

colloquium: new philologies

Special Issue

Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen:
Neue Formen fiktionalen Erzählens und deren ethische Implikationen im digitalen Zeitalter

Herausgegeben von Nicola Mitterer, Felix Schniz und René Reinhold Schalleger

Veröffentlicht mit Unterstützung der Fakultät für Kultur- und Bildungswissenschaften
der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.



Colloquium: New Philologies is edited by the Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.

Chief Editor: Nikola Dobrić

Co-Chief Editor: Cristina Beretta

Section Editors: Cristina Beretta, Marta Degani, Nikola Dobrić, Angela Fabris,
Paul Keckeis, René Reinhold Schalleger, Jürgen Struger, Peter Svetina, Giorgio Ziffer

Technical Editor: Thomas Hainscho

Language Support: Vanessa Erat

World Wide Web

Visit Colloquium online at <http://colloquium.aau.at>

Legal Information

Colloquium is an open access, peer-reviewed Academic Journal. It is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Colloquium Logo by Gerhard Pilgram; Open Access Logo by Public Library of Science, from Wikimedia Commons (CC BY-SA 3.0); title page image by Felix Schniz.

2024 by Alpen-Adria-Universität Klagenfurt

DOI: 10.23963/cnp.2023.8.1-2

ISSN 2520-3355

Table of Contents

Colloquium: New Philologies · Vol 8, No 1-2 (2023)

Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen:

Neue Formen fiktionalen Erzählens und deren ethische Implikationen im digitalen Zeitalter

Edited by Nicola Mitterer, Felix Schniz und René Reinhold Schallegger

Einleitung

Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen 1

NICOLA MITTERER, FELIX SCHNIZ, RENÉ REINHOLD SCHALLEGGER

Beiträge

Das Schöne, Gute, Wahre oder Urlaub in Hyrule 10

MARTIN G. WEISS

Hoffen und Bangen. Zur Mediengeschichte der Zukunft 20

GUNDOLF S. FREYERMUTH

From High Heroism to Abject Abyss: Ethical Aspects
of Highly Aestheticised and Critical Videogames 66

RENÉ REINHOLD SCHALLEGGER

Dramatic agency und moralische Dilemmata. Literarisches Lernen mit
Videospiel-Narrationen am Beispiel von *Detroit: Become Human* mit
einem Schwerpunkt auf Identitätsfindung und Moralentwicklung 79

STEFAN EMMERSBERGER

Virtuelle Räume als Ort des Lernens oder als Zufluchtsort vor der Realität?
(Medien-)Pädagogische Implikationen von Online-Spielen 101

SONJA GABRIEL

Die Spielwelt muss romantisiert werden! – Zur Rezeption europäischer Romantik in Walking Simulator-Games	114
KATJA ALLER	
„If you want to be a butterfly, you have to be butterfly soup first“. <i>Coming of Age</i>-Erzählungen im Videospiel	140
WENDY ZELLING	
Solving the True, Good, and Beautiful Puzzle. The Video Game as <i>Objet Ambigu</i>	164
FELIX SCHNIZ	

Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen

Neue Formen fiktionalen Erzählens und deren Relevanz für den
Unterricht im 21. Jahrhundert

Nicola MITTERER

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Austria)

Felix SCHNIZ

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Austria)

René Reinhold SCHALLEGGER

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Austria)

Möglichkeiten und Fallstricke

Diese Publikation hat eine lange und auch ziemlich bewegte Geschichte, die in der nun vorliegenden Einleitung zumindest kurz erwähnt werden soll. Schließlich ist es durchaus erklärungsbedürftig, weshalb sich eine kleine Gruppe von Kulturwissenschaftler_innen – in dieser Bezeichnung finden wir uns trotz unserer unterschiedlichen Zugänge zur Wissenschaft wieder – dazu entschieden hat, ihre Aufmerksamkeit noch einmal der Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen im 21. Jahrhundert zu widmen, wo man doch meinen möchte, dass gerade diese idealen und idealistischen Vorstellungen von etwas Absolutem überholt seien. Dass wir dennoch das Bedürfnis hatten, diese Trias unter zeitgenössischen Bedingungen näher zu betrachten, findet seine Begründung zunächst einmal darin, dass kaum eine andere Denkfigur so sehr im Mittelpunkt der abendländischen Kulturgeschichte steht wie eben jene des „Guten, Wahren und Schönen“, das bis vor kurzem auch noch vom „Erhabenen“ begleitet wurde, das nun allerdings langsam in Vergessenheit gerät. Die Vorstellung davon, was mit diesen Attributen versehen werden kann

(c) Nicola Mitterer, Felix Schniz & René Reinhold Schallegger

nicola.mitterer@aau.at; felix.schniz@aau.at; rene.schallegger@aau.at;

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.7

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/189>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

oder darf, stand zu Beginn der abendländischen Philosophiegeschichte, also etwa bei Platon und Aristoteles, dabei zumindest noch in einem Spannungsverhältnis zu Kunst und Schriftstellerei. Im kollektiven Gedächtnis ist das heute kaum noch präsent, werden doch gerade diese Bereiche hochkulturellen Lebens oft als verbleibende Horte der verlorenen Idealen der Menschheitsgeschichte wahrgenommen.

Die Ergänzung der literalen Kultur durch Bilder und Narrationen in virtuellen Räumen wird gerade im Kontext institutionalisierter Bildung häufig als eine Art „Verfallserscheinung“ betrachtet: emporgehoben durch die Herkunft digitaler Medien, die sich wenig im kulturellen, der öffentlichen Wahrnehmung nach jedoch vornehmlich im konsumptorischen Interpellativ zugetragen hat, gelten virtuelle Räume als Genussflächen hedonistischer Selbstverwirklichung. Zwar gilt als allgemein anerkannt, dass sie in der Freizeit von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle spielen, in die Bildungsinstitutionen dürfen diese aber scheinbar nur ganz vorsichtig und kontrolliert eingelassen werden. In den aktuellen Zielformulierungen für die österreichischen Schulen sind die beiden vermeintlich so gegensätzlichen, ja womöglich oppositionellen Bereiche, nämlich die digitale Bildung und die Vermittlung des „Guten, Wahren und Schönen“, allerdings beide verankert. So findet sich im Schulorganisationsgesetzes der Bundesrepublik Österreich bereits in §2 (Aufgabe der Schule), Absatz 1, folgender Satz: „Die österreichische Schule hat die Aufgabe, an der Entwicklung der Anlagen der Jugend nach den sittlichen, religiösen und sozialen Werten sowie nach den Werten des Wahren, Guten und Schönen durch einen ihrer Entwicklungsstufe und ihrem Bildungsweg entsprechenden Unterricht mitzuwirken“¹. Die Miteinbeziehungen der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler sowie die Vermittlung digitaler Fähigkeiten wird nicht nur hier, sondern auch in den aktuellen Lehrplänen sogar mehrfach erwähnt. Dabei sagen die bürokratischen Formulierungen nichts darüber aus, ob oder gar wie diese unterschiedlichen, offensichtlich für wesentlich gehaltenen Bereiche miteinander in Verbindung stehen könnten oder vielleicht erst zusammengeführt werden müssten. Im Vorfeld der Publikation war es dabei interessant zu erfahren, dass das Bewusstsein dafür, dass die allgemeinen rechtlichen Bildungsvorgaben die Erschließung virtueller Welten einerseits, die Beschäftigung damit, was denn in dieser Welt noch als „gut, wahr und schön“ gelten könne andererseits, einschließen, selbst in Fachkreisen nicht besonders ausgeprägt war. Entweder wurde das eine – also die Rede vom „Wahren, Guten und Schönen“ an sich – als „das Bourgeoise, Kommerzielle, Affirmative“ (Kurz 2015, 97) abgelehnt, oder das andere – die Miteinbeziehung digitaler Grundbildung in den Unterricht – als in mehrfacher Hinsicht schädlich

¹ SchOG, §2, Artikel 1; In Kraft getreten am: 26.03.2015 Online abrufbar unter: <https://www.ris.bka.gv.at/NormDokument.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009265&Artikel=&Paragraf=2&Anlage=&Uebergangsrecht>

abgewertet. Kurzum, gerade das Videospiel (man bemerke den undifferenzierten Plural des öffentlichen Konsenses) wird als Medium des Spaßes und der egoistischen Selbstverwirklichung dem humanistischen Bildungsideal gegenüber konträr oder sogar feindlich wahrgenommen.

Es ist das erklärte Ziel dieser Publikation, ihre Leser_innen auf Ideen zu bringen, die sich abseits dieser dichotomen Setzungen bewegen und Perspektiven einzunehmen, die vermeintlich Gegensätzliches als ein Gemeinsames bedenken. In einem hybriden Zeitalter, einem „Zeitalter des Lebendigen“ (vgl. Pelluchon 2021), ist das von Wissenschaftler_innen erwartbar und ein solches Denken wird auch seinen Weg ins Klassenzimmer finden, weil die gesellschaftlichen Bedingungen es nun einmal vorgeben. Diese Veränderungen nicht als Zwang, sondern als eine im partizipativen Sinne mit-gestaltbare Phase zu erleben, dazu möchten die hier versammelten Beiträge auf ihre je unterschiedliche Art und Weise einen Beitrag leisten.

Verallgemeinerbares und Inkommensurables

„The best we can do is try to open our eyes, and appreciate how strange and brief all of this is“

aus: *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow. Entwicklerjahr 2017)²

Was didaktisch lebendig und vielfältig umgesetzt werden soll, muss allerdings zunächst einmal auf wissenschaftlicher Ebene gut durchdacht worden sein. In Zusammenhang mit der titelgebenden Thematik gibt es auch in diesem Bereich noch zahlreiche Desiderate, die von den hier versammelten Beiträgen angerissen und damit bewusst gemacht, in einigen Fällen aber auch in die Tiefe gehend bearbeitet werden. Die Konzeption von Zuordnungen wie sie das „Wahre, Gute und Schöne“ einfordert, erfolgt heute im öffentlichen und insbesondere im medial gesteuerten Diskurs häufig über unbegründete und mitunter haltlose normative Zuordnungen, denen es an Komplexität und damit an Angemessenheit mangelt. Im Zentrum dieses Bandes steht allerdings die Kunst, also ästhetische Zugänge zur Welt und zu deren Ordnungskategorien, die hier nicht normativ gesetzt, sondern anhand der Einzigartigkeit des ästhetischen Gegenstandes erst wahrnehmbar gemacht und in die Regeln unserer Sprache überführt werden. Genau hier liegt aller-

² Für all jene Leser_innen, die sich wissenschaftlich noch nicht mit Videospielen befasst haben, sei hier angemerkt, dass die Zitation dieser Spiele ihre eigenen Schwierigkeiten hat. Es gibt hier logischerweise keine Seitenzahlen, auf die man sich beziehen könnte und auch ein Timestamp würde nicht funktionieren, da jeder Spieler/jede Spielerin die Möglichkeit hat, seinen/ihren Weg durch das gegebene Setting zu finden. Die Angaben zu den jeweiligen Spielen sind entsprechend spärlich gehalten, d.h. dass wir, ebenso wie alle anderen Autor_innen, nur das Entwicklerstudio, Land und Jahreszahl angeben können.

dings eine Aporie verborgen, die es stets zu bedenken gilt, denn es stellt sich die Frage, auf welche spezifischen Weisen welcher spezifischen Mittel fiktionales Erzählen in virtuellen Räumen auf die Vorstellung eines „idealen (Da)Seins“ Bezug nimmt und inwiefern diese überhaupt mit narratologischen Mustern, die in der Betrachtung anderer Kunstformen entwickelt wurden, erfasst werden können.

Die Ästhetik von Videospielen ist geprägt von einzigartigen Zügen, essenziell ermöglicht durch ihr hochkomplexe remediative Zusammenstellung (nach Bolter and Grusin 2000) und getrieben durch die höchst subjektive, gar intime Konfiguration von Spieler_innen, den Menschen, die mit ihnen interagieren. Weder sind Videospiele bereits vollumfänglich erforscht, noch in eine passende und generell anwendbare Terminologie überführt worden, was eben genau auf dieses gordische Zusammenspiel unterschiedlichster medialer Einflüsse gemäß eines urmenschlichen Handlungsinteresses zurückzuführen ist. Per se gilt, dass sich die Forschung über Videospiele aus den unterschiedlichsten fachlichen Perspektiven zusammensetzen muss, und daraus folgt, dass wir häufig gezwungen sind, in einer in gewisser Weise „unangemessenen“ Sprache über virtuelle Räume und dort entstandene Bilder zu sprechen, die diese aus der Logik anderer Medien heraus betrachten und damit dem eigentlichen Gegenstand nicht zur Gänze gerecht werden kann. Das lässt sich nicht einfach so aufheben, so haben etwa auch die Fotografie (vgl. Schade, 73f.), die Musik und Musikpädagogik (vgl. Brandstätter 2004), die Filmwissenschaft und Filmdidaktik (Zahn 2012, 68ff., sowie auch seine Theorie der medialen Spur im selben Band) oder die Kunstwissenschaft und Kunstpädagogik (vgl. Sabisch 2018, 55ff.) und viele weitere Disziplinen immer noch mit der Emanzipation von der dominanten Logik einer Hermeneutik des Schriftsprachlichen zu kämpfen. Im Rahmen dieser Publikation können wir dieses Problem nicht tiefgehend erörtern, aber in alle Überlegungen miteinschließen. Diese sind in den einzelnen Beiträgen einerseits inhaltlichen, andererseits formalen Fragen gewidmet und insbesondere daran interessiert, auszuloten, ob das Erzählen in virtuellen Räumen unsere Vorstellungen des Schönen, Wahren und Guten verändert oder ob es sich hier lediglich um die Entstehung neuer Modi des Erzählens und erfahrungsbasierten Lernens handelt.

Aporien. Und noch mehr Möglichkeiten

„Dancing in a strip of sunlight, we can find what we miss. The love that makes us whole. The imminence.“

aus: *Everybody's Gone to the Rapture*

(The Chinese Room. Entwicklerjahr 2015)

Da sowohl diese Publikation, als auch die ihr vorhergegangene Tagung einen besonders engen Bezug zur Fachdidaktik – insbesondere der Fächer Deutsch und Englisch – aufweist, beschäftigen sich die Autor_innen des Bandes zum überwiegenden Teil implizit oder explizit damit, zu er- und begründen, inwiefern künstlerisch anspruchsvolle Videospiele und Apps im Rahmen des schulischen Unterrichts an Bedeutung gewinnen sollen und können. Damit ist, wie sich vor allem im Rahmen der Tagung deutlich gezeigt hat, nicht zuletzt auch die Frage verbunden, ob neue Formen von Narrativität einen Beitrag zu größerer *Bildungsgerechtigkeit* leisten können, indem sie normativ geprägte Bereiche zumindest zeitweise in den Hintergrund des unterrichtlichen Geschehens drängen und Diskurse jenseits der üblichen Hierarchien, von denen alle Bereiche institutionalisierter Bildung durchzogen sind, leisten können. Die Bereiche Ethik und Ästhetik werden hier also konsequent eng geführt und als sowohl inhaltlich als auch auf der Metaebene mit diesem Thema besonders eng verbunden gedacht.

Das ist allerdings längst noch nicht *common sense*: Selbst jüngere Lehrpersonen und Erziehungsberechtigte stehen den virtuellen Welten in großer Zahl skeptisch gegenüber und deshalb möchte dieser Band vor allem andere Perspektiven auf ein nur vermeintlich allgemein bekanntes Medium eröffnen. Das ist auch für Kulturwissenschaftler_innen nicht einfach, so wie es uns Menschen vielleicht generell nicht nahe liegt, das „Wahre, Gute und Schöne“ gerade im Neuen zu suchen. Der Phänomenologe Bernhard Waldenfels meint dazu: „Tradition ist das, wovon wir wohl oder übel ausgehen in allem, was wir sagen, tun und empfinden.“ Doch, so Waldenfels weiter, diese „relative Präferenz für das Bekannte darf sich nicht zu einer absoluten Präferenz“ (Waldenfels 1998, 22) auswachsen, das habe uns die abendländische Philosophie – und selbst die! – immer schon gelehrt, etwa in der platonisch-aristotelischen Unterscheidung zwischen dem „Guten“ und dem „von den Vätern Ererbten“. Unser Blick sollte sich also vielleicht in der Lehre und im immer damit einhergehenden Prozess des eigenen Lernens nicht so sehr auf das richten, was wir wiedererkennen können, sondern auf das, was in seiner Andersheit vielleicht irritierend, aber doch zumindest potenziell als einem seit seinen Anfängen in der Antike stets wandelbaren Begriff des Wahren, Schönen und Guten verbunden erscheint. Im Titel dieser Publikation findet diese Verknüpfung zwischen einer Tradition, die sich bis

heute mit dem Hinweis auf „das Wahre, Gute und Schöne“ selbst in unseren Lehrplänen halten konnte, und dem Neuen, das sich der vollständigen Erfassung durch Worte mitunter noch entzieht und alleine dadurch schon Kunst-Charakter besitzt, ebenfalls wieder. Das nimmt auch Bezug auf die affizierende, ja im positiven Sinne infizierende Kraft des Bildhaften, um die das Videospiel über die romaneske Tradition hinausragt, und diese erfordert – das werden auch die hier versammelten Beiträge zeigen – vielleicht sogar ganz besondere Aufmerksamkeit.

