der Kunst, die dann, so kann man schließen, ohne Spiel zu werden ludisch ist. Als Spiel zwar hörte dieses Postgame auf, geschlossen, selbstbezüglich, autonom und frei zu sein, es fügt jedoch die ontologischen Symptome seines Spielseins seinem Kunstsein an. Die Spielkunst profitiert von diesem *merger* dann insofern, als sie ihre eigene Modalstruktur durch diese ludischen Modalitäten stärkt. Die Aufgabe des »neuen Mediums« liegt wiederum in der Vermeidung jener Sackgassen, die allen Independent-Werken gleich verderblich sind: zum Mainstream zu entarten (Popularisierung) oder der Abstraktheit zu verfallen (Esoterisierung), Ornament des E-Sports oder gar Vehikel einer spielexternen Ideologie zu sein.

Was wäre wohl im Kontext eines solchen Game-Dilemmas eine Notgames-Strategie? Wie könnten Notgames die verpönte Agency der Spieler reformieren und remodellieren? Ist bzw. wie ist ludische und narrative Immersion in solchem Rahmen möglich? Hier entwickelt Samyn Züge eines ludischen Idealisten, wenn er sich in seinem programmatischen Artikel *Almost Art* – veröffentlicht im einschlägig benannten Magazin *The Escapist* – die Aufwertung des Ideellen gegenüber dem Prinzip der »cool mechanics« wünscht: »I want an art form based on videogame technology because I believe it can allow for the greatest works of art our cultures have ever produced, and it would be a crime not to do everything within our might to explore this opportunity!« Die Formel hierzu lautet: »Make the experience feel real / (it does not need to look real)«. ⁸³ Um aber eine solche künstlerische Revision herbeizuführen, sei ein grundsätzlicher Wandel des Designs und seiner Modellierung unumgänglich:

[T]he creation of videogames needs to be reversed. Instead of starting from a well-defined format (such as a rules-based game) and skinning the system with some story to justify the mechanics, the design process needs to start from an idea, an emotion, a concept. Then all interactions, graphics and sounds are created to support the expression of this idea. ⁸⁴

Am Grunde solcher antiformalistischer und postludischer Ideale schlummert allerdings ein Realismus ganz handfester Art. Ein Blogbeitrag mit Namen »Content« gibt hier Einblick in die Samyn'sche Privatontologie:

I am very concerned with the experience that players [...] will have. [...] But I am also concerned with the creation itself. [...] With the buildings, the places, the objects. I care about them. To me, somehow, they exist. Even when nobody is playing

83 Harvey/Samyn: »Realtime Art Manifesto« (Anm. 24), Kapitel 4.

84 Ebd.

the game, they are still there in the data, on the hard drive, in the uninstalled archive, in the source code, in the meshes and the textures. They were created and now they exist.⁸⁵

Bei den Spielen des Entwicklerstudios Tale of Tales erscheinen die *Universalia in rebus*, in den physischen Objekten vom beeindruckendsten Avatar bis zum bedürftigsten Byte. Die Spieler selbst sind Teil und Teile dieser Schöpfung, denen der *secundus Deus* kurzerhand die *cura* über seine Schöpfung überträgt:

I want the players to care about them [the items] too. Not just about their own experience. But also about these creatures, these places, these objects. Not just as metaphors or symbols or means to an end, tools for pleasure, beautiful, perhaps. But as things that really exist, that have a presence. Things that deserve our concerned thoughts, our care. They have become part of the world. And now we have to care about them.⁸⁶

Gaming, daran kann kein Zweifel sein, ist hier ein moralischer Code. In ihm wird Referenz, die Leistung des Mimetischen, zur Reverenz des religiösen Modus. Der letzte Zweck ist auch der gute Zweck, das Gameplay leuchtet als *morality play*.