Wer nicht darauf vertraut, daß von Bildern grundsätzlich Anderes und Neues ausgeht, als vom Echo seines eigenen Blickes zu erwarten ist, wird Zeit und Aufwand der Bildbetrachtung als Vergeudung erachten. Der Betrachter erhält unabdingbar mehr als nur einen Rekurs seiner Vorstellungen und Imaginationen. (Bredenkamp 2015, 31)

Das sagt der Bildwissenschaftler Horst Bredenkamp in Bezug auf unbewegte Bilder und womöglich gilt es sogar noch viel mehr für die bewegten Bilder der Videospiele, die ja die Perspektive und Interventionen der Spieler_innen notwendigerweise immer mit in Betracht ziehen müssen. Ein Teil der Ethik des virtuellen Raums besteht also wohl auch darin, dass dieser, genau wie unsere menschliche Sprache, aus traditionellen Teilen Neues und gänzlich Eigenständiges gestaltet, das aber trotzdem die Spuren des Vergangenen an sich trägt und ohne dieses sozusagen nicht zur Welt gekommen wäre.

Zu den Beiträgen

„I’ve begun my voyage in a paper boat without a bottom, I will fly to the moon in it.“

aus: *Dear Esther* (The Chinese Room. Entwicklerjahr 2012)

Damit lässt sich gut zu den Beiträgen dieses Bandes überleiten, die, im Dialog mit den jeweils im Zentrum stehenden Spielen, auf die im Vorwort angesprochenen Fragen ihre je eigenen Antworten geben.

Zunächst wollen wir uns in diesem Band auf die Spuren dieses Konzepts des „Guten, Wahren und Schönen“ in der abendländischen Philosophie begeben, durch deren sich wandelnde Ansichten uns MARTIN WEISS mit seinem Beitrag geleiten wird.

Im Anschluss an diese Einführung aus philosophischer Sicht folgt ebenfalls Grundlegendes, nämlich ein umfangreicher Abriss der Geschichte von Utopien und Dystopien im Laufe der Menschheitsgeschichte. Wir sind sehr dankbar dafür, dass wir diesen Auszug aus einem Buch in diesen Band integrieren durften, den uns der bekannte Medienwis-

senschaftler und Videospiel-Pionier GUNDOLF S. FREYERMUTH, der an der Technischen Hochschule zu Köln forscht und lehrt, zur Verfügung gestellt hat. Als ursprünglich auch Literaturwissenschaftler präsentierte er uns eine *tour d'horizon* durch die Jahrhunderte und die unterschiedlichen literarischen Utopien, die sich in Dystopien und letztlich in eine Hoffnung auf hybride Formen des Zusammenlebens zwischen Mensch und Natur sowie Mensch und Maschine manifestiert haben.

RENÉ SCHALLENGER beschäftigt sich unmittelbar danach anhand einiger einprägsamer Beispiele mit dem Zusammen„spiel“ von Ethik und Ästhetik im Bereich des Videospieles und vermag so überzeugend zu vermitteln, dass ethische Grundsätze in anspruchsvollen Spielen auf künstlerisch ansprechende Weise gelehrt, aber auch diskutiert und verhandelbar gemacht werden können. Er bietet einen Überblick der unterschiedlichen Ebenen des Mediums, die unmittelbar von ethischen Fragestellungen erfasst werden und betroffen sind, Produktions-, Spieler_innen-, Designer- und Spielethik. Von diesen Überlegungen ausgehend, argumentiert er eine notwendige Stärkung der Verwendung affektiver Designstrategien und -praktiken, um das – seines Erachtens – unvergleichliche Potential von Videospielen als virtuelle Lernräume ethischer Reflektion und moralischen Handelns auch zu verwirklichen. STEFAN EMMERSBERGER vertieft diese Erkenntnisse dann noch weiter, indem er seine Leser_innen in ein Videospiel „mitnimmt“, das den Spieler_innen komplexe ethische Entscheidungen abverlangt, die jedoch in Bezug auf den Spielerfolg längst nicht immer mit den moralischen Kategorien „richtig“ und „falsch“ übereinstimmen. Sieg oder Niederlage und ethisches Empfinden gehen also im beschriebenen virtuellen Raum – genauso wie in der Realität – nicht notwendigerweise Hand in Hand, was den Spieler_innen Überlegungen zum Thema des „Guten“ auf einer Metaebene abverlangt.

Ein undogmatisches und ideenreiches Plädoyer für die Einbindung virtueller Spielräume ins Klassenzimmer hält daraufhin SONJA GABRIEL, die die auf wissenschaftlicher Ebene kontrovers verhandelte Frage in den Mittelpunkt stellt, ob Online-Games auch als „Dritte Räume“ fungieren können. Sie bejaht diese Frage mit klaren Argumenten, schließt aber die wissenschaftlich diesem Standpunkt widersprechenden Positionen aus ihrem Beitrag nicht aus und erlaubt den Leser_innen somit eigene Entscheidungen zu treffen, wie sie eben auch in der virtuellen Realität ununterbrochen getroffen werden müssen. Letztlich klärt dieser Beitrag auch darüber auf, dass zahlreiche online-Spiele und deren virtuelle oder von Präsenz geprägte Umgebungen Unterhaltungs- aber auch Lernmöglichkeiten für alle Altersgruppen bieten, selbst wenn sie es gar nicht darauf anlegen.

KATJA ALLERS Beitrag über die romantische Ästhetik in „Walking Simulators“ führt uns an eine Möglichkeit ästhetischen Wahrnehmens heran, die in einem konventionellen Lernsetting unter Umständen als „überholt“ oder langweilig von den Schüler_innen ab-

gelehnt werden würden. Tatsächlich kehren wir mit dieser eingehenden Analyse eines ästhetisch äußerst anspruchsvoll gestalteten Walking Simulators wieder zurück in die Gefilde eines bildungsbürgerlichen Wissens- und Betrachtungsschatzes, der hier allerdings im wahrsten Sinne des Wortes gänzlich neu ins Bild gesetzt wird. Insbesondere die von Aller im Sinne eines „close viewing“ sorgfältig nachvollzogene Präsenz romantischer Kunst in Videospielen und deren performative Veränderung im virtuellen Raum lässt auch das verändernde Potenzial des neuen Mediums in Hinblick auf alte Darstellungs- und Rezeptionsweisen erkennen.

WENDY ZELLINGS Analyse und Interpretation von Adoleszenzerzählungen in Videospielen erinnerte schließlich daran, dass gerade virtuelle Formen des künstlerischen Ausdrucks schon längst unabdingbarer Teil einer Jugendkultur geworden sind, deren Potenziale auch deshalb Eingang ins Klassenzimmer finden sollten, weil sie das Leben der Jugendlichen ohnehin entscheidend prägen. Ob der Schulunterricht damit verbundene Chancen nutzen oder links liegen lassen möchte, ist eine Entscheidung, die man als Lehrperson nach der Lektüre dieses Beitrags zumindest bewusster wird treffen können. Bedingt durch die in der Coming-of-Age-Literatur stets im Zentrum stehenden, existenziellen Fragestellungen, haben hier alle drei Bezugsgrößen, nämlich das Gute, das Wahre und das Schöne, ihren festen Platz.

Der Beitrag von FELIX SCHNIZ ist schließlich ein philosophisches Gedankenexperiment über das Videospiel an sich und damit auch eine Offerte, das Medium abseits aller etablierten Klischees neu zu verstehen. Er bedient sich an der Designskizze des *Objet Ambigu* – der Denkfigur, welche wie keine andere für das Ungreifbare und Undeutbare steht – und betont so das Potential subjektiver Erfahrungen und Selbstreflexionen, die in virtuellen Welten verborgen liegen. Als geneigter Flaneur lädt Schniz uns mit dem Videospiel *Draugen* (Red Thread Games 2019) auf eine abenteuerliche Exkursion in die norwegische Fjordlandschaft ein. Der Titel bietet nicht nur eine malerische Kulisse für die Suche nach dem Wahren, Guten, und Schönen, sondern ist gleichwohl eine Metapher für den Anreiz, das Videospiel als *Objet Ambigu* zu schätzen zu lernen. Sein Appell, virtuelle Räume als verschlungene Kompositionen des epistemologischen Anreizes inmitten ontologischer Fragmente zu sehen, richtet sich dabei besonders an diejenigen, welche dem Medium seither mit der Grundüberzeugung des *digital sine sensualitate* begegnet sind.

Literatur

Brandstätter, Ursula. 2004. „Musikalische Erfahrung und Sprache. ... über Schwierigkeiten und Besonderheiten des Sprechens über Musik.“ In *Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung*, hrsg. v. Gundel Mattenklott und Constanze Rora, 147–170. Weinheim / München: Juventa.

- Bolter, Jay David und Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bredenkamp, Horst. 2015. *Der Bildakt*. Berlin: Wagenbach.
- Kurz, Gerhard. 2015. *Das Wahre, Schöne, Gute. Aufstieg, Fall und Fortbestehen einer Trias*. Paderborn: Fink.
- Pelluchon, Corine. 2021. *Das Zeitalter des Lebendigen. Eine neue Philosophie der Aufklärung*. Darmstadt: WBG.
- Sabisch, Sabine. 2018. *Bildwerdung. Reflexionen zur pathischen und performativen Dimension der Bildungserfahrung*. kopaed.
- Schade, Sigrid. 1996. Posen der Ähnlichkeit. Zur wiederholten Entstellung der Fotografie. In *Mimesis, Bild und Schrift. Ähnlichkeit und Entstellung im Verhältnis der Künste*, hrsg. v. Birgit R. Erdle und Sigrid Weigel, 65–81. Köln: Böhlau.
- Waldenfels, Bernhard. 1998. *Der Stachel des Fremden*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Zahn, Manuel. 2012. *Ästhetische Film-Bildung. Studien zur Materialität und Medialität filmischer Bildungsprozesse*. Bielefeld: transcript.

Ludographie

- Everybody's Gone to the Rapture*. The Chinese Room. Entwicklerjahr 2015.
- Dear Esther*. The Chinese Room. Entwicklerjahr 2012.
- Draugen*. Red Thread Games. Entwicklerjahr 2019.
- What Remains of Edith Finch*. Giant Sparrow. Entwicklerjahr 2017.

Das Schöne, Gute, Wahre oder Urlaub in Hyrule

Martin G. WEISS

Universität Klagenfurt (Austria)

Abstract

Starting from the well-known video game series “The Legend of Zelda,” the present essay explores the connection between Beauty, Goodness, and Truth in the Western philosophical tradition from Plato to Thomas Aquinas to Hans-Georg Gadamer. It becomes evident

that “The Legend of Zelda” can also unveil existential truths.

Keywords: *The Legend of Zelda, Beauty, Goodness, Truth, Plato, Thomas Aquinas, Hans-Georg Gadamer*

(c) Martin G. Weiß; martin.weiss@aau.at

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in November 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.5

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/190>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Glaubst Du nicht, daß das Gute auch schön ist?

Platon

Einleitung: Spiel, Kunst und Leben als Selbstzweck

Alle 24 Minuten geht die Sonne auf im Tabanta-Grenzland, und dieses Mal scheint sie nur für mich. Ich stehe am Rand einer Schlucht. Unter mir liegt still ein See, hinter mir schmiegt sich das Dorf der Orni an die Felsen. Dort wohnen stolze, große Vögel, die gut mit Pfeil und Bogen umgehen können. Bei ihnen habe ich die Nacht verbracht; das Bett im Gasthaus Schwalben-nest war warm und weich. Jetzt rauschen die Zedern um mich herum im Morgenwind. Gegenüber, in den Bergen, sind sie schneebedeckt. Rauch steigt dort auf aus einem Stall, in dem mein Pferd auf mich wartet. Was für eine Aussicht! Und was für eine Ruhe. [...] Gut, dass der Schneesturm vorbei ist. (Stillich 2023, 53)

Mit diesen Zeilen beginnt ein Urlaubsbericht von Sven Stillich in der Reiserubrik der deutschen Wochenzeitung *Die Zeit* vom 27. Juli diesen Jahres. Er trägt die Überschrift „Mein Lavendel heißt Himmelspilz“ und handelt vom Urlaub des Autors im Computerspiel *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Nintendo 2023), einem der erfolgreichsten auch wissenschaftlich rezipiertesten Videospiele der letzten Jahre (vgl. Hutchinson 2021).

Auf dem dichten, dunklen Weg durch den Wald der Fragen nach dem Guten, Schönen und Wahren in *Zelda*, wird uns Herr Stillich als Vergil dienen. Vom Guten und Schönen in diesem Spiel spricht er ausdrücklich, und dass es auch um Wahrheit geht, sogar um eine existentielle, ist dem Autor vielleicht selbst zwar nicht bewusst, wird aber deutlich, wenn man bedenkt, dass was er vom Urlaub schreibt, auch für das Leben gilt.

Das Spiel *Zelda*, als Spiel genommen, ist zunächst, wie alles Schöne und jedes Lebewesen, zwar geordnet und in sich organisch abgeschlossen – in der *Nikomachischen Ethik* definiert Aristoteles etwas als schön, „wenn nichts zu ihm hinzugefügt und nichts von ihm weggenommen werden kann“ (EN, 1106b) – aber zwecklos. Immanuel Kant spricht in der *Kritik der Urteilskraft* von der „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“ (Kant 1999, 66)

des schönen Kunstwerks. Diese Zwecklosigkeit des Spiels bedeutet nun aber nur, dass es keinen Zweck außerhalb seiner selbst hat, dass es nicht umwillen eines anderen ist, sondern nur um seiner selbst willen, dass es Selbstzweck ist. Diesen Zug teilt das Spiel, wie wir gesehen haben, mit dem Kunstwerk und dem Lebendigen, dessen Symbol es ist, wie Hans-Georg Gadamer ausführt:

Wann reden wir von Spiel, und was ist darin impliziert? Sicherlich als erstes das Hin und Her einer Bewegung, die sich ständig wiederholt – man denke einfach an gewisse Redeweisen, wie etwa „das Spiel der Lichter“ oder „das Spiel der Wellen“, wo ein solches ständiges Kommen und Gehen, ein Hin und Her vorliegt, d.h. eine Bewegung, die nicht an ein Bewegungsziel gebunden ist. [...] Die Freiheit der Bewegung, die hier gemeint ist, schließt ferner ein, daß diese Bewegung die Form der Selbstbewegung haben muß. Selbstbewegung ist der Grundcharakter des Lebendigen überhaupt. Das hat schon Aristoteles, das Denken aller Griechen formulierend, beschrieben. Was lebendig ist, hat den Antrieb der Bewegung in sich selber, ist Selbstbewegung. Das Spiel erscheint nun als eine Selbstbewegung, die durch ihre Bewegung, die sozusagen ein Phänomen des Überschusses, der Selbstdarstellung des Lebendigen, meint. (Gadamer 1999, 114)

Wir werden sehen, dass das Spiel *Zelda* nicht nur ein Symbol für das in sich abgeschlossene, und als solches vollkommene Lebendige und daher, wenn Aristoteles recht hat, auch Schönen ist, sondern, dass es auch wahr ist, insofern es in seiner künstlerisch-spielerischen Wahrscheinlichkeit, d.h. „Wahrähnlichkeit“ (vgl. Bröcker 1999, 553) klarer zur Erscheinung bringt, was ist und was nicht ist, als es eine wissenschaftlich-genaue Beschreibung unserer existentiellen Lebenswirklichkeit könnte.

Kalokagathia

In *Zelda* herrscht das altgriechische Ideal der *Kalokagathia*, der Übereinstimmung zwischen dem Schönen (*kalon*) und (*kai*) dem Guten (*agathon*), das noch bei Kant anklingt, wenn er das Schöne als „Symbol des Sittlichen-Guten“ bestimmt (Kant 1999, 211). Bei den alten Griechen bezeichnete das Schöne „in allen Lebensbereichen das jeweils Hervorragende, besonders Geeignete, Nützliche, Brauchbare (*kresomon*), Schickliche (*prepon*), Angemessene, Wohlgefällige, Begehrens- und Liebenswerte, Gelungene und im Wettkampf Auszuzeichnende“ (Rentsch 2004, 722). Auch in *Zelda* sind die guten Wesen und Dinge schön und die schönen Wesen und Dinge gut: Die nützlichen Artefakte und Pflanzen sind kunstvoll geformt und schön anzusehen; der Held ist blond und blauäugig, wenn

auch mit spitzen Elfenohren; die Prinzessin hat grüne Augen und blondes Haar. Das Böse ist grundsätzlich hässlich – die Monster, die verwunschenen Orte, die schreckliche *Verheerung Ganon* –, außer es verkleidet sich, wie die Angehörigen der Yiga-Bande in *Breath of the Wild* (Nintendo 2017), die dann aber eben nur schön und gut scheinen, es in Wahrheit aber nicht sind.

Gadamer weist darauf hin, dass der griechische Begriff des Schönen ursprünglich mit demjenigen des Kosmos, der Ordnung der Welt, zusammenhing. Die Erkenntnis der wahren Ordnung der Wirklichkeit war für die Griechen ein Vernehmen des Schönen. In Wahrheit ist die Welt geordnet, schön und gut (vgl. Gadamer 1999, 105).

Bald schon wird die den Menschen umgebende Welt aber auch im antiken Griechenland nicht mehr als unmittelbar geordnet und schön empfunden. Platon ist es, der mit seiner Zweiweltenlehre die Wirklichkeit in gegensätzliche Bereiche aufteilt. Diesseits: die sinnlich vermittelte alltägliche Lebenswelt, die Welt der Veränderung, Vergänglichkeit, Unsicherheit (der Wahrnehmung), Täuschung und des bloßen Scheins; jenseits: die intelligible Welt der wirklichen, wahren, unveränderlichen Dinge, die Platon mit einem von ihm geprägten *terminus technicus* „Ideen“ nennt. Diese sind nichts Subjektives, nicht Vorstellungen im Kopf des Einzelnen, sondern das eigentlich Seiende, die wirkliche Wirklichkeit, denen gegenüber die sinnlichen Gegenstände nur „Abbilder“ darstellen. Ein Beispiel mag verdeutlichen, was Platons These ist.

Nehmen wir einen Kreis. Was ist ein Kreis? Wo begegne ich Kreisen? Nun könnte man meinen, wir seien überall von Kreisen umgeben. Ich muss mich nur umsehen. Meine Armbanduhr ist kreisförmig. Der Sockel meiner Schreibtischlampe ist kreisförmig. Meine Brillengläser sind kreisförmig. In meiner Schreibtischschublade liegt vielleicht ein Apfel: der ist kreisförmig. Und ein Kreis ist, was alle diese runden Dinge gemeinsam haben. Ich muss also nur von allen Unterschieden abstrahieren und gewinne induktiv den abstrakten Begriff des Kreises. Platon widerspricht. Ihm zufolge lässt sich der Begriff des Kreises nicht induktiv mit Hilfe von Abstraktion aus dem Vergleich sinnlich erfahrbarer einzelner kreisförmiger Gegenstände gewinnen, weil wir immer schon wissen müssen, was kreisförmig bedeutet, um kreisförmige Gegenstände zu vergleichen. Wenn wir nicht schon ein Wissen davon hätten, was kreisförmig bedeutet, würden wir beim Versuch den Begriff des Kreises zu finden unter Umständen lauter viereckige Dinge übereinanderlegen. Johannes Hirschberger führt aus:

Du kannst gar nie Sinneswahrnehmungen erstmals haben, ohne schon von vornherein dabei geistige Inhalte mit eingehen zu lassen und zu verwenden, die nicht aus der Erfahrung stammen. Wenn wir z.B., heißt es im *Phaidon*, zwei Hölzer miteinander vergleichen, dann finden wir, daß sie zwar nie ganz gleich sind, aber doch dem Begriff der Gleichheit mehr oder weniger nahe-

kommen. Was geschah bei diesen Vergleichen? Wir bezogen unsere Vorstellungen von den einzelnen Hölzern auf die Idee der Gleichheit und haben sie dadurch gemessen, beurteilt, geordnet. Wir hätten gar nicht daran denken können, die zwei Hölzer vergleichend zusammenzubringen, hätten wir nicht schon von vornherein die Idee der Gleichheit an sich gehabt. [...] Der *Theaitet* zählt als weitere apriorische Gewußtheiten auf: Identität, Verschiedenheit, Gegensatz, Einheit, Zahlenbestimmtheit, Gerades und Ungerades. Wir sehen, es sind Grundbegriffe allen Erkennens überhaupt, was Platon hier anführt. Du kannst den Abstraktionsprozeß überhaupt nicht beginnen, ohne schon vorher um Identität, Gleichheit, Ähnlichkeit, Einheit, Vielheit usw. zu wissen, weil sonst ein Vergleichen, der erste Schritt der Abstraktion, gar nicht in Gang kommen kann. Um vergleichen zu können, muß man ja bereits wissen um das Eine und Viele, Identische und Andere. Wie könnten wir sonst eine Vorstellung von einer anderen unterscheiden? (Hirschberger 1980, I, 92)

Die sinnlichen kreisförmigen Gegenstände unserer Wahrnehmung, erinnern uns also nur an die vorgängige Idee, die wir immer schon kennen. Platon spricht von „Wiedererinnerung“, oder „Wiedererkennen“ (*anamnesis*). „Aber was ist Wiedererkennen? Wiedererkennen ist nicht: etwas noch einmal erkennen. [...] In Wiedererkenntnis liegt immer, daß man jetzt eigentlicher erkennt, als man in der Augenblicksbefangenheit der Erstbegegnung vermochte. Wiedererkennen sieht das Bleibende aus dem Flüchtigen heraus. Das ist nun die eigentliche Funktion des Symbols und des Symbolgehalts“ (Gadamer 1999, 137).

Der Kreis, den wir immer schon kennen müssen, der uns *a priori*, d.h. vor jeder sinnlichen Erfahrung, immer schon gegeben sein muss, wenn uns kreisförmige Dinge begegnen können sollen, ist selbst aber kein sinnliches Ding, sondern eine nur dem Denken zugängliche *Idee*, ein Allgemeinbegriff und d.h. bei Platon: objektive Wirklichkeit. Der wirklich existierende Kreis ist der dem Denken gegebene Kreis, dieser ist der Begriff, die Definition, die Idee des Kreises; etwa: Eine Linie deren Punkte alle gleich weit von einem Mittelpunkt entfernt sind. Diesen idealen, d.h. bei Platon objektiven Kreis, gibt es nur einmal und auf diesen beziehen wir uns, wenn wir vom Kreis reden. Während die sinnlichen Dinge jedem von uns jeweils anders erscheinen und wir in der sinnlichen Welt also nie wirklich vom Selben reden können, sondern jeder in seiner eigenen Welt lebt, vom anderen isoliert ist, ist die Welt der Idee unsere gemeinsame Welt. Nur in der Welt der Ideen ist Gemeinschaft möglich.

Obschon die sinnlich gegebene Welt also grundsätzlich das Reich der Unwahrheit, des weniger Seienden, des Schlechten und Falschen ist, und Platon Kunstwerke in der *Poli-*

teia nochmals niedriger ansetzt, weil sie als Abbilder (Kunstwerke) der Abbilder (Sinnendinge) der Wirklichkeit (Ideen) noch weiter von der Wahrheit entfernt sind, als die sinnlichen Gegenstände, erörtert er im *Symposion* und im *Phaidros* die in sich gestaffelte Erfahrung des Sinnlich-Schönen als erste Etappe auf dem Weg zur Erkenntnis der wahren Idee des Schönen. Im *Symposion* erklärt Diotima dem jungen Sokrates:

Denn das bedeutet den rechten Weg zu den Dingen der Liebe gehen oder von einem anderen Geführt werden, daß man, mit diesen schönen Dingen hier beginnend, um jenes Schönen willen immer weiter hinaufsteigt, wie auf Stufen: von einem schönen Leibe zu zweien und von zweien zu allen schönen Leibern, und von den schönen Leibern zu den schönen Einrichtungen [Institutionen] zu den schönen Wissenschaften, bis man dann von den Wissenschaften aus zu jener Wissenschaft gelangt, die die Wissenschaft von nichts anderem als von jenem Schönen selbst ist, und er schließlich das erkennt, was das Schöne selbst ist. (Phaidros 211c)

Auch wenn es auf den ersten Blick so scheinen mag, redet Platons Diotima hier keinem Induktionsschluss das Wort, denn die Erkenntnis der Idee des Schönen ist nicht das Ergebnis eines Abziehens der Besonderheiten des Einzelnen, um so zu einer immer größeren Allgemeinheit zu gelangen, sondern was Diotima beschreibt ist der faktische Weg, den man als Mensch gehen muss, um zu erkennen, was man immer schon wusste (vgl. Bröcker 1999, 145–168). Der Weg vom Einzelnen zum Allgemeinen, vom Sinnlichen zur Idee, den Diotima erläutert, beschreibt – wie im Übrigen auch Platons *Höhlengleichnis* – nicht die Genese der Idee, des Allgemeinbegriffs, sondern nur den faktischen Weg zu dessen Erkenntnis. Der Aufstieg aus dem Sinnlichen lässt den Begriff nicht entstehen; vielmehr kann ich zum Allgemeinen nur aufsteigen, weil es immer schon existiert. Es geht also nicht um das ontologische Werden der Idee, sondern um den Weg wie ich zu ihrer Erkenntnis gelange.

Im *Phaidros* erzählt Platon den Mythos vom Aufstieg der befiederten Seele zum „überhimmlischen Ort“ an dem sie zwischen den Wiedergeburten die Ideen schaut (vgl. Bröcker 1990, 522–559). Wenn nun ein Verliebter hier unten den Geliebten erblickt, so beginnen der Seele des Liebenden wieder Federn zu wachsen, was schmerzhaft ist, wie „für die Zahnenden die Schmerzen an ihren Zähnen sind, wenn diese eben hervorwachsen“ (Phaidros, 251b), und zu einem Verhalten führt, das den Mitmenschen als Art *Wahnsinn* erscheint, in Wahrheit aber ein Anzeichen der Annäherung an die Ideen ist. Walter Bröcker erklärt: „Das Schöne ist nach Hegel das sinnliche Scheinen der Idee. Diese Bestimmung Hegels stammt unmittelbar aus dem ‚Phaidros‘. Das Schöne ist die platonische Vermittlung zwischen dem Intelligiblen und dem Sinnlichen. Nirgends sonst in Platons

Schriften gibt es eine so innige Verbindung von Diesseits und Jenseits wie im „Phaidros“ (Bröcker 1990, 545; vgl. Hegel 1983). Bei Platon heißt es:

Wenn man sich beim Anblick der Schönheit hienieden an jene wahre Schönheit erinnert, so bekommt man Flügel, und wenn man dann neu befiedert ist und auffliegen möchte, dazu aber nicht imstande ist, sondern wie ein Vogel hinaufschaut und sich um die Dinge hier unten nicht kümmert, so gibt das Anlaß zu der Beschuldigung, man befinde sich im Zustand des Wahnsinns. (Phaidros, 250a)

Wer aber eben wieder geweiht ist und wer die damaligen Dinge vielfach geschaut hat: wenn der ein gottähnliches Angesicht, als ein vollkommenes Abbild der Schönheit, oder die (entsprechende) Erscheinung eines Leibes sieht, so erfaßt ihn zuerst ein Schauer, und es befällt ihn etwas von den Ängsten von Damals. (Phaidros 251b)

Auch Gadamer ist das so verstandene Sinnlich-Schöne ein Fingerzeig in Richtung der Welt der Ideen, der Wahrheit und des Guten, ein Aufleuchten der wahren Welt im Falschen:

Was wir aus dieser Geschichte als wichtigsten Hinweis entnehmen, ist, daß das Wesen des Schönen gerade nicht darin besteht, der Wirklichkeit nur gegenüber und entgegengesetzt zu sein, sondern daß Schönheit, wie unverhofft sie auch begegnen mag, wie eine Bürgschaft ist, daß in aller Unordnung des Wirklichen, in all ihren Unvollkommenheiten, Bosheiten, Schiefheiten, Einseitigkeiten, verhängnisvollen Verwirrungen dennoch das Wahre nicht unerreichbar in der Ferne liegt, sondern uns begegnet. (Gadamer 1999, 106)

Transzendentalien

Der Zusammenhang zwischen dem Schönen, dem Guten und dem Wahren findet sich auch in der Transzendentalienlehre des Thomas von Aquin. Während sich die Frage nach dem Wesen eines Seienden, also die Frage danach, was etwas ist, seit Aristoteles damit beantworten lässt, dass man das Seiende definiert, d.h. dadurch, dass man den artbildenden Unterschied und die nächsthöhere Gattung angibt (*omnis definitio fit per genus proximum et differentia specifica*), ist das beim Sein nicht möglich. Ich kann zwar das Seiende *Mensch* als vernunftbegabtes (artspezifischer Unterschied) Lebewesen (nächsthöhere Gattung) bestimmen, beim Sein aber gibt es keine höhere Gattung und keinen artspezifischen Unterschied. Wie kann dann ausgesagt, bzw. auch nur gedacht werden, was Sein

ist? Thomas beantwortet diese Frage damit, dass er zunächst festhält, dass über das Sein tatsächlich keine prädikativen Aussagen möglich sind. Trotzdem verstehen wir „seiend“ irgendwie. Was aber verstehen wir, was meinen wir, wenn wir „seiend“ sagen, wenn wir davon sprechen, etwas sei? Sein ist ja keine Eigenschaft an einem Seienden, wie jede andere. Sokrates ist nicht seiend, wie er behaart, oder vernunftbegabt ist. Er ist nicht bloßfüßig, hässlich, klein und dann auch noch seiend. Trotzdem sagen wir von Sokrates er sei. Was meinen wir damit? Thomas antwortet, dass wir das, was wir meinen, wenn wir vom Sein sprechen, immer nur indirekt aussagen können.

Es gibt transzendente Bestimmungen, die immer alle mitgemeint sind, wenn wir sagen etwas sei seiend. Diese Bestimmungen, die erhellen, was wir mit Sein meinen, sind die Transzendentalien. Sie heißen so, weil sie jede kategoriale Bestimmung des Seienden überschreiten, d.h. transzendieren.

Gemeint sind mit diesen Bestimmungen Aspekte und Weisen des Seins, die in dem Wort *ens* [seiend] zwar nicht zum Ausdruck kommen, aber trotzdem mit *seiend* generell gegeben sind. [...] Die Transzendentalien folgen unmittelbar und notwendig aus dem Wesen des Seins und übergreifen deshalb mit diesem alle Grenzen, Gegensätze und Seinsweisen. Selbst sind sie nicht vom Sein umgriffen, sondern mit dem Sein identisch und deshalb mit ihm konvertibel [...]. (Heinzmann 1994, 38)

Obwohl in der Forschung umstritten ist, ob Thomas das *pulchrum*, d.h. das Schöne, zu den Transzendentalien zählt und an der klassischen Stelle in *De veritate* das Schöne nicht vorkommt, ist die Hinzunahme des Schönen zu den Transzendentalien alles andere als abwegig (vgl. Thomas von Aquin 1986). Demnach lässt sich mit Thomas sagen: *ens et res, unum, aliquid, verum, bonum, pulchrum convertuntur*. Seiend und etwas, eins, anderes, wahr, gut, schön fallen in eins. Die Transzendentalien erläutern gleichsam die Bedeutung von „seiend“. Wenn ich „seiend“ (*ens*) sage, meine ich etwas(-sein) (*res*), eines (-sein) (*unum*), anders(-sein) (*aliquid*), wahr(-sein) (*verum*), gut(-sein) (*bonum*) und schön(-sein) (*pulchrum*). Was heißt das? Im Anschluss an Thomas, aber nicht streng thomasisch – Thomas begreift besonders das *aliquid* und das *bonum* anders (vgl. Heinzmann 1994, 37f.) –, lässt sich sagen: 1. Zu sagen, dass etwas ist, heißt zu sagen, dass es etwas ist. Es ist ein bestimmtes Seiendes, eine *res*. 2. Etwas kann aber nur etwas (Bestimmtes) sein, wenn es von Anderem verschieden ist, wenn es sich von anderem unterscheidet, d.h. wenn es ein Anderes (*aliquid*) ist. Spinoza wird später schreiben: *Omnis definitio es negatio*, jede Bestimmung ist Negation. Zu sagen, dass etwas etwas Bestimmtes ist, heißt gleichzeitig zu sagen, dass es alles Andere nicht ist; und zu sagen, dass etwas etwas Bestimmtes nicht ist, ist eine Aussage darüber, was etwas ist. Wenn es nur ein Seiendes gäbe, wäre es alles

und von nichts unterschieden, auch nicht von irgendwelchen Eigenschaften, ja es hätte keinerlei Eigenschaften und wäre buchstäblich Nichts. Etwas zu sein, bedeutet notwendig etwas Anderes nicht zu sein und etwas nicht zu sein bedeutet etwas zu sein. Identität gibt es nur in Differenz und Differenz nur in Identität; Hegel wird darauf zurückkommen.

3. Wenn ich sage, dass etwas ist, sage ich, dass es wahr ist, insofern es denkbar ist, mit dem Denken übereinstimmen kann; gemäß der von Thomas übernommenen Aristotelischen Definition der Wahrheit als *adequatio rei et intellectus*. Was sein kann, kann erkannt werden, kann wahr sein. 4. Wenn ich sage, dass etwas ist, sage ich, dass es gut ist, weil jedes Sein von Gott kommt und grundsätzlich jedes Sein besser ist als Nichtsein (*melior sic esse, quam non esse*). 5. Wenn ich sage, dass etwas ist, sage ich, dass es schön ist, denn jedes Seiende verweist auf die Gutheit und Vollkommenheit der göttlichen Ordnung, bzw. der ewigen Ideen im Geiste Gottes, wohin sich die Platonischen Ideen im Mittelalter zurückgezogen haben.