IV.2 *Das reine Sein*

Gehören Notgames dieser Einteilung zufolge zur Klasse der Serious Games? Gemäß dem Anspruch eines Genres, welches seit geraumer Zeit zum *major player* im Bereich der Bildung, Ausbildung und Weiterbildung avanciert, verfolgen Spiele dieser Klasse Zwecke, die nicht in den Spielen selbst begründet sind. Die Ziele dieser militärischen und wissenschaftlichen, didaktischen und therapeutischen, verwaltungstechnischen und ökonomischen Simulationen sind nicht ludisch und nicht fiktional. Denn Spiele dieser Art vermitteln einem Publikum von Lernenden durch Gameplay außerludische Informationen, Skills und Handlungsmuster; ihre Plots und Handlungsziele dienen der realweltlichen Anwendung, sie setzen also ihre Übertragbarkeit voraus und führen sie als strukturelles Merkmal mit. Es handelt sich um ein höchst effizientes Genre, doch es ist – ästhetisch ausgedrückt – nicht autonom. Dagegen war es, so ein Grundsatzcredo nicht allein des Notgame-Genres, sondern auch der Theorie der Spiele, »niemals die eigentliche Funktion des Spiels, eine Fähigkeit zu entwickeln. Der Zweck des Spieles ist das Spiel selbst.«⁸⁷ Trotz ihrer unbestrittenen Verdienste im Bereich von *playability* und Ausstattung verkörpern also diese »seriösen« Spiele letztlich den Extrempol ludischer und narrativer Heteronomie. Mit Caillois gesprochen: »Das, was bisher Vergnügen war, wird zur fixen Idee; das freie Spiel wird zum Zwang,

85 Michaël Samyn: »Content«, Blogeintrag zu *Bientôt l'été* vom 08.11.2012, <http://tale-of-tales.com/bientotete/blog/page/3/> (aufgerufen am 19.02.2021).

86 Ebd.

87 Caillois: *Die Spiele und die Menschen* (Anm. 35), S. 192.

die Zerstreuung wird Leidenschaft, Besessenheit und Quelle von Ängsten.«⁸⁸ Ursache für diese Korruption des Spiels, so heißt es explizit, sei die Vermischung der modalen Ebenen – die Kontamination der ontologischen Codes: »Das Prinzip des Spiels ist korumpiert. Dies rührt, um das besonders zu betonen, nicht vom Falschspieler und nicht vom Berufsspieler, sondern einzig und allein von der Vermengung mit der Realität her.«⁸⁹

In Samyns Welt ist diese Heteronomie, die Spiel zum Simulakrum echter Arbeit macht, bereits zum Signum *aller* Games geworden, auch gerade jener, deren Ziel das ludische Vergnügen ist, die also streng genommen keiner ›Seriosität‹, jedoch des Spielzwangs und der -sucht verdächtig sind. Laut Samyn liegt in deren ludischer *perfectio*, der Form auf Kosten der Gehalte, ihre antikünstlerische Macht. Entsprechend lautet Samyns Credo schlicht: »To Hell With Efficiency!« Der formalismuskritische Jargon des Eigentlichen trifft hier eine Allianz des ludisch Unseriösen mit dem Außerludischen. Das Notgame ist aus diesem Grund *nicht ›serious‹*, die wahre Kunst ist *play*:

People seem to forget that art is play. It's a form of play that can bring about very serious insights and surprising emotions. But it is not serious in and of itself. Not in the way that formal games are serious. Formal games have sets of rules and goals, conditions for winning and rewards. They need to be approached with the sincerity of the accountant. [...] Art is a game that you cannot lose.⁹⁰

Das Notgame also ist die Gattung eines zweck- und nutzenfreien interesselosen Wohlgefallens, wobei dieses Desinteresse nicht nur außerludische Zusammenhänge, sondern auch die Effizienz des regelhaften *agon* selber meint: die Praktiken des *looting*, *leveling* und *scoring*, Lust und Ehrgeiz des Gewinnens und die Anerkennung einer Game-Community. Im Gegenzug erzeugt das Notgame einen Raum der *contemplatio*, der als geteilter Emotionsraum reflexive, aber auch meditative Züge tragen kann. Man kann hier eine Doppelstrategie erkennen, die Verfremdung als formales und Vertrauensbildung als thematisches Kalkül erprobt, um das tatsächliche Erlebnis dann durch eine schleichende Semantisierung der formalen ludischen Verfahren auszulösen. Dabei schaffen Spiel und Spieler im Bespielen ihrer Storyworld ein autonomes, paraludisches Refugium der schönen, nämlich wahren und wahrhaftigen Form.

Das Meisterwerk des neuen Genres ist ein kurzes Notgame, das so ephemere und doch so eindrücklich erscheint, dass es vergleichbare Kontemplationsprojekte hektisch wirken lässt. Im ludischen Minimalismus von *The Graveyard* (2008)⁹¹ trifft die Ausbremsung des Gameplay auf ein Maximum an Atmosphäre, die gerade durch die

88 Ebd., S. 53.

89 Ebd., S. 54.

90 Michaël Samyn: »Duras' Film: Nathalie Granger«, Blogbeitrag zu *Bientôt l'été* vom 28.11.2012, <http://tale-of-tales.com/bientotete/blog/page/2/> (aufgerufen am 19.02.2021).