Das Schöne wird so zum Teleport-Medaillon zur Wahrheit, um im *Zelda*-Jargon zu sprechen. Da das Spiel *Zelda* aber selbst schön ist, nimmt es nicht wunder, dass das Spiel auch wahr ist, d.h. Wahrheiten enthält, also wahre Einsichten in die Wirklichkeit und das wirkliche Leben. Das Spiel sagt die Wahrheit, wenn es sagt, was ist und was nicht ist, gemäß Aristoteles' berühmter Bestimmung wahrer und falscher Rede in der *Metaphysik*: „Zu sagen nämlich, das Seiende sei nicht oder das Nicht-Seiende sei, ist falsch, dagegen zu sagen, das Seiende sei und das Nicht-Seiende sei nicht, ist wahr.“ (Met., 1011b 26–27) Die Wahrheiten über das Leben, die das Spiel unserem Vergil eröffnet, sind durchaus bedenkenswert:

Vor mir liegt eine ganze Welt voller Versprechen. Und so vieles ist noch unerreichbar. Denn noch muss ich wachsen, muss lernen. [...] Es gibt so vieles in dieser Welt, was auf den ersten Blick keinen Zweck hat. [...] Das ist überhaupt das Wunderbare [...]: Manchmal ist es voller Tiefe und Ernst, manchmal ist es ein Spiel für kleine Kinder. [...] Die Welt entsteht nicht durch Betrachtung, sondern durch Handlung. [...] Alles dauert. Alles kann schiefgehen. [...] Entschleunigung ist wichtig. [...] Auch ich brauche meine Zeit, um zu lernen, Umwege zu nehmen oder Abkürzungen zu finden, die dann doch keine sind. [...] Auch deswegen ist es schön [...]. Weil ich weiß: Es wird auch am Ende dieser Reise noch so viel da sein, was ich nicht gesehen habe. [...] Irgendwann wird es vorbei sein – viel zu schnell [...]. (Stillich 2023, 53)

Literatur

- Aristoteles. 1985. *Nikomachische Ethik*. Hrsg. von Günther Bien. Hamburg: Meiner.
- Aristoteles. 1989. *Metaphysik*. Erster Halbband: Bücher I(A)–VI(E). Hrsg. von Horst Seidl. Hamburg: Meiner.
- Bröcker, Walter. 1990. *Platons Gespräche*. Frankfurt/M.: Klostermann.
- Gadamer, Hans-Georg. 1999. „Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest.“ In *Hans-Georg Gadamer, Gesammelte Werke. Bd. 8: Ästhetik und Poetik I: Kunst als Aussage*, 94–143. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Hutchinson, Rachael. 2021. „Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild.“ *Game Studies* 21 (3). <https://gamestudies.org/2103/articles/hutchinson>.
- Hegel, G. F. W. 1986. *Vorlesung über die Ästhetik*. Bde. 13. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Heinzmann, Richard. 1994. *Thomas von Aquin*. Frankfurt/M.: Kohlhammer.
- Hirschberger, Johannes. 1980. *Geschichte der Philosophie*. 2 Bde. Freiburg: Herder.
- Kant, Immanuel. 1990. *Kritik der Urteilskraft*. Hrsg. von Karl Vorländer. Hamburg: Meiner.
- Platon. 1991. *Die Großen Dialoge*. Übersetzt von Rudolf Rufener. Mit einer Einführung und Erläuterungen von Thomas Alexander Szlezák. München: dtv.
- Pöltner, Günther. 1978. *Schönheit. Eine Untersuchung zum Ursprung des Denkens bei Thomas von Aquin*. Wien: Herder.
- Rentsch, Thomas. 2004. „Schöne, das.“ In *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*, Bd. 3, hrsg. v. Jürgen Mittelstraß, 721–726. Darmstadt: WBG.
- Stillich, Sven. 2023. „Mein Lavendel heißt Himmelspilz. Unser Autor fährt dieses Jahr nicht weg. Er macht Urlaub in einem Videospiel.“ *Die Zeit*, Nr. 32, 27. Juli 2023, 53.
- Thomas von Aquin. 1986. *Von der Wahrheit. De veritate (Quaestio I)*. Lateinisch–Deutsch. Hamburg: Meiner.

Ludographie

- Nintendo EPD. 2017. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Kyoto: Nintendo.
- Nintendo EPD. 2023. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*. Kyoto: Nintendo.

Hoffen und Bangen

Zur Mediengeschichte der Zukunft

Gundolf S. FREYERMUTH

Technische Hochschule Köln, Cologne Game Lab (Germany)

Abstract

The paper explores the history of the future in Western society, from the Renaissance to the post-pandemic present, and the media through which the shifting visions of the future are expressed. Four distinct phases are identified: the pre-modern era and its quest for a secular future focusing on the organizational improvement of worldly conditions; the modern era, which emphasized progress and the promise of better times ahead; the post-modern era, marked by dystopian scenarios of humanity's destruction of the planet; the current period and its aspirations for humanity's evolution through digital technology. – An accumulating number of 'new' media have shaped these designs of the future: First, the printed book allowed for the literary evocation of utopian and early science fiction visions. Later, the industrial media of film and television represented imagined futures audiovisually. Currently, digital games provide interactive simulations of dystopian and utopian futures, enabling immersive experiences and cyborg-like engagement. The

further evolution of media may hybridize material reality and different software virtualities, thus facilitating extended experiences of potential futures. – The paper demonstrates that – as a consequence of changing cultural values and technological advances – four overarching "grand narratives" have structured the modern media history of the future: the humanistic metanarrative of secularization in pre-industrial modernity; the mass humanistic metanarrative of welfare through progress in the industrial age; the post-humanistic metanarrative of the climate catastrophe during the de-industrialization and early digitalization period; and finally, the emerging transhumanistic metanarrative of an impending digital singularity entailing a technological augmentation of the human species.

Keywords: *Zukunft, Utopien, Dystopien, Science-Fiction, Humanismus, Posthumanismus, Transhumanismus, Mediengeschichte*

(c) Gundolf S. Freyermuth; g@freyermuth.com

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in November 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.6

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/191>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Spekulationen über Zukünftiges durchziehen die menschliche Kultur.¹ Die Makrogeschichte lehrt, dass unsere Spezies die einzigartige Fähigkeit besitzt „to transmit information about things that do not exist at all“ (Harari 2015, 24). Narrationen von nicht-materiellen Entitäten verbinden uns, schweißen uns zu immer größeren Gruppen zusammen. Als Beispiele für solche wirkungsmächtigen Fiktionen nennt Yuval Noah Harari u.a. Götter, Nationen oder Banken (ibid., 31 und 36). Dieses „intersubjective web of meaning“ (Harari 2017, 144 ff.), das Kulturen zur Legitimierung von „imagined orders“ (ibid.) spinnen, bezeichnete Jean-François Lyotard als „grand narrative“ (Lyotard 1984 [*1979]). Ein konstitutives Element solcher „großen Erzählungen“ oder Metanarrative bilden Vorstellungen von der Zukunft. Was die westliche Menschheit in der Neuzeit über ein mögliches anderes – besseres oder auch schlechteres – Leben dachte und denkt, ist Resultat einer Reihe kultureller Konstruktionen, die in der Renaissance einsetzte.

Nicht immer nämlich schien eine nachhaltige Veränderung irdischen Lebens möglich. Wer in der griechischen oder römischen Antike lebte, mochte von einem Goldenen Zeitalter träumen, das als für immer vergangen galt. Später, im irdischen Jammertal der christlichen Epoche, die wir das Mittelalter nennen – deren Zeitgenossen sich aber nicht in der Mitte einer Entwicklung, sondern in den apokalyptischen letzten Tagen der Welt wähnten –, sahen die Lebenden einzig dem Jenseits entgegen, Paradies oder Hölle (Geuenich 1989). Erst mit Beginn der Neuzeit entwarf die westliche Menschheit säkulare Zukünfte.



Abbildung 1: Mediengeschichte neuzeitlicher Zukunftsentwürfe (eigene Abbildung)

¹ Dieser Versuch einer historischen Medientheorie der Zukunft stützt sich wesentlich auf Bloch 1977 [*1918], loc. 2,129 ff; Bloch 1977 [*1954–1959]; Freyermuth 2019, 9–65; Gidley 2017; Heilbroner 1995; Montfort 2017; Sargent 2010.

Die Erzählungen von besseren Orten und Zeiten speichern wir in einer wachsenden Zahl von Medien. Die Geschichte möglicher Zukünfte ist daher eine Mediengeschichte. Neuzeitlich kennt sie bislang vier Phasen: die Vormoderne zwischen Renaissance und Aufklärung (13.–18. Jh.), in der sich erstmals Vorstellungen säkularer Zukünfte ausbildeten und sich mittels der neuen mechanischen Medien Druck und Bühne darstellen ließen; die industrielle Moderne zwischen Aufklärung und Postmoderne (18.–20. Jh.), in deren Verlauf zukünftige Fortschritte multimedial in den alten Medien wie auch in den neuen industriellen Massenmedien entworfen wurden; die vergleichsweise kurze Übergangsperiode von Postindustrialisierung und Postmoderne (20.–21. Jh.), in der die „große Erzählung“ vom Fortschritt in die Krise geriet und das Genre der Dystopie in allen analogen Medien wie auch dem neuen digitalen Transmedium der Software dominierte; sowie unsere digitale Gegenwart, die radikal neue digitale Zukünfte zu imaginieren und mittels digitaler Vernetzung zu realisieren beginnt.

Gemeinsam ist beiden Sorten von Beschreibungen zukünftiger Lebensformen – utopischen und dystopischen, wünschenswerten und unerwünschten –, die in diesen rund acht Jahrhunderten entstanden, dass sie mehr noch als andere künstlerische Ausdrucksformen in ihrer eigenen Zeit verwurzelt sind und durch sie begrenzt zu werden scheinen. Aus der historischen Distanz jedenfalls offenbaren Zukunftsvisionen die Umstände ihres Entstehens auf eindrucksvolle Weise, besondere zeitgenössische Anliegen, typische Sehnsüchte und Ängste, die Moral und die Vorurteile ihrer Epoche: „[U]topia is a mirror to the present designed to bring out flaws, a circus or funfair mirror in reverse, to illustrate ways in which life could be better“ (Sargent 2010, 112).² Die meisten, die heute utopische oder dystopische Fiktionen kreieren, sind sich dieser Tatsache durchaus bewusst. „[W]hat science fiction writers are really doing is writing a kind of metaphorical story about the present“, reflektiert z.B. Neal Stephenson (Cowen 2019). Im Falle von Dystopien wird dieses Spiegeln gegenwärtiger Tendenz gewöhnlich mit Warnungen assoziiert; mit „Appelle(n) an die Leser, in eine andere Richtung abzubiegen“, wie der Science-Fiction-Autor Andreas Eschbach sagt (Haeming 2018), oder mit dem Erzählen von „cautionary tales for ourselves“, wie Jonathan Nolan meint, einer der Schöpfer der *Westworld*-Serie (Watercutter 2017).

Dem neuzeitlichen Schwanken zwischen Hoffen und Bangen werde ich in sieben Schritten nachgehen. Zunächst skizziere ich den Übergang von religiösen zu säkularen Konzeptionen besseren Lebens, der sich zwischen Renaissance und Aufklärung vollzog (*I Humanistische Perspektiven: Hoffen in der Vormoderne*), um dann deren radikale Ver-

² Vgl. auch: „Utopias are reflections of the issues that were important to the period in which their authors lived“ (ibid., 21.) Ebenso: „Visions of the future express the ethos of their times“ (Heilbroner 1995, loc. 1,240).

änderung in der Epoche der Industrialisierung zu beschreiben (*II Erfahrungen historischen Fortschritts: Hoffen in der Moderne*). Im dritten Schritt verfolge ich die intellektuellen Anstrengungen, der neuen Erfahrung ökonomischen Wachstums und damit steilen sozialen und politischen Fortschritts in einem rationalen Umgang mit der Zukunft zu begegnen (*III Probleme der Prophetie: Von der künstlerischen Antizipation zur wissenschaftlichen Prognose*). Kaum jedoch war um die Mitte des 20. Jahrhunderts das akademische Studium der Zukunft etabliert, diskreditierte sich – parallel zum Niedergang industrieller Kultur – die Erwartung steter Verbesserung zukünftigen Lebens (*IV Krise des Fortschritts: Bangen bei der Passage in die Postmoderne*). Aus der kulturellen Infragestellung des Fortschritts resultierte in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ein Aufblühen apokalyptischer Visionen (*V Absage der Zukunft: Postmoderne Dystopien*). Die Untersuchung mündet in eine Bestandsaufnahme aktuell kursierender Vorstellungen von der Zukunft – die Infragestellung des neuzeitlichen Humanismus zugunsten einer technologisch-biologischen Selbstverbesserung des Homo sapiens (*VI Transhumanistische Perspektiven: Hoffen auf den Sprung*) und das Aufkommen zugleich positiver und apokalyptischer Zukunftsentwürfe (*VII Erfahrungen evolutionären Fortschritts: Digitale Utopien*).

I. Humanistische Perspektiven: Hoffen in der Vormoderne

Mit der Renaissance – *la rinascita*, der Vision einer Wiedergeburt antiker Kultur³ – setzte ein steter Prozess der Säkularisierung ein und mit ihm die Entfaltung humanistischen Denkens. In seinem Zentrum standen diesseitige menschliche Interessen. Eine optimale irdische Existenz erschien zunehmend erstrebenswert.⁴ Prägend für diese Infragestellung der christlichen, auf das Jenseits fixierten Mythologie waren zwei radikale Horizontverschiebungen: die Entdeckung, dass die Erde nicht im Zentrum des Universums steht, sowie die Entdeckung, dass es auf der Erde selbst noch Orte gab, die weder die Karten der Antike noch die Bibel verzeichneten. Vor allem diese Erkundung und Kolonialisierung der sogenannten Neuen Welt führte nach 1500 zum Entstehen einer literarisch-philosophischen Gattung, die bessere säkulare Lebensweisen entwarf.⁵

Formal folgten diese Erzählungen den Berichten über zeitgenössische Entdeckungsreisen. Auf einzigartige Art und Weise regte der italienische Kartograph Amerigo Vesputci die Phantasie der Gebildeten an. Er begleitete mehrere spanische und portugiesische

³ Den Begriff *la rinascita* („Wiedergeburt“) verwendete erstmals Giorgio Vasari in: *The Lives of the Artists* (Vasari 1998 [*1550]).

⁴ Die nachstehende Darstellung folgt vor allem Freyermuth 2019; Gidley 2017; Heilbroner 1995.

⁵ Vgl. zum Zusammenhang von Kolonialisierung und Utopie: Sargent 2010, 50.

Expeditionen in die Neue Welt und veröffentlichte zwischen 1504 und 1507 Reiseberichte, deren Erfolg zwei langfristige Konsequenzen zeitigte. Erstens wurde die Neue Welt nach Amerigo Vespucci benannt – Amerika. Zweitens inspirierten Vespuccis Publikationen den britischen Philosophen und Politiker Thomas Morus einen eigenen Reisebericht zu verfassen – die erste säkulare Utopie. 1516 erschien *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, de optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia*⁶ (Morus 1516).

Im Gegensatz zu den Berichten Vespuccis war die Erzählung vom besseren Leben auf der abgelegenen Südseeinsel Utopia fiktiv. Morus versuchte jedoch, Utopias Existenz durch den Einsatz verschiedener literarischer Techniken zu authentifizieren. Zum einen schrieb er sich selbst, den bekannten Zeitgenossen Thomas Morus, in die Geschichte ein. Zum zweiten beglaubigte er die erfundene Erzählung durch die Verwendung von Korrespondenz mit anderen real-existierenden Personen. Zum dritten gab er seinem Helden Raphael Hythloday eine plausible Biografie: Hythloday war angeblich einer der Männer, die Amerigo Vespucci in die Neue Welt begleitet hatten. Er drang jedoch weiter in den Südatlantik vor und entdeckte so die Insel Utopia. Gleichzeitig konterkarierte Morus seine Strategien der Authentifizierung mit satirischen Elementen. So darf man Hythlodays Beschreibung der Südseeinsel als sozialistisches Paradies schon deshalb anzweifeln, weil Hythloday, der griechische Nachname des fiktionalen Erzählers, „Experte für Unsinn“ bedeutet.

Gezielte Verwirrung stiftete auch die Doppeldeutigkeit des Namens Utopia. Das griechische Substantiv ‚topos‘ bezeichnet einen Ort; die Vorsilbe ‚ou‘ bedeutet ‚nicht‘; die Vorsilbe ‚eu‘ bedeutet ‚gut‘. Morus selbst spielte in einem kurzen Gedicht, das er der Erstausgabe vorausschickte, mit beiden möglichen Auslegungen. Das von ihm geprägte Kunstwort bezeichnet insofern entweder einen Nicht-Ort oder einen guten Ort – oder beides. Das Genre, das Morus etablierte, wird heute allgemein als der Versuch definiert, nicht-existierende Gesellschaften medial zu entwerfen „described in considerable detail and normally located in time and space“ (Sargent 2010, 6). Utopische Konzepte drücken daher nicht nur Hoffnung aus, sondern auch „desire – the desire for a better way of being“ (Levitas 1990, 191).

Bis Morus Nachfolger fand, sollte ein Jahrhundert vergehen. Dann jedoch erschien eine Vielzahl utopischer Schriften, schwankend zwischen literarischer Imagination und intellektuellem Szenario. Zu den einflussreichsten gehörten Tommaso Campanellas *Sonnenstadt* (Campanella 1623),⁷ Johannes Valentinus Andreaes *Christianopolis* (Andreae

⁶ Die Übersetzung des lateinischen Titels lautet: „Ein wahrhaft goldenes kleines Buch, nicht weniger nützlich als unterhaltsam, über den besten Staat einer Republik und über die neue Insel Utopia“.

⁷ Geschrieben 1602 auf Italienisch, veröffentlicht zuerst auf Latein unter dem Titel *Civitas Solis* 1623 in Frankfurt.

1619) und Francis Bacons *Neu-Atlantis* (Bacon 1627). Sie schilderten isolierte und überschaubare Lebensräume: Insel- oder Stadtstaaten, deren Bewohner ein besseres diesseitiges Leben führten.⁸ Augenfällig ist dabei die dialektische Beziehung zum parallelen Prozess der Säkularisierung. Einerseits blieben die – durchweg männlichen – Autoren dem christlichen Glaubenssystem weitgehend verhaftet und schrieben religiöse Topoi in ihre Utopien ein. Andererseits verweltlichten deren Schriften qua ihres literarischen Genres Elemente des aufs Jenseits gerichteten Paradiesglaubens. Damit opponierten sie nolens volens dem älteren biblischen Genre der Apokalyptik, das für das mittelalterliche Lebensgefühl so prägend gewesen war und dessen Kenntnis und Beliebtheit in der Religiosität breiter Schichten in der frühen Neuzeit fort dauerte. Ein ambivalent-ungeklärtes Verhältnis zur christlichen Heilslehre bestimmte dann auch die meisten säkularen Utopie-Entwürfe der kommenden Jahrhunderte und wirkt bis in die gegenwärtige Konjunktur apokalyptischer Perspektiven weiter – sowohl in den anti-utopischen Affekten der post-modernen apokalyptischen Dystopien wie auch in den utopischen Apokalypsen der digitalen Kultur.⁹



Abbildung 2: Wandel neuzeitlicher Zukunftsentwürfe: Vormoderne (eigene Abbildung)

Zwei prägende Merkmale des frühen utopischen Denkens lassen sich so zusammenfassend identifizieren. Erstens: Die guten Nicht-Orte, die in der Antike und im Mittelalter als vergangen und verloren gegolten hatten – das Goldene Zeitalter, der Garten Eden, aus dem die Menschheit vertrieben wurde –, wurden nun in der Gegenwart verortet. Im

⁸ Siehe hierfür wie für das Folgende Gidley 2017, loc. 1,035.

⁹ Die aktuelle „apokalyptische Krisenhermeneutik“ beschreibt und analysiert Alexander-Kenneth Nagel in: *Corona und andere Weltuntergänge: Apokalyptische Krisenhermeneutik in der modernen Gesellschaft* (Nagel 2021). – Siehe dazu unten die Kapitel IV und V.

neuen Genre der literarischen Utopie wartete das bessere Leben nur darauf, entdeckt zu werden; so wie Amerika erst hatte entdeckt werden müssen. Das zweite Merkmal zeigt sich im Vergleich mit zukünftigen Visionen: In seiner ersten Phase konzentrierte sich das utopische Denken auf radikal neue Formen sozio-politischer Organisation, das heißt die Optimierung von Erziehung und Ausbildung, Politik und Wirtschaft. Im Zentrum vorindustrieller Utopien stand die Schaffung eines besseren irdischen Lebens durch moralische Regeln und politische Gesetze.¹⁰ Formuliert wurden diese Hoffnungen zwischen Renaissance und Aufklärung vorrangig im Medium des gedruckten Buchs, dessen Popularisierung zeitgleich mit der Entdeckung der neuen Welt begann.

Diese inhaltlichen und medialen Fokussierungen sollten sich im Zuge von Aufklärung und Industrialisierung radikal verschieben – von Moral und Politik hin zu technologischen Innovationen und ihren kulturellen Folgen. Allerdings kam es zu dieser Schwerpunktverlagerung keineswegs aus dem Nichts. Das utopische Interesse an der Technologie kündigte sich hieroglyphisch bereits vorindustriell an. Besonders verbreitet waren seit der frühen Neuzeit Spekulationen über zukünftige Transportmittel. Schon in der Mitte des 13. Jahrhunderts stellte sich Roger Bacon Hubschrauber vor. Zweihundert Jahre später tat es Leonardo da Vinci ihm nach. Im frühen 17. Jahrhundert imaginierte Tommaso Campanella „vessels able to navigate without wind and without sails“ (Stanford Encyclopedia 2021), und einige Jahre später beschrieb Francis Godwin eine Reise zum Mond mittels eines Schwarmes wilder Schwäne (Godwin 1638). Aus diesen vereinzelt Anfängen resultierte im 18. Jahrhundert ein innovativer literarischer Ansatz, um Geschichten besserer Zukünfte zu erzählen, die wesentlich auf technischem Fortschritt beruhten. Ein frühes Beispiel ist der 1733 von Samuel Madden verfasste Briefroman *The Memoirs of the Twentieth Century* (Madden 1733): „In French, the new genre was called ‚roman de l’avenir‘, in English ‚the tale of futurity‘, and in German, ‚Zukunftsroman‘“ (Gidley 2017, loc. 1,111).

II. Erfahrungen historischen Fortschritts: Hoffen in der Moderne

In der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts wurde die Zukunft zu einer besonderen Sorge. Der vordergründige Anlass war tiefgreifender politischer Wandel. Die alte monarchische Ordnung, einst für gottgegeben und ewig gehalten, begann zu bröckeln. Unbekannte Horizonte öffneten sich. Die politischen Revolutionen, in denen sich die Suche nach

¹⁰ Unschwer lässt sich von diesen radikal egalitären Arten und Weisen, Menschen zu erziehen und Gesellschaften zu organisieren, eine Linie zu den Idealen eines *neuen Menschen* ziehen, wie ihn dann die diversen faschistischen und kommunistischen Diktaturen des 20. Jahrhunderts erschaffen wollten.

neuen Ordnungen manifestierte – die Amerikanische Revolution (1765–1783) und die Französische Revolution (1789–1799) – waren nur die Spitze des Eisbergs. Unter der Oberfläche der sichtbaren Veränderungen verschob sich die Tektonik der westlichen Zivilisation. Walter Benjamin beschrieb diese historisch beispiellosen Umwälzungen als einen unvorhergesehenen Wetter-, wenn nicht Klimawandel, der den „Engel der Geschichte“ in Bedrängnis brachte:

[E]in Sturm weht vom Paradiese her, der sich in seinen Flügeln verfangen hat und so stark ist, daß der Engel sie nicht mehr schließen kann. Dieser Sturm treibt ihn unaufhaltsam in die Zukunft, der er den Rücken kehrt, während der Trümmerhaufen vor ihm zum Himmel wächst. Das, was wir den Fortschritt nennen, ist dieser Sturm (Benjamin 1980, 697 f.)

Aufgewirbelt wurde der Sturm des Fortschritts, schreibt Robert L. Heilbroner, durch das Zusammenwirken von drei Kräften „that had previously existed only in embryo or on the fringes of society“ (Heilbroner 1995, loc. 527). Zum einen produzierte die rationale Erforschung der Welt, die zweihundert Jahre zuvor mit der wissenschaftlichen Revolution eingesetzt hatte, Erkenntnisse in den Natur- und Geisteswissenschaften, die ein neues Weltbild implizierten. Die zweite Kraft war „the appearance of an idea utterly absent from all the civilizations [...], namely the legitimacy of the will of the people as the source of their own collective direction“ (ibid. 1,247). Drittens entstand mit dem industriellen Kapitalismus ein neues Wirtschaftssystem, das die Produktion und Verteilung materieller Güter reorganisierte. „Taken together the three forces formed the basis of an utterly new conception of the future as embodying Progress.“ (ibid., loc. 1,252).

Eine nie zuvor gekannte Steigerung von Produktion und Konsum setzte ein (Harari 2015, 304ff.). Größerer Wohlstand hatte sich bis dahin primär durch geographische und soziale Umverteilung erlangen lassen – durch Eroberungs- und Bürgerkriege, Versklavung, Kolonisierung und Expropriation. Die Industrialisierung beendete den jahrtausendealten ökonomischen Stillstand. Viele Zeitgenossen verunsicherte zwar der sich explosiv entwickelnde Kapitalismus, sein scheinbar grenzenloses Wachstum, die Dominanz des Marktes über religiöse, moralische oder politische Anliegen. Bereits im späten 18. Jahrhundert setzte sich jedoch die Erwartung einer steten Verbesserung der menschlichen Lebensbedingungen durch (Montfort 2017, 28). Der industrielle Fortschritt wertete die Vergangenheit kulturell ab. Ihre Vergötterung – die Sehnsucht nach dem Goldenen Zeitalter oder die bewundernde Nachahmung der Antike – wich der Einsicht, dass die Gegenwart in vielerlei Hinsicht besser war; eine Erkenntnis, die wiederum zu der Annahme führte, die Zukunft müsse noch fortgeschrittenere Zeiten bringen. Utopische Entwürfe gingen so im 19. Jahrhundert von der Beschreibung ferner Orte zur Beschreibung ferner Zeiten über. „The typical setting of the ideal society (or its opposite, dystopia)

radically changed from a different place at the same time to the same place at a different time“ (Gidley 2017, loc. 801).¹¹

Literarische Utopien, die dieses Zukunftspotential der Industrialisierung erkundeten, erschienen in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Zu den einflussreichsten gehören Samuel Butlers *Erewhon: Or, Over the Range* (Butler 1872), Edward Bellamys *Looking Backward 2000–1887* (Bellamy 1888) und William Morris' *News from Nowhere* (Morris 1890). Die drei Romane repräsentieren die Hauptvarianten des damaligen utopischen Schreibens. Butlers Vision war traditionalistisch. Er hielt am vorindustriellen Modell von Morus *Utopia* fest. *Erewhon* – ein Anagramm von „Nowhere“, also „Nirgendwo“ – wird als ein gerade entdecktes fernes Land vorgestellt. Butler vergleicht dessen Gesellschaft satirisch mit dem viktorianischen England seiner Gegenwart. Bellamy und Morris dachten kühner. Ihre utopischen Gesellschaften siedelten sie in der Zukunft an. Da Morris seine Utopie als direkte Antwort auf Bellamys Roman schrieb, ist die Ausgangslage ähnlich: Beider Helden und Erzähler fallen in ihrer Gegenwart in einen Tiefschlaf und wachen in sozialistischen Gesellschaften auf. Die beiden Spielarten des Sozialismus könnten jedoch unterschiedlicher nicht sein.

Bellamys Boston des Jahres 2000 ist hoch entwickelt. Der Kapitalismus ist überwunden, das Privateigentum an Produktionsmitteln abgeschafft. Ein starker Zentralstaat bestimmt das Leben. Die Arbeit ist streng reglementiert und strukturiert – entsprechend den Anforderungen industrieller Technologie. Im Gegenzug genießen die Menschen freien Konsum, und ihr Arbeitsleben endet bereits im Alter von 45 Jahren.¹² Für Morris, der Bellamys *Looking Backward 2000–1887* rezensierte, stellte dieser kaltherzig-technokratische Staatssozialismus das Gegenteil einer Utopie dar. In *News from Nowhere* versuchte er dagegen – in Anlehnung an die britische Arts-and-Crafts-Bewegung –, romantische und ästhetische Ideale zu verbinden. Der Sozialismus, den Morris' Held erlebt, wenn er in der britischen Zukunft aufwacht, hat nicht nur den Kapitalismus, sondern auch die Industrialisierung überwunden. Geld ist ebenso verschwunden wie Fabriken und Großstädte. Den Alltag kennzeichnet die Abwesenheit aller entfremdenden Arbeitsteilung, einschließlich der Trennung von Arbeits- und Privatleben. In Morris' Utopie sind die Menschen glücklich; jedoch nicht, weil sie weniger arbeiten, sondern weil sie freiwillig und selbstbestimmt arbeiten.

Aus heutiger Sicht vermischen alle drei Utopien progressive und rückschrittliche, demokratische und autoritäre, befreiende und unterdrückende Elemente. In seiner Bespre-

¹¹ Gidley fasst Erkenntnisse des Soziologen Wendell Bell zusammen.

¹² Bellamys Buch war nicht nur ein sensationeller literarischer Erfolg. Der Bestseller initiierte auch eine politische Bewegung. In den Vereinigten Staaten wurden Hunderte von „Bellamy-Clubs“ gegründet, die sich für die Verstaatlichung der Produktionsmittel einsetzten, und auch einige utopische Gemeinschaften, deren Mitglieder versuchten, nach den Regeln des Romans zu leben.

chung von Michael Robertsons *The Last Utopians: Four Late Nineteenth-Century Visionaries and Their Legacy* (Robertson 2018) resümiert Adam Gopnik die widersprüchliche ideologische Situation:

The utopian feminists are also eugenicists and anti-Semites; the men who dream of a perfect world where same-sex attraction is privileged also unconsciously mimic the hierarchy of patriarchy, putting effeminate or cross-dressing ‚Uranians‘ at the bottom of their ladder. The socialists are also sexists, and the far-seeing anarchists are also muddle-headed, mixed-up mystics. (Gopnik 2018)

Mit dem 19. Jahrhundert neigte sich die Zeit des utopischen Romans allerdings ihrem Ende entgegen, wie der Titel von Robertsons Studie andeutet. Eine neue, wissenschaftlich-technisch orientierte und tendenziell multimediale Variante von Zukunftserzählungen entstand.

Die Umorientierung begann in den traditionellen Druckmedien Zeitschrift und Buch (Gidley 2017, loc. 1,171). Wichtigster Wegbereiter war Jules Verne. Bereits in den 1860er Jahren veröffentlichte er *De la terre à la lune* (Verne 1866)¹³ und *Vingt mille lieues sous les mers* (Verne 1870)¹⁴. Eine Generation später profilierte sich H. G. Wells als einflussreichster Autor, nicht zuletzt, weil er neben Zukunftserzählungen auch futuristische Sachbücher schrieb. Seine bedeutendsten Romane erschienen kurz vor der Jahrhundertwende: *The Time Machine* (Wells 1895)¹⁵, *The Island of Doctor Moreau* (Wells 1896)¹⁶ und *The War of the Worlds* (Wells 1901)¹⁷. Auf den Begriff brachte das neue Genre dann in den 1920er Jahren Hugo Gernsback: Science-Fiction (vgl. z.B. Telotte 2001, 69-70). Das Kompositum indizierte in der Beschäftigung mit der Zukunft die wachsende Verbindung von Literatur und (Natur-)Wissenschaft.

Rückblickend zeichnen sich viele Werke der industriellen Science-Fiction durch ihre hohe Fähigkeit aus, zukünftige Entwicklungen, insbesondere technische, vorwegzunehmen. Allein Jules Verne imaginierte hieroglyphisch Dutzende von späteren Erfindungen, darunter Fernsehen, Automobile, Klimaanlage, Mondraketen und U-Boote.¹⁸ Die besten Autoren, die Verne folgten, waren nicht weniger visionär. H. G. Wells sah Kernkraft

¹³ Deutscher Titel *Von der Erde zum Mond*, erste Übersetzung ins Deutsche 1873.

¹⁴ Deutscher Titel *20.000 Meilen unter dem Meer*, erste Übersetzung ins Deutsche 1874.

¹⁵ Deutscher Titel *Die Zeitmaschine*, erste Übersetzung ins Deutsche 1904.

¹⁶ Deutscher Titel *Die Insel des Doktor Moreau*, erste Übersetzung ins Deutsche 1904.

¹⁷ Deutscher Titel *Der Krieg der Welten*, erste Übersetzung ins Deutsche 1901.

¹⁸ Der Ingenieur Simon Lake las Vernes *20.000 Meilen unter dem Meer* mit elf Jahren und baute später die ersten amerikanischen U-Boote. Das zweite Kapitel seiner Autobiographie beginnt mit der Feststellung: „Jules Verne was in a sense the director-general of my life“ (Lake und Corey 1930).

und Atomkrieg voraus, Arthur C. Clarke konzipierte geostationäre Satelliten, Isaac Asimov beschrieb Roboter, fahrerlose Autos, wandgroße Bildschirme und Satellitentelefone, Robert Heinlein Raumfahrt und Wasserbetten.

Ein gutes Jahrhundert lang – von den frühen 1860er bis zu den späten 1960er Jahren – propagierte Science-Fiction technischen Fortschritt. Ihr Weg von den Rändern der industriellen Kultur in deren Zentrum wurde wesentlich durch ihre Multimedialisierung befördert. Das Medium des Buchdrucks verlor sein Primat. Zu der schriftlichen Antizipation des wissenschaftlich-technischen Fortschritts in Romanen, Sachbüchern, Zeitschriften und Zeitungen traten visuelle, auditive und audiovisuelle Zukunftsentwürfe.

Zunächst gestalteten Weltausstellungen die Zukunft am spektakulärsten, indem sie eine Vielzahl von Medien – Architektur, Skulptur, Modellbau, Grafik, Theater, Musik, Literatur – zu einem ganzheitlichen Erlebnis kombinierten. Ein herausragendes Beispiel gibt die New Yorker Weltausstellung von 1939/40, die 44 Millionen Besucher fand. Ihr Thema war „The World of Tomorrow“. Die Hauptattraktion bot ein jahrmärtsähnliches Fahrvergnügen durch die zukünftige Welt des Automobils, das der Industriedesigner und Bühnenbildner Norman del Geddes für General Motors realisierte. Die „Futurama“ genannte Installation beförderte ihre Teilnehmer – 552 Personen pro Durchlauf, 28.000 pro Tag (Fotsch 2001, 65–97)¹⁹ – zwanzig Jahre in die Zukunft. Die Genauigkeit der Prognose, wie sich das Alltagsleben unter dem Einfluss der Massenmotorisierung verändern würde, erstaunt bis heute. In den 1960er Jahren sollten Autobahnen und Schnellstraßen die Vereinigten Staaten exakt so durchziehen, wie das „Futurama“ es vorhersah.