91 Auriea Harvey/Michaël Samyn: *The Graveyard* (Tale of Tales 2008).



Abb. 12: Missing in action – *The Graveyard*: Das Game-Design verhindert jede Form der *exploration* (unten): die Kamera zoomt aus, der Avatar entfernt sich aus dem Bild

Spielverweigerung ermöglicht wird. *The Graveyard* situiert, emphatisch ausgedrückt, die *origo* der Narration im Tod des Gameplay.

Bei ihrem Gang durch einen überschaubaren, gespenstisch ausgeleuchteten und menschenleeren Friedhof ruft sich eine Rentnerin die Lebenswege derer, die auf ihm beerdigt wurden, in Erinnerung (Abb. 12). Dem Spieler bleibt hier keine Wahl, als seinen Avatar bis zum markanten Ende zu begleiten, einer Bank, auf der die alte Frau zu einem hochsymbolischen, jedoch auf Flämisch vorgetragenen Gesang verstirbt. Bedeutungsstiftung (durch den Mythos) und Entscheidungsfindung (mittels Wahl und Handlung), deren Einklang das erklärte Credo ludischer Kombinatorik ist, ver-

binden sich im Art Game gleichsam auf der dunklen Seite und erzeugen jene Atmosphäre der modalen Uneindeutigkeit, die zum zentralen Merkmal postludischer Games geworden ist. Wie Codas letzte Spiele ist *The Graveyard* Einladung durch Abweisung und Kommunikation durch Schweigen zugleich.

Um diese Ausbremsung des spielerischen Flows mit körperlichem Feedback auszustatten und semantisch aufzuladen – als Problem des Alters –, schränken die Designer die ansonsten realistische Gestaltung ein bzw. überbieten sie durch eine klassische, weil handlungsorientierte Form der Mimesis: »Turning the character around is very slow. We wanted it to feel really hard to do, even if that doesn't make sense, realistically.«⁹² Es entsteht ein Verismus postludischer Art. »Korrekt« repräsentiert wird hier nicht länger durch die *physics engine*, sondern durch die Mimesis der Emotion. Der Hyperrealismus dieser Agency-Blockade ist zugleich ein präskriptiver, kurz, ein Ideal:

When I chose videogames as a medium for my art ten years ago, it was because I considered it to be the most suitable medium to explore contemporary issues. I felt that the old media were failing to address the complexity of life in the 21st century and that people really needed art that dealt with that. [...] I still feel art can come to the rescue. If only to offer a reason why our civilisation and species should be saved from oblivion. But this art will need to be extremely simple.⁹³

Das Grundkonzept von Tale of Tales ist fraglos humanistisch, unterhalb der »message in a body« lauert allerdings ein tiefer epistemischer und kultureller Pessimismus, der, befördert durch die schwache Resonanz der Game-Community, zum Markenkern der Tale-of-Tales-Erzählungen geworden ist. Samyn, der geniale, aber missverständliche Designer, wird zum Coda seines neuen Genres:

Humans have lost it. Their civilisations have become a parody of themselves. And while there are a lot of theatrics, there is very little substance. This means that I believed that deeply explorative and complex art could help people solve the problems of today's society. I don't think I believe that any more. Today I find society has deteriorated beyond any hope for relatively comfortable saving through art-provoked thoughts. [...] It is understandable that sophistication and complexity is not appreciated by the masses. But now we have also lost the elite.⁹⁴

Der letzte Weg, das Spiel als wahre, ganzheitliche und doch massenkompatible Kunstform fortzuführen, liege darin, dass man es maskiert. So wird das Art Game zum Performer einer Mimesis, die es als Kunst verbirgt:

[T]o be effective, art will need to mask as pulp, be simple, so it can be accepted by the unaccustomed masses. Even if your art is intended for an elite, it still needs to

92 Michaël Samyn: »The Graveyard post mortem«, Blogbeitrag zu *The Graveyard*, <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/> (aufgerufen am 19.02.2021), Kapitel 3.