Parallel zu Weltausstellungen popularisierten neue industrielle Medien die Erkundung der Zukunft. Die Geschichte des Spielfilms begann mehr oder weniger mit einem Science-Fiction-Werk. In seiner 18-minütigen *Voyage dans la Lune* amalgamierte Georges Méliès' Werke von Jules Verne und H. G. Wells (Méliès 1902). Zum Stumm- und Tonfilm als Medium der Science-Fiction gesellten sich in der ersten Jahrhunderthälfte das Radio und der Comic. Die ersten *Buck-Rogers*-Hefte erschienen 1929 (Nowlan 1928), gefolgt von *Flash Gordon* 1934 (Raymond 1934) und *Superman* 1938 (Siegel und Shuster 1938). Adaptationen fürs Radio wurden nur wenige Jahre später produziert. Als erste Science-Fiction-Sendung im amerikanischen Radio gilt die *Buck-Rogers*-Reihe, die seit 1932 ausgestrahlt wurde (CBS 1932-1947). Adaptiert wurden auch zahlreiche ‚Klassiker‘ des jungen Genres. Besondere Berühmtheit erlangte Orson Welles' 1938 entstandene Version von H. G. Wells' *The War of the Worlds* (Welles und CBS 1938).²⁰

¹⁹ Die von Fotsch genannten Zahlen stammen aus einem zeitgenössischen Bericht der *Business Week*.

²⁰ Die fiktionale ‚Live-Übertragung‘ von der Landung der Marsmenschen löste bei vielen Hörern angeblich Panik aus; siehe die Schlagzeile der *The New York Times* vom 31. Oktober 1938: „Radio Listeners in Panic, Taking War Drama as Fact“; facsimile <http://en.wikipedia.org/wiki/Image:WOTW-NYT-headline.jpg>

Um 1950 begann schließlich der Aufstieg des Fernsehens zum epochalen Leitmedium. In seiner Frühzeit diente es als eine Art Kinomuseum, in dem Klassiker der Filmgeschichte in endloser Wiederholung ausgestrahlt wurden, u.a. Hollywoods erfolgreiche Adaptationen der *Flash-Gordon*- (Universal Pictures 1936, 13 Folgen) und *Buck-Rogers*-Comic-Science-Fiction-Reihen (Universal Pictures 1939, 12 Folgen). Bald produzierte das Fernsehen zudem eigene Zukunftsserien. Immens einflussreich wurde ab Mitte der 1960er Jahre das *Star-Trek*-Franchise (Roddenberry 1966-69). Seine Macher nahmen nicht nur Smartphones, Tablet-PCs und neue medizinische Praktiken vorweg. Im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts inspirierte Star Trek auch junge Menschen, diese erdachten Zukünfte zu verwirklichen – von Ed Roberts, dem Entwickler des ersten Personal Computers, bis zu Mae C. Jemison, der ersten schwarzen Astronautin der NASA.²¹

Zwischen Aufklärung und Postmoderne lassen sich daher zusammenfassend drei grundlegende Veränderungen in der Sehnsucht nach besseren Lebensweisen beobachten. Erstens bewirkte die Erfahrung des industriellen Fortschritts eine Verlagerung utopischer Fantasien in ferne Zeiten. Das bessere Leben verwandelte sich von etwas, das vorhanden war und entdeckt werden konnte – an fernen Orten –, zu etwas, das sich allererst entwickeln musste. Zweitens verschoben sich die Inhalte der Zukunftshoffnungen. Zwischen Renaissance und Aufklärung hatten sie sich vor allem auf eine Verbesserung der Lebensumstände durch die Optimierung von Erziehung, Wirtschaft und Politik gerichtet. Zwischen Aufklärung und Postmoderne hingegen sollten sich die zukünftigen Lebensumstände primär durch technologische Innovationen verbessern, durch neue Maschinen und Verfahren, Leben und Arbeiten zu erleichtern und materiell zu bereichern.



Abbildung 3: Wandel neuzeitlicher Zukunftsentwürfe: Moderne (eigene Abbildung)

²¹ Vgl. *How William Shatner Changed the World* (Discovery Channel 2005)

Drittens entstanden Zukunftsentwürfe nicht mehr nur als textuelle Schilderungen, sondern in allen zeitgenössisch relevanten Medien. Die Multimedialität der Science-Fiction-Narrationen verstärkte den Einfluss der künstlerischen Fantasien auf die tatsächliche Gestaltung der Zukunft. Sie nämlich wurde in der industriellen Epoche zu einem zentralen Anliegen. Der aufklärerische Anspruch, die Welt wissenschaftlich zu verstehen und technisch zu kontrollieren, verband sich in den entstehenden industriellen Massengesellschaften mit vielfältigen praktisch-politischen Notwendigkeiten, angesichts immer komplexerer Infrastrukturen für zukünftiges Wachstum vor auszuplanen. Die Basis dafür legten wissenschaftliche Reflektionen.

III. Probleme der Prophetie: Von der Antizipation zur Prognose

Bereits gegen Ende des 18. Jahrhunderts weckte die Wahrnehmung steter Veränderung und Beschleunigung von Arbeit und Alltag das intellektuelle Bedürfnis, die Mechanismen des Kommenden intellektuell zu begreifen. Eine erste Begründung, warum solche Vorwegnahmen rational überhaupt möglich seien, geht auf Immanuel Kant zurück. In seiner *Kritik der reinen Vernunft* erklärte er nicht nur die utopische Hoffnung auf Glückseligkeit, das heißt auf eine zukünftige Besserung der Lebensverhältnisse, zur moralischen Pflicht. Er konstatierte auch die menschliche Befähigung zur Antizipation von Erfahrung. Die Gesetze der Geometrie etwa vermögen empirische Erhebungen zu ersetzen: „Wir sind wirklich im Besitz synthetischer Erkenntnis a priori, wie dieses die Verstandesgrundsätze, welche die Erfahrung anticipieren, darthun“ (Kant 2018 [*1787], loc. 790). Damit behauptete Kant, dass der Verstand – auf Basis seiner Grundsätze und insbesondere der Befähigung, Muster zu erkennen – Erfahrungen antizipieren könne, die erst noch zu machen sind. Aus der Differenz zwischen dem „Ding an sich“ und empirischer Erscheinung rührt der Umstand, dass Wissenschaft wie Kunst dem Universum vor aller sinnlichen Beobachtung Gestalt zu geben vermögen.²²

Kants Bemühung um eine Erkenntnis des Noch-nicht-Existierenden führte im deutschen Idealismus Georg Wilhelm Friedrich Hegel fort. In den *Vorlesungen zur Ästhetik* verglich er etwa das Verhältnis von Begriff und Realität mit dem von Keim und Baum: „Im Keime [...] sind alle Bestimmungen enthalten, die der Baum zeigen wird. [...] Der Keim ist der Begriff, der Baum die Realität. [...] Im Keime ist alles [...] *potentia* enthal-

²² Vgl. z.B.: „Der Begriff eines Noumenon, d. i. eines Dinges, welches gar nicht als Gegenstand der Sinne, sondern als ein Ding an sich selbst, (lediglich durch einen reinen Verstand) gedacht werden soll, ist gar nicht widersprechend; denn man kann von der Sinnlichkeit doch nicht behaupten, daß sie die einzige mögliche Art der Anschauung sey.“ (ibid., loc. 310.)

ten, was im Baum actu zum Vorschein kommt“ (Hegel 1931, 157). Damit formulierte Hegel den Anspruch, vom Verstand erzeugte Begriffe seien der Realität vorrangig. Wer den Begriff begreift, dessen Denken birgt – wie der Keim den Baum – Zukünftiges. Begriffe vermögen im Vorgriff das „Außereinander der Welt der Erscheinung“ (Hegel 1970, § 133) zu antizipieren: als ideelles Potential, das seiner materiellen Realisierung harrt.

Intellektuelle Fortsetzung fand diese Vorstellung eines objektiv gegebenen Potentials, das sich vor seiner Realisierung begreifen lässt, in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts – zugleich mit einer Verwissenschaftlichung der Reflektion auf die Zukunft und ersten politischen Versuchen gezielter Zukunftsplanung und Zukunftskontrolle. Als Pionier wirkte H.G. Wells. 1902 veröffentlichte er seine *Anticipations of the Reaction of Mechanical and Scientific Progress upon Human Life and Thought* (Wells 1902 A)²³ und kurz darauf den philosophischen Vortrag *The Discovery of the Future* (Wells 1902 B). Beide Schriften ließen den populären Autor von Zukunftsromanen zum Begründer einer wissenschaftlichen Zukunftsforschung werden. Ging es in den *Anticipations* um die pragmatische Erkundung des Weges „things will probably go in this new century“ (Wells 1902 A, 2) – von der Zukunft des Transports und des urbanen Lebens bis zu der von Moral und Politik –, so suchte Wells in seinem Vortrag vor der Royal Institution die Erkennbarkeit der Zukunft theoretisch zu belegen: Im Prozess der Verwissenschaftlichung werde „an inductive knowledge of a great number of things in the future [...] a human possibility“. (Wells 1902 B, 52) Dreißig Jahre später knüpfte Wells dann mit *Shape of Things to Come* wiederum massenwirksam an seinen ersten Sachbuch-Bestseller über die Erforschung der Zukunft an (Wells 1933).

Zu diesem Zeitpunkt liefen bereits die ersten Großversuche, die Zukunft politisch zu planen und damit zu kontrollieren. Den Anfang machten die beiden totalitären Systeme, Kommunismus und Faschismus, die in Europa im frühen 20. Jahrhundert aufkamen. Ihr Ziel war es, auch die Zukunft ihrer Herrschaft zu unterwerfen. Wie Karl Marx und Friedrich Engels, die die utopischen Sozialisten ihrer Zeit verspottet hatten, war Wladimir Iljitsch Lenin entschieden anti-utopisch. „Eine Utopie in der Politik ist eine Art Wunschtraum, der auf keinen Fall, weder jetzt noch später, verwirklicht werden kann“, schrieb er 1912 (Lenin 1974, 347).²⁴ Im Sinne eines solchen Pragmatismus gegenüber der Zukunft versuchten die Bolschewisten, nachdem sie ihre Diktatur konsolidiert hatten, seit Ende der 1920er Jahre die wirtschaftliche Zukunft der Sowjetunion durch eine

²³ Das Buch erschien 1902 auch in Deutschland nur auf Englisch.

²⁴ Der Text wurde 1912 geschrieben und 1924 erstmals veröffentlicht.

Serie von Fünfjahresplänen vorherzubestimmen.²⁵ In der gleichen Weise bestanden die deutschen Nationalsozialisten darauf, dass Partei und Staat alle zukünftigen Fortschritte kontrollieren müssten. Der erste Vierjahresplan des NS-Regimes trat 1933 in Kraft, dem Jahr der Machtergreifung Adolf Hitlers.

In dieser Epoche wachsender Hoffnungslosigkeit formulierte Ernst Bloch seine wegweisenden Überlegungen zur Zukunft und den Hoffnungen, die sich mit ihr verbinden. Besondere Bedeutung wies er dabei den Künsten zu. Ihre besten und oft auch populärsten Werke, meinte er, verdichten und konfigurieren die unscharfen Tendenzen einer Epoche. Diese prophetische Rolle der Kunst hatte Bloch bereits im *Geist der Utopie* (1918) gepriesen und das gelungene Einzelwerk als „Stern der Antizipation“ bezeichnet (Bloch 1977 [*1918], 151). In den frühen 1930er Jahren entwickelte er dann das geschichtstheoretische Konzept einer „Ungleichzeitigkeit“; nicht zuletzt, um den Aufstieg des europäischen Faschismus zu verstehen. „Nicht alle sind im selben Jetzt da“, stellte er fest (Bloch 1985 [*1935], 104). Simultaneität des Nicht-Simultanen kennzeichne die moderne Welt, eine Nichtzeitgenossenschaft innerhalb und zwischen Gesellschaften und Kulturen, Gruppen und Orten. Diese Nicht-Synchronität erklärte ihm auch das Gelingen von Antizipationen. Denn die parallele – gleichzeitige – Anwesenheit und Auffindbarkeit von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft eröffnet Möglichkeiten, Zukünftiges (wie Vergangenes) in der Gegenwart zu erfahren, künstlerisch zu gestalten oder theoretisch zu analysieren.²⁶

Ebenfalls in den 1930er Jahren – und wie Ernst Bloch als Exilant – formulierte Walter Benjamin seine Ansicht von der Zukunft als etwas Gegenwärtigem, als „Traum, in dem jeder Epoche die ihr folgende in Bildern vor Augen tritt“ (Benjamin 1989 [*1935], 47).²⁷ Um die Mechanismen solcher Zukunftsträume zu verstehen, suchte Benjamin dem Theorem der Antizipation eine materialistische Basis zu legen. Zum einen bediente er sich dafür einiger Elemente des psychoanalytischen Instrumentariums. Paris habe als „Hauptstadt des 19. Jahrhunderts“ gegenüber dem Rest Frankreichs und der Welt fortgeschrittene Lebensverhältnisse besessen und damit Individuen einzigartige und zukunftsweisende Erfahrungen geboten. Durch deren mentale Verarbeitung – im Sinne Sigmund Freuds: durch die Gestaltung der Tagesreste im Traum – gewannen Künstler die Muster und das

²⁵ Für den Erfolg dieses Unterfangens fanden Charles Brackett, Billy Wilder und Walter Reisch als Drehbuchautoren von *Ninotschka* (Lubitsch 1939) prophetische Worte: „Comrade, I’ve been fascinated by your Five-Year Plan for the last fifteen years.“

²⁶ In *Das Prinzip Hoffnung*, Blochs grundlegender Studie zum menschlichen Zukunftsdenken unter dem Leitbild „konkreter Utopien“ – verfasst zwischen 1938 und 1947 im amerikanischen Exil –, beschreibt er den spezifischen „Vor-Schein von Wirklichem“ in der Kunst. (Bloch [*1954–1959], 247).

²⁷ Das Zitat Michelets findet sich als Widmung des Abschnitts: „Chaque époque rêve la suivante“ (ibid., 46). Benjamin wendet es am Ende seiner Skizze: „Jede Epoche träumt ja nicht nur die nächste sondern träumend drängt sie auf das Erwachen hin“ (ibid., 59).

Rohmaterial, um Zukünftiges künstlerisch zu antizipieren, etwa mediale Effekte, die ihrer technischen Realisierung noch harrten (vgl. Benjamin 1991 [*1935–39], Abschnitt XIV, 500–503).

Zum zweiten beschrieb Benjamin mit Blick auf industrielle Technologie materielle Potentiale der Vorwegnahme. So heißt es etwa im Kunstwerk-Aufsatz: „Wenn in der Lithographie virtuell die illustrierte Zeitung verborgen war, so in der Photographie der Tonfilm“ (ibid., 475). Mit dieser doppelten Einsicht, dass einerseits sich auf Basis fortgeschrittener Lebensweisen die Zukunft träumerisch erfahren lässt, und dass andererseits Technologien ihre zukünftigen Nutzungsweisen als Potential einbeschrieben sind, suchte Benjamin in den 1930er Jahren den zugleich aufklärerischen und idealistischen Gedanken der Antizipation mit den Prinzipien des dialektischen Materialismus zu versöhnen.

Die Ansichten von der Zukunft und ihrer Antizipation, die zwischen Aufklärung und frühem 20. Jahrhundert vor allem im deutschen Sprachraum gewonnen wurden, sollten nach dem Zweiten Weltkrieg in den USA fortwirken, vermittelt nicht zuletzt durch das antifaschistische Exil der 1930er und 1940er Jahre. Blochs und Benjamins Beschreibung einer besonderen Hellsicht ästhetischer Produktion resoniert etwa in Marshall McLuhans 1960er-Jahre-Beobachtung, künstlerisch Arbeitende „are engaged in making live models of situations that have not yet matured in the society at large. In their artistic play, they discovered what is actually happening, and thus they appear to be ‚ahead of their time‘“ (McLuhan 2013 [*1964], loc. 3474).²⁸ Auch Blochs Theorem der Ungleichzeitigkeit fand seine Fortführung; etwa in McLuhans Reflektion auf die innere Ungleichzeitigkeit von Individuen – „We are always living a way ahead of our thinking.“ (McLuhan 1965) – oder William Gibsons Behauptung geographischer Ungleichzeitigkeit: „The future is already here – it’s just not very evenly distributed.“ (Gibson 1999, Zitat um Minute 11:50). Am deutlichsten aber steht in der Denktradition Benjamins, dass Zukunft sich träumerisch verstellt offenbare, Neal Stephensons Formulierung, Science-Fiction gestalte „hieroglyphs of the future“: „a plausible, fully thought-out picture of an alternate reality in which some sort of compelling innovation has taken place“ (Stephenson 2011).

Komplementär zum wachsenden Verständnis der Mechanismen künstlerischer Vorwegnahmen von Zukunft verstärkte sich um die Mitte des 20. Jahrhunderts die Etablierung wissenschaftlicher Zukunftsforschung. Noch im amerikanischen Exil prägte Ossip K. Flechtheim den Begriff der „Futurologie“ (Flechtheim 1945, 460–465). Die Zukunftsforschung, die er als akademische Disziplin um 1945 mitbegründete, entwarf Flechtheim als eingreifend. Sie sollte die Zukunft zugleich erforschen und gestalten: „Eine kri-

²⁸ Vgl. ebenso: „Artistic rule-of-thumb usually anticipates the science and technology in these matters by a full generation or more“ (ibid., loc. 4,647). Und Ezra Pounds Diktum „Artists are the antennae of the race“ (Pound 1954, 58).

tische Futurologie [...] ist keine ‚reine Wissenschaft‘ [...]; als angewandte oder praktische Forschung versucht sie vielmehr die Zukunft der Menschheit auf unserem Planeten in den Griff zu bekommen“ (Flechtheim 1970, 8). Mit der Etablierung wissenschaftlicher Zukunftsforschung, die sich in den 1960er und 1970er Jahren vollzog, mündete der in der Aufklärung aufgekommene Anspruch, menschlicher Verstand könne Unbekanntes wie Zukünftiges antizipieren, nach verschiedenen idealistischen und materialistischen Theorieansätzen in eine primär sozialwissenschaftlich geprägte Methodik, gekennzeichnet von Recherche, Analyse, Extrapolation, Prognose.

Gleichzeitig jedoch – und durchaus im Sinne der „Dialektik der Aufklärung“, wie sie Max Horkheimer und Theodor W. Adorno ebenfalls im amerikanischen Exil erkannten (Horkheimer und Adorno 1947 [*1944]) – schwand die Anziehungskraft der utopischen Zukunft, um deren künstlerische Antizipation und wissenschaftliche Erkenntnis es seit Ende des 18. Jahrhunderts gegangen war. In der postmodernen Wahrnehmung der Zeitgenossen schien der aufklärerische Gedanke permanenten wissenschaftlich-technischen Fortschritts und damit ökonomischen Wachstums an Grenzen zu stoßen. In den Künsten wie Wissenschaften traten an die Seite positiver Science-Fiction und optimistischer Zukunftsforschung zunehmend dystopische Beschwörungen und pessimistische Prognosen.

IV. Krise des Fortschritts: Bangen bei der Passage in die Postmoderne

Das Kunstwort ‚Dystopia‘ prägte Lewis Henry Younger 1747 in seinem Gedicht „Utopia: or Apollo’s Golden Garden“ (Sargent 2010, 4).²⁹ Die griechische Vorsilbe ‚dis‘ bedeutet ‚schlecht‘. Younger etablierte so Dystopia als Gegenpol zu Morus’ Utopia. In den allgemeinen Sprachgebrauch gelangte der Begriff durch den Philosophen John Stuart Mill, der ihn 1868 als britischer Ministerpräsident im Unterhaus benutzte. Während Science-Fiction in der industriellen Populärkultur das Genre der klassischen Utopie fast verdrängen konnte, etablierten sich in der Hochkultur sukzessive Dystopien als ein literarisches Genre, das unerwünschte zukünftige Lebensweisen und Gesellschaften schildert, in der Regel in warnender Absicht (Shiau 2017). Deutlich ist der Zusammenhang dieses „dystopian turn from the late 19th to mid-20th century“ (Gidley 2017, loc 1,198) mit der starken Erschütterung des Fortschrittsglaubens durch eine lange Reihe katastrophisch empfundener Ereignisse – vom Untergang der Titanic im Jahre 1912, der zeitgenössisch das Scheitern zivilisatorischer Hybris andeutete, und dem Massensterben in den Graben-

²⁹ Siehe auch Budakov 2010, 86–88.

kämpfen des Ersten Weltkriegs, über den Terror der totalitären kommunistischen und faschistischen Regimes der Zwischenkriegszeit bis zu Holocaust, Zweitem Weltkrieg und der Zündung der ersten Wasserstoffbombe im Jahre 1952.

Als prototypisches Werk, das zentrale dystopische Themen des 20. Jahrhunderts etablierte, gilt Jewgeni Iwanowitsch Samjatsins *Wē*. Der Roman wurde 1921 auf Russisch geschrieben und erschien, nachdem er in der Sowjetunion verboten wurde, drei Jahre später auf Englisch (Zamyatin 1924).³⁰ *Wē* schilderte einen technologisch hochgerüsteten Polizeistaat, der auf Massenüberwachung basiert. Individualität wird in der fernen Zukunft von *Wē* unterdrückt: Nummern haben alle Namen ersetzt. Die Nähe der beiden bedeutendsten Dystopien des 20. Jahrhunderts – Aldous Huxleys *Schöne Neue Welt* (Huxley 1932)³¹ und George Orwells *1984* (Orwell 1949)³² – zu Samjatsins *Wē* ist offensichtlich, auch wenn die beiden späteren Romane Zukünfte beschreiben, die noch unterschiedlicher sind als einst die Bellamys und Morris'.

Huxley verfasste *Schöne Neue Welt* im Jahre 1931, auf dem Höhepunkt der Weltwirtschaftskrise. Die im Jahr 2540 angesiedelte Handlung evozierte die Gefahren fortgeschrittener industrieller Technologien und der liberalen kapitalistischen Konsumgesellschaft, deren Konturen sich in den 1920er Jahren vor allem im Westen der USA abzeichneten. Orwell verfasste seinen Roman 1948, unmittelbar nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs. *1984* prangerte mögliche Weiterentwicklungen der Unterdrückungsmechanismen an, die in den totalitären Staaten der 1930er und 1940er Jahre entwickelt und praktiziert wurden, insbesondere in Stalins Sowjetunion. Neil Postman fasste den Unterschied zwischen beiden Dystopien zusammen: „In short, Orwell feared that what we hate will ruin us. Huxley feared that what we love will ruin us“ (Postman 1986, xiii). Weitere zeitgenössische Dystopien waren Sinclair Lewis *It Can't Happen Here* (Lewis 1935), George Orwells *Animal Farm* (Orwell 1945) und Ray Bradburys *Fahrenheit 451* (Bradbury 1953).

Wie in der Literatur wuchs auch in den Geisteswissenschaften die Kritik an den Verheißungen von Humanismus und Industrialismus. Zu den langfristig einflussreichsten anti-utopischen Schriften dieser Zeit zählen Karl Mannheims *Ideologie und Utopie* (Cohen 1929), Max Horkheimers und Theodor W. Adornos *Dialektik der Aufklärung* (Horkheimer und Adorno 1947 [*1944]) und Karl Poppers „Utopia and Violence“ (Popper 1947). Im Rückblick auf die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts lässt sich so ein sukzessiver

³⁰ Auf Deutsch erschien der Roman zuerst 1958.

³¹ Eine „lokalisierte“ Übersetzung des Romans, deren Handlung in Deutschland spielte, erschien im selben Jahr unter dem Titel *Welt – wohin*. Sie wurde 1933 von den Nationalsozialisten verboten. Eine originalgetreue Fassung unter dem Titel *Schöne Neue Welt* wurde erst Ende der 1970er Jahre auf den deutschen Markt gebracht.

³² Die erste deutschsprachige Ausgabe erschien 1950 unter dem Titel *Neunzehnhundertvierundachtzig*.

Bewusstseinswandel erkennen – von fortschrittsfreudigem Optimismus zu fortschrittskritischem Pessimismus. In der zweiten Jahrhunderthälfte und im Verein mit dem Niedergang der industriellen Zivilisation sollte er sich auch in der populären Kultur und insbesondere in der Science-Fiction durchsetzen.

Zunächst allerdings bewirkte der Wohlstandsschub der unmittelbaren Nachkriegszeit einen Aufschwung utopischen Denkens und Handelns – von der Bürgerrechtsbewegung in den USA über die internationale Hippie-Life-Style-Rebellion und die Studentenrevolten in Paris, Berlin oder Berkeley, die wesentlich von den progressiven Zukunftsvisionen Herbert Marcuses getragen wurden,³³ bis zum Prager Volksaufstand gegen die diktatorische Kolonialisierung durch die Sowjetunion (Sargent 2010, 30). Parallel zu den optimistischen Einforderungen der aufklärerischen Emanzipationsversprechen begann freilich eine Infragestellung der industriellen Moderne, befördert nicht zuletzt durch Entwicklungen, die als Scheitern der diversen Aufbrüche wie auch grundsätzlich des Industrialismus empfunden wurden. Zum einen kam fortschrittskritisches Denken auf. Es suchte die philosophischen Fundamente der humanistischen Moderne wie auch die ihrer materialistisch-freudianischen Analyse zu dekonstruieren, insbesondere deren Primat der Vernunft. Diese postmoderne Wende trieben vor allem die Arbeiten Roland Barthes' (vgl. Barthes 1957)³⁴ und Michel Foucaults voran (vgl. Foucault 1966).³⁵ Zum zweiten initiierte den Wandel der zivilisatorischen Zukunftsperspektiven eine Reihe von Publikationen, die erstmals aus ökologischer Sicht übliche industrielle Praktiken als schädlich sowohl für die Menschheit wie die Umwelt aufzeigten und anprangerten.

Den Anfang machte 1962 Rachel Carsons *Silent Spring* (Carson 1962)³⁶, eine Analyse der gesundheitsgefährdenden Umweltzerstörungen durch den Einsatz von Pestiziden in der industrialisierten Landwirtschaft. 1968 warnten die Stanford-Wissenschaftler Paul und Anne Ehrlich in ihrem internationalen Bestseller *The Population Bomb* vor weltweit drohenden Hungerkrisen, ausgelöst durch rapides Wirtschafts- und Bevölkerungswachstum (Ehrlich 1968).³⁷ 1972 prognostizierte der Report *Limits of Growth* des Club of Rome – basierend auf einer Computersimulation, welche die Wechselwirkungen zwischen dem ökologischen System des Planeten und menschlicher Ressourcenausbeutung modellierte – einen plötzlichen und kaum kontrollierbaren Einbruch industrieller Produktion

³³ Vgl. Frederic 1991, 160: „Marcuse‘ virtually becomes the name for a whole explosive renewal of Utopian thinking“

³⁴ Eine deutsche Übersetzung in Auszügen erschien 1964 unter dem Titel *Mythen des Alltags*; eine vollständige Ausgabe erst 2010.

³⁵ Die deutsche Übersetzung erschien 1971 unter dem Titel *Die Ordnung der Dinge*.

³⁶ Die deutsche Übersetzung erschien 1963 unter dem Titel *Der stumme Frühling*.

³⁷ Die Ko-Autorin Anne Ehrlich wurde auf Wunsch des Verlags nicht genannt. – Das Buch erschien 1971 auf Deutsch unter dem Titel *Die Bevölkerungsbombe*.

(Meadows 1972).³⁸ Um dieselbe Zeit veröffentlichte der deutsch-britische Wirtschaftswissenschaftler E. F. Schumacher die Essay-Sammlung *Small Is Beautiful: A Study of Economics As If People Mattered* (Schumacher 1973).³⁹ Die Argumentation gegen industrielle Großtechnologien und umweltvernichtendes Wachstum wurde zu einem ökologischen Kultbuch. *Silent Spring*, *Population Bomb*, *Limits of Growth* und *Small Is Beautiful* legten die ideologischen Grundlagen für Ernest Callenbachs *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston* (Callenbach 1975). Dieser erste ökologische Zukunftsroman schilderte die Sezession eines Teils des amerikanischen Westens vom Rest der USA. Das neue Land Ecotopia schottet sich von der Welt und ihrem Wachstum ab, um eine ökologische Utopie zu realisieren: die Auflösung der Massenkonsumgesellschaft in kleine lokale Gemeinschaften, die ihr einfaches und umweltschonendes Leben mittels handwerklicher Technologien fristen.

Diese vielfältigen Anti-Fortschritts-Impulse und grassierenden Befürchtungen kommender Klimakatastrophen und damit wirtschaftlichen Niedergangs und Ressourcenmangels schienen ihre Bestätigung in den Ölkrisen der Jahre 1973 und 1979 zu finden. Den Übergang von der überwiegend optimistischen Moderne in die überwiegend pessimistische Postmoderne besiegelte Jean-François Lyotard, indem er das Ende der „großen Erzählungen“ verkündete und damit die schwindende Wirkungskraft jener intersubjektiven und gemeinschaftsbildenden Fiktionen behauptete, die bis dahin den evolutionären Vorteil unserer Spezies bedeuteten und vor allem in ihrer humanistischen Ausprägung die kulturelle Moderne und den industriellen Fortschritt begleitet hatten (Lyotard 1984 [*1979]). Charakteristischerweise gewann Lyotard diese Ansicht genau zu dem Zeitpunkt, da in Reaktion auf das Metanarrativ des Fortschritts sich eine neue große, wenn auch apokalyptische Erzählung formte: von der Zukunft als Klimakatastrophe. In der Konsequenz sahen die letzten beiden Dekaden des 20. Jahrhunderts den Aufstieg der ökologischen Bewegung zu einer weltweit einflussreichen politischen Kraft.⁴⁰

In der Geschichte „großer Erzählungen“ korrelierte mit dem Niedergang des Genres neuzeitlicher Utopien und dem Aufstieg postmoderner Dystopien ein kultureller Rekurs auf das komplementäre Genre der Apokalypsen. Dessen zeitgenössische Popularität beschreibt Alexander-Kenneth Nagel als „eschatologischen Deutungshorizont“, innerhalb dessen „Apokalyptik und Utopie (ebenso die sog. Dystopie)“ als „spezifische Ausformungen“ erscheinen (Nagel 2021, 18). Zum klassischen Inventar apokalyptischer Erzählun-

³⁸ Die deutsche Übersetzung erschien noch im gleichen Jahr unter dem Titel *Die Grenzen des Wachstums*.

³⁹ Die deutsche Ausgabe erschien 1974 unter dem Titel *Es geht auch anders. Jenseits des Wachstums. Technik und Wirtschaft nach Menschenmaß*.

⁴⁰ 1979 ist auch das Geburtsjahr der ersten Landesparteien der deutschen Grünen. Die Bundespartei wurde 1980 gegründet.

gen – ihrer „Chiffre der Dringlichkeit“ (zitiert nach Schirrmeister 2023) – gehört die Beschwörung zukünftiger Weltuntergänge durch Naturkatastrophen, insbesondere Fluten, Dürren, Seuchen. Von ihren Anfängen und bis in die Gegenwart trifft denn auch die Umweltschutzbewegung – bzw. bestimmte Fraktionen – der Vorwurf apokalyptischen Denkens. Annekatrin Gebauer etwa sprach bereits vor zwei Jahrzehnten von „Apokalyp-tik und Eschatologie ... im Politikverständnis der Grünen“ (Gebauer 2003, 405–420). Und Jutta Ditfurth, einst Mitbegründerin der Grünen, kritisierte *Extinction Rebellion* als „esoterische Weltuntergangssekte“ (zitiert nach Arno 2019). Nagel konkretisierte diese Einschätzungen, indem er einschlägige programmatische Schriften – Publikationen des *Club of Rome*, Rudolf Bahros und Roger Hallams von *Extinction Rebellion* – mit Blick auf die Semantik, Syntax und Pragmatik der apokalyptischen Rede analysierte und zu dem Ergebnis kam:

Der hermeneutische Zugang über die Apokalypse liegt in allen drei Fällen nahe, da sie (i) ein umfassendes und irreversibles ökologisches Katastrophenszenario ins Feld führen (Semantik), (ii) dieses Szenario als Ausdruck bzw. Höhepunkt mehr oder weniger determinierter historischer Entwicklungstrends betrachten (Syntax) und (iii) eine Heilserwartung begründen, die über einen Reformaufruf mit bestimmten Handlungsempfehlungen verbunden wird (Pragmatik). (Nagel 2021, 126)

Parallel zu diesem kulturellen – intellektuellen wie politischen – Perspektivwechsel traten in der populären Science-Fiction an die Seite von Utopien, die ökonomisch-technologischen Fortschritt imaginierten, apokalyptische Dystopien, die ökologische Klimakatastrophen durchspielten und die mit ihnen verbundenen ökonomisch-technologischen Rückschritte.