93 Ebd.

94 Michaël Samyn: »Message in a Body«, Blogbeitrag zu *Bientôt l'été* vom 11.12.2012, <http://tale-of-tales.com/bientotlete/blog/message-in-a-body/> (aufgerufen am 19.02.2021).

be able to pass for shallow because otherwise the people who enjoy it risk public scorn, or simply prevent scorn by ignoring the art. [...] No more deep exploration or honest investigation of complex issues! Deal with simple ideas, clichés even, but present them with charm – not irony! Be honest. Don't even try to add hidden layers. Just trust your artistic soul that the meaning will be there, for others to find it, equally unconsciously.⁹⁵

In Samy's Manifest der ludischen Verzweigung treibt der Spieldiskurs ein anderes Modell aus sich hervor, das auf der Oberfläche alle Formen des Uneigentlichen tilgen will – zugunsten einer neuen Tiefe, einer Esoterik des ludischen Typs. Doch dazu kommt es nicht. Wie Wredens Coda stellen Tale of Tales die Art-Game-Produktion am Ende ein. Im Gegensatz zu Coda, dem verschwiegenen Genie, verweigern sich die Notgames-Humanisten ihrem Publikum jedoch mit einem saftigen Fluch: »Good-bye, gamers! May you die in the same agony that you caused to thousands of defenseless virtual creatures.«⁹⁶ Es kann nicht verwundern, dass *the next big thing* im Tale-of-Tales-Designeruniversum eine Kathedrale war, »an ever expanding collection of virtual dioramas for contemplation« mit der naheliegenden Bezeichnung *Cathedral in the Clouds*.⁹⁷ Statt Kunst als *pulp*, als Massenware zu maskieren, wird sie hier – in größter Tradition – als Religion modelliert.

Aus einer ontologischen, instrumentellen Perspektive könnte man behaupten, dass der weitgespannte Dichteranspruch, *beauty* müsse *truth*, *truth* *beauty* sein, noch nie pragmatischer verwirklicht worden ist als in den Postgame Games. Bei Tale of Tales wird man zum Zeugen einer Wiederkehr der zwischen klassischer Autonomieästhetik und romantischer Fragmentpoetik schwankenden ›Universalprogression‹ und ihrer Überführung ins zentrale Medium des digitalen Spiels. Im Postgame treffen die Vertreter jener großen Kunstmodelle ebenso wie Anhänger moderner Esoterik oder Parawissenschaft auf einen Konkurrenten im Gebiet der *cura sui*, der durch seine Herkunft aus der Gaming-Culture über eindrucksvolle Mittel nicht allein der Unterhaltung, sondern auch der Analyse und der Deutung lebensweltlicher und weltanschaulicher Fragen verfügt. Tatsächlich hat das ludische Modell der Agency in Kunst und Leben in Verbindung mit dem postludischen eines reflektierten, subversiven und kontemplativen *playing* ein erhebliches Entwicklungspotential. In diesem Sinne provozieren auch die kühnen Grenzgänge der *Stanley Parable* und des *Beginner's Guide* die gängigen Konzepte von Fiktionskultur, Präsenz und Performanz der aktuellen Artworld. Bleibt sie ihrem Habitus verpflichtet, so vermag die Game-as-Art-Controversy mit ihrem Genre ›Art Game‹ sich vielleicht zu jenen theoretischen und lebenspraktischen Diskursmodellen hochzuleveln, die den Austausch ihrer Vorläufer bestimmten und die man als ›Art-as-Life-Controversy‹ (des Klassizismus) und als ›Life-as-Art-Controversy‹ (des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts) charakterisieren kann.

95 Ebd.

96 Song of Songs: Tweet vom 22.06.2015, <https://twitter.com/taleoftales/status/612937102880325632> (aufgerufen am 19.02.2021).

97 *Cathedral in the Clouds*, <http://cathedral-in-the-clouds.net/> (aufgerufen am 19.02.2021).

Im Jahre 1788 hat Karl Philipp Moritz, Pionier der klassischen Autonomieästhetik, eine starke Pointe unter seine Abhandlung *Über die bildende Nachahmung des Schönen* gesetzt: »Daß wir selber sind, ist unser höchster und edelster Gedanke. – Und von sterblichen Lippen, läßt sich kein erhabneres Wort vom Schönen sagen, als: es ist!«⁹⁸ 2012 bemerkt ein Blogger zur Funktion des Meeres in *Bientôt l'été*, es wirke als große Metapher. Samyns Antwort zielt noch einmal auf die Form des Ganzen, die – vom Spielen und Erzählen frei geworden – sich in reiner Präsenz offenbart: »I like saying that the sea is a metaphor for everything. But there is strange comfort in meaninglessness too. In being near something that is *not* telling a story. Something that just *is*.«⁹⁹

*

Das Independent Game ist Teil und Träger eines theoretischen Diskurses, dem es zweifellos ums Ganze geht. Ums Ganze einer kohärenten Welt- und Selbsterfahrung, um die Frage kreativer Agency, um *playability*, um die Ermöglichung von Möglichkeit. In diesen Spielen ist das Mögliche das Wirkliche, weil der Prozess des ludischen Erkennens dieses Mögliche begehbar und erfahrbar macht. Sie inszenieren – wie man mit Hans Poser sagen könnte – Handlungsmodalität.¹⁰⁰ In ihren Spielfiktionen wird nicht nur ein metafiktionaler Horizont eröffnet, sondern aus der Virtualität des Mediums und seiner Welt in die reale Welt der Spielenden hineinreferiert. Denn Spielen selbst, als *ludus* wie *paidia*, ist per se kein faktualer, aber auch kein fiktionaler Ausgriff, sondern ein modales Metahandeln, dessen Modellieren das Verhältnis des Realen und Fiktiven, Aktuellen und Virtuellen justiert. Die Welt im Spiel ist ein gemischter Modus, der sich oberhalb der klassischen Modalitäten und der Handlungsmodalitäten formiert. In dieser Modellierung des Modalen bilden sich die Formen, die das ludische Ganze erspielt. Als Kunstform wiederum beerbt das Art Game – durchaus überraschend – einen Ganzheitsanspruch, der im klassizistischen Diskurs entwickelt wurde und bis in die spielanthropologische Debatte der Moderne wirksam blieb. In diesem Sinne situiert bereits der *homo ludens*-Erstbeschreiber, Johan Huizinga, den Ursprung aller kulturellen Tätigkeit in den Formen des Spiels. Erst dessen formbildende Kraft ermögliche – zumal in ihrer sprachlichen Vollendung – »eine Vorstellung vom Leben«, die dann ihrerseits das Spiel zum Kunstwerk macht: »Was einmal wortloses Spiel war, nimmt nun dichterische Form an.«¹⁰¹ Die Formen dieses Welt-, Kultur- und Sprachspiels garantieren den Zusammenhalt des Ganzen, denn sie führen nichts Geringeres als den Zusammenhang von Mensch und Kosmos

98 Karl Philipp Moritz: »Über die bildende Nachahmung des Schönen«, in: ders.: *Beiträge zur Ästhetik*, hg. von Hans Jürgen Schrimpf/Hans Adler, Mainz 1989, S. 27-78, hier S. 78.

99 Michaël Samyn: Blogbeitrag im Tale-of-Tales-Forum vom 07.11.2011, <http://tale-of-tales.com/forum/viewtopic.php?t=10329&sid=5e63edodcd37d87f23b49bb8671ac911> (aufgerufen am 19.02.2021).

100 Vgl. Hans Poser: *Homo Creator. Technik als philosophische Herausforderung*, Wiesbaden 2016.

101 Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938), mit einem Nachwort von Andreas Flitner, Reinbek b. Hamburg ²⁰2006 (1956), S. 27.

vor. So findet in »der Form und der Funktion des Spiels [...] das Gefühl des Eingebettetseins des Menschen in den Kosmos seinen ersten, höchsten und heiligsten Ausdruck«.102 Davey Wreden, Tale of Tales und andere Vertreter der modernsten Spiel-Form lassen keinen Zweifel an der Geltungsmacht und -dauer dieses Anspruchs: auch das Art Game ist heiliger Ernst.

Bildnachweis

- Abb. 1: 1a. *Battlezone*, Atari, 1983; 1b. *Age of Empires II: The Age of Kings*, Ensemble Studios/Microsoft, 1999; 1c. *Assassin's Creed II*, Ubisoft, 2009; 1d. *Far Cry: New Dawn*, Ubisoft, 2019.
Abb. 2: *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda/Ubisoft, 2002.
Abb. 3: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment/Vivendi, 2005.
Abb. 4: *Bientôt l'été*, Tale of Tales, 2012.
Abb. 5: *The Stanley Parable*, Galactic Café, 2011.
Abb. 6: *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.
Abb. 7: *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.
Abb. 8: *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.
Abb. 9: *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.
Abb. 10: *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.
Abb. 11: *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.
Abb. 12: *The Graveyard*, Tale of Tales, 2008.

102 Ebd.