V. Absage der Zukunft: Postmoderne Dystopien

Wer – gleich den Gefangenen in Platos Höhle – die Welt der Gegenwart einzig und allein über Medien kennen würde, könnte kaum daran zweifeln, dass der Planet längst unbewohnbar ist und unsere Zivilisation nicht mehr zukunftsfähig: Der vom Menschen verursachte Klimawandel führt zu immer mehr und immer stärkeren Naturkatastrophen, zu brennenden Regenwäldern, Wasserfluten und Wasserknappheit, und gefährdet damit alles biologische Leben. Globale Überwachungssysteme in Verbindung mit dem Wiederaufleben totalitärer Systeme greifen nach unserer Freiheit. Computerviren, staatliche Trojaner und anonyme Hacker bedrohen die Sicherheit unserer Daten. Künstliche Intelligenzen untergraben die intellektuelle Dominanz unserer Nicht-so-sapiens-Spezies,

während weltweite Epidemien und biologische Kriegsführung unser physisches Überleben fraglich werden lassen. Und das sind nur die journalistischen Schlagzeilen. Folgt man den Werken populärer Unterhaltung, so sind die Aussichten noch schlechter. Von Hollywood-Blockbustern wie *The Day After Tomorrow* (Emmerich 2004), der *Hunger Games*-Serie (Ross (1) und Lawrence (2–4) 2012–2015), *Mad Max: Fury Road* (Miller 2015), *Blade Runner 2049* (Villeneuve 2017), *Ready Player One* (Spielberg 2018), *Terminator: Dark Fate* (Miller 2019) und *Midnight Sky* (Clooney 2020) über erfolgreiche Fernsehserien wie *Westworld* (Nolan und Joy 2016–2018) und *Handmaid's Tale* (Miller 2017–2018) bis zu einem guten Hundert AAA-Spielen, u.a. die *Metal Gear*-Serie (Kojima 1987–2018), die *Fallout*-Serie (Interplay Entertainment et al. 1997–2018), die *Half Life*-Serie (Valve), die *Deus Ex*-Serie (Ion Storm et. Al. 2000–2017), Teile der *Far Cry*-Serie (Crytek und Ubisoft 2004–2012), die *Bioshock*-Serie (Levine 2007–2016), die *Metro*-Serie (4A Games 2010–2019), *Binary Domain* (Ryu Ga Gotoku Studio 2012), *The Last of Us* (Naughty Dog 2013), *Mad Max* (Avalanche Studios 2015), *The Surge* (Desk 13 2017), die *Horizon*-Serie (Guerilla Games 2017–2023), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020) – nichts als Untergang und Verderben.⁴¹

Das neuzeitliche Konzept einer besseren säkularen Zukunft geriet so im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts in eine grundsätzliche Krise. Dieser Prozess ist vielfach beklagt worden. 2013 schrieb Graeme McMillan: „Science fiction seems to have become stuck in a rut of hopelessness“ (Graeme 2013). Ein Jahr später notierte der Kulturkritiker Mark Fischer „the slow cancellation of the future“ (Fisher 2014). 2017 bemerkte William Gibson: „Wir sind jetzt [...] in einer historischen Phase, in der wir die Zukunft an sich verlieren. Wie die Menschen im Mittelalter“ (zitiert nach Wegner 2017). Im selben Jahr nahm die amerikanische Band Dead Cross einen Song mit dem Titel „The Future Has Been Canceled“ (Dead Cross 2017) auf, und die europäische Band Palais Ideal veröffentlichte ein Album mit dem gleichen Titel (Palais Ideal 2017). 2018 bemerkte der Science-Fiction-Autor Tom Hillenbrand, dass, „wenn wir über die Zukunft reden oder nachdenken, die Dystopie anscheinend der Standard geworden“ ist (Hillenbrand 2018). Maria Farrell witzelte in Anspielung auf William Gibsons berühmtes Zitat: „The apocalypse is already here. It's just unevenly distributed“ (Farrell 2018). Und Frank Patalong resümierte den Zeitgeist: „Spätestens seit *Alien* (1979) ist so gut wie alle Science-Fiction düster. So, als könnten oder wollten wir uns eine bessere Zukunft gar nicht mehr vorstellen“ (Patalong 2021).

⁴¹ Bei dem Gros der Hollywoodfilme handelt es sich um Adaptationen literarischer Texte, und viele der digitalen Spiele haben umgekehrt Roman-Adaptationen erfahren. Die Klimakatastrophe ist also keine Angelegenheit der audiovisuellen Fiktionen allein. Sie allerdings erreichen die meisten Menschen.

Dystopien verdrängten Utopien, in der populären Kultur jedenfalls, in Literatur, Film, Fernsehen, digitalen Spielen. Jill Lepore konstatierte ein „Golden Age of Dystopian Fiction“: „Utopians believe in progress; dystopians don’t“ (Lepore 2017). Die Ursprünge reichen auf die ideologischen Verwerfungen der 1960er und 1970er Jahre zurück. Lepore verweist auf den Literaturwissenschaftler Tschad Walsh, der bereits 1962 feststellte, dass ein „decreasing percentage of the imaginary worlds are Utopias“ und ein „increasing percentage are nightmares“ (ibid.). Sie zitiert auch Margaret Atwood, Autorin des dystopischen Romans *The Handmaid’s Tale* (Atwood 1985), die in den 1980er Jahren schrieb: „It’s a sad commentary on our age that we find dystopias a lot easier to believe in than utopias“ (ibid.). In den ersten beiden Jahrzehnten des 21. Jahrhunderts trug dann Früchte, was in den letzten Dekaden der industriellen Kultur gepflanzt wurde. Die westliche Hoch- wie Massenkultur geriet in den Griff einer dystopischen Plage. „Certainly dystopia has appeared in science fiction from the genre’s inception, but the past decade has observed an unprecedented rise in its authorship“, beobachtete der Futurist Michael Solana 2014: „Once a literary niche within a niche, mankind is now destroyed with clockwork regularity“ (Solana 2014)⁴². Daran hat sich bis in die Gegenwart wenig geändert: „Das Ausmalen künftiger Katastrophen ist populärer als das Fantasieren von Lösungen“ (Florrian 2021). In der Konsequenz entstanden rund um die erwartete – und in den Medien allgegenwärtige – Klimakatastrophe neue kulturelle Ängste und auch Krankheitsbilder, die unter dem Begriff „Eco-Anxiety“ gefasst werden (vgl. Coffey et. al. 2021 und Ceroni 2023).



Abbildung 4: Wandel neuzeitlicher Zukunftsentwürfe: Postmoderne (eigene Abbildung)

⁴² Solana schloss daraus: „The time is fit for us to dream again“ (Solana 2014). – In derselben *Wired*-Ausgabe wurde ein gegenteiliger Meinungsbeitrag veröffentlicht: „No, Dystopian Sci-Fi Isn’t Bad for Society. We Need It More Than Ever“ (Devon 2014).

Was Lyotard 1979 als Ende wahrnahm, erweist sich daher im Nachhinein als radikaler Richtungswechsel: Die Philosophie oder Ideologie des Humanismus basierte auf dem Primat der menschlichen Spezies. Aus der Hinwendung zum diesseitigen Leben, die den Kern der Renaissance ausmachte, folgten die Freiheit zu intellektueller wie materieller Selbstverwirklichung der Individuen sowie die Anstrengung, die kollektive Wohlfahrt durch wissenschaftliche Erforschung und technologische Beherrschung der Welt zu verbessern. Säkularisierung im Verein mit steten wissenschaftlich-technischen Fortschritten mündeten in die Industrialisierung und damit wachsenden Wohlstand. Die Infragestellung dieser konstitutiven Metanarrationen der Moderne setzte dann in den fortgeschrittensten Regionen westlicher Zivilisation nicht zufällig zeitgleich zu Prozessen der De-Industrialisierung ein, dem Aufstieg der Dienstleistungswirtschaft und der zivilisatorischen Implementierung digitaler Technologie. Postmoderne und pessimistische „große Erzählungen“ kamen auf, wiederum in allen existierenden Medien und insbesondere ermächtigt von den gesteigerten Möglichkeiten hyperrealistischer Bildproduktion im Transmedium der Software. Der digitalisierte Film und digitale Spiele kündeten apokalyptisch von kommenden Katastrophen, der Zerstörung von Klima und Umwelt, der politischen Systeme, der Zivilisationen, der Menschheit, des Planeten.⁴³ Die drohende Klimakatastrophe verlange eine Zurückstellung menschlicher Interessen zugunsten der ‚Natur‘ – anderer Spezies und des Planeten. Angesichts der Knappheit aller ‚natürlichen‘ Ressourcen sei die Abkehr von industriellen Verhaltensweisen unausweichlich, eine existentielle Selbstbeschränkung.

Auch diese medienmächtige Variante neuzeitlicher Zukunftsvisionen scheint freilich nicht das letzte Wort zu behalten. Dem impliziten Prähumanismus des ökologischen Metanarrativs von den Grenzen wirtschaftlichen Wachstums und technologischen Fortschritts opponieren seit Jahrzehnten post- und transhumanistische Zukunftsvisionen. Optimistisch antizipieren sie die Überwindung aller ‚natürlichen‘ Einschränkungen, denen unsere Spezies unterliegt, eine ungekannte Selbstermächtigung, eine neue Aufklärung, einen einzigartigen – aber kaum weniger apokalyptischen – Geschichtsbruch. Nicht zuletzt die überraschenden Leistungssteigerungen digitaler Technologie und die globale Durchsetzung digitaler Wirtschaft und Kultur haben diese transhumanistischen Visionen in den ersten Jahrzehnten unseres Jahrhunderts an Einfluss gewinnen lassen.

⁴³ Vgl. z.B. Sturmberger 2020: „Zukunft ist eigentlich nur noch Klima, daneben gibt es keine wirklich große Erzählung in dieser Richtung mehr.“

VI. Transhumanistische Perspektiven: Hoffen auf den Sprung

Die Ursprünge der Philosophie – oder Ideologie – des Transhumanismus gehen auf die Mitte des vergangenen Jahrhunderts zurück. Sie teilen sich in einen analog-spirituellen und einen digital-technologischen Anfang (vgl. Gidley 2017, loc. 2,129 ff.). Für ersteren zeichnen der Paläontologe und Jesuitenphilosoph Pierre Teilhard de Chardin und der Evolutionsbiologe Julian Huxley verantwortlich. In der Absicht, die katholische Mythologie mit den Erkenntnissen der modernen Wissenschaft zu versöhnen, entwickelte Teilhard eine Theorie der Evolution als Prozess zunehmender Komplexität und steter Bewusstseinswerdung. In der Kosmogonie habe sich die Materie geformt, in der folgenden Biogenese das Leben. Erst die gegenwärtige dritte Stufe, die Noogenese, nähere sich dem eigentlichen Ziel der Evolution: der Ausbildung von Bewusstsein durch die Knüpfung immer komplexerer Nervensysteme (Teilhard de Chardin 1980 [*1959]). Wie in neuronalen Netzen, von denen Teilhard noch nichts wusste, galt ihm: Je mehr Verbindungen, desto mehr Bewusstsein. Und je mehr Bewusstsein, desto mehr Freiheit und damit Göttlichkeit. Den Status quo der Menschheit situierte er Anfang der 1950er Jahre in dem Aufsatz „From the Pre-Human to the Ultra-Human“ als „in an embryonic state“ (Teilhard de Chardin 1964 [*1951]), 296). Zukünftig stehe jedoch eine „accession to some sort of trans-humanity“ bevor (ibid., 298). Julian Huxley – Bruder des Autors der dystopischen *Brave New World* – ergänzte diese Perspektive 1957:

The human species can, if it wishes, transcend itself – not just sporadically, an individual here in one way, an individual there in another way – but in its entirety, as humanity. We need a name for this new belief. Perhaps transhumanism will serve: man remaining man, but transcending himself, by realizing new possibilities of and for his human nature.

‘I believe in transhumanism’: once there are enough people who can truly say that, the human species will be on the threshold of a new kind of existence, as different from ours as ours is from that of Peking man. It will at last be consciously fulfilling its real destiny. (Huxley 1957, 17)

Dass eine solche Transzendierung der Spezies nicht nur durch spirituelle und biologische, sondern auch technologische Augmentierungen geschehen könne, erkannte zur selben Zeit der Psychologe und Informatiker J.C.R. Licklider. Er begriff Computer erstmals nicht als reine Rechenmaschinen, die von Experten zu bedienen seien, sondern als Verstärker menschlicher Intelligenz, die allen Lebenden zugutekommen sollte. In der Konsequenz forderte er eine „Mensch-Computer-Symbiose“, eine funktionale Verschmelzung in der Nutzung von digitaler Technologie: „The hope is that, in not too many years, human brains and computing machines will be coupled together very tightly, and that the

resulting partnership will think as no human brain has ever thought“ (Licklider 1960, 4–11). Licklider begründete damit die Utopie einer durch künstliche Intelligenz augmentierten Menschheit. Den zentralen Terminus, unter dem diese Transzendierung bekannt werden sollte, prägten jedoch kurz darauf zwei andere Forscher: der aus Österreich in die USA emigrierte Neurologe Manfred E. Clynes und sein Ko-Autor Nathan S. Kline. Um die notwendige Fusion von Menschlichem und Technischem, ohne die Reisen ins All unmöglich seien, auf einen Begriff zu bringen, formten sie aus den ersten Silben von *cybernetic* und *organism* den Begriff ‚Cyborg‘: „The Cyborg deliberately incorporates exogenous components extending the self-regulatory control function of the organism in order to adapt it to new environments“ (Clynes und Kline 1960, 27).

Die radikal neue Idee einer „Mensch-Computer-Symbiose“ bzw. kybernetischen Augmentierung von Organismen ergriff das Denken und Träumen von der Zukunft unmittelbar. Bereits in den 1960er Jahren wurden mögliche Kooperationen und Kombinationen von Fleisch, Stahl und Silicon, Hard-, Soft- und Wetware in nahezu allen Medien beschworen, von der Sachbuchliteratur über die Science-Fiction in Roman, Film und Fernsehen bis zur Bildenden Kunst – etwa in Daniel Halacys Bestseller *Cyborg: Evolution of the Superman* (Halacy 1965), der Episode *The Cybernauts* der TV-Serie *The Avengers* (Newman 1965)⁴⁴, Frank Herberts *The Eyes of Heisenberg* (Herbert 1966) und Stelarcys cyborgischen Körperaktionen, die Ende des Jahrzehnts einsetzten und derweil von der Hinzufügung einer dritten Hand bis zur Implantation eines künstlichen Ohrs in den linken Arm reichen (vgl. Zylinska 2002).

Höchst ungewöhnlich und langfristig besonders wirksam war dabei der Umstand, dass sich die Faszination, die von der Gestalt des Cyborgs ausging, keineswegs auf die kulturellen Fiktionen beschränkte, sondern nicht minder die Geistes-, Sozial- und Naturwissenschaften erfasste. Zu den ersten Forschern, die Cyborgisierung als historischen Prozess erkannten, gehörte Marshall McLuhan: „New technology breeds new man. [...] The Eskimo is a servomechanism of his kayak, [...] the businessman of his clock, the cyberneticist – and soon the entire world – of his computer. In other words, to the spoils belongs the victor“ (McLuhan 1995, 264). Der Physiker Freeman Dyson bekannte 1978: „I don't think humanity is going to be a single species much longer, maybe because of divergent evolution as we expand into space, and maybe sooner than that via genetic manipulation“ (Davis 2017 [*1978]). Die feministische Wissenschaftshistorikerin Donna J. Haraway erklärte 1985 in ihrem „Cyborg Manifesto“ die Symbiose mit unseren Maschinen zur *human condition*: „[W]e are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine

⁴⁴ Hellsichtig inszenierte die Handlung den Übergang von metallisch-industriellen Maschinenmenschen zu intelligenteren Mischwesen aus Fleisch, Stahl und Silizium – als Kampf eines traditionell ferngesteuerten Roboters gegen einen digital aufgerüsteten Chip-Cyborg mit einem „mind of its own“.

and organism; in short, we are Cyborgs“ (Haraway 1991, 150). Der Kosmologe Stephen Hawking befürchtete 1994: „We are entering a new phase: self-designed evolution“ (McFarling 1994). Einzelne würden eher früher als später Wege finden, sich selbst mit Hilfe von Computer- und Gentechnik zu alterslosen Supermenschern umzuformen, und diese Cyborgs würden dann Herrschaft über die Erde gewinnen.

Die Soziologin Sherry Turkle beobachtete ein Jahr später den Einfluss digitaler Vernetzung: „[W]e are learning to see ourselves as plugged-in technobodies. [...] We are all dreaming cyborg dreams“ (Turkle 1995, 177 und 264). Gegen Ende des Jahrhunderts erhoffte der Robotiker Hans Moravec gar den Niedergang der Menschheit als Gattung zugunsten intelligenter Maschinen – unserer „mind children“: „It behooves us to give them every advantage and to bow out when we can no longer contribute“ (Moravec 1999, 13). Der Informatiker, Erfinder und spätere Google-Director of Engineering Ray Kurzweil schrieb: „We will enhance our brains gradually through direct connection with machine intelligence until such time that the essence of our thinking has fully migrated to the far more capable and reliable new machinery“ (Kurzweil 1999, 99). Rodney Brooks, Leiter des MIT Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory, verkündete 2002: „We will become a merger between flesh and machines. We will have the best that machinehood has to offer, but we will also have our bioheritage to augment whatever level of machine technology we have so far developed“ (Brooks 2002, X). Und Francis Fukuyama – seit seiner Behauptung vom Ende der Geschichte, wie wir sie seit Hegel verstanden, wohl Amerikas bekanntester Politologe – hielt in *Our Posthuman Future* den Eintritt in eine nicht-mehr-humane Phase innerhalb der nächsten zwei Generationen für zwangsläufig (Fukuyama 2002).

Der Transhumanismus hat so seit seinen Anfängen in den 1950er Jahren den Fokus des utopischen Begehrens erneut verschoben: Er strebt das bessere Leben nicht mehr primär durch die Verbesserung der moralischen Werte und der politischen Organisation der Gesellschaft an, wie dies in den Utopien der vorindustriellen Neuzeit der Fall war. Auch sollen nicht mehr wie in der industriellen Epoche in erster Linie Technologien zur Kontrolle der äußeren Natur, etwa in der Produktion oder im Transport, bessere Verhältnisse herbeiführen. Stattdessen geht es um die Verbesserung der Menschheit selbst: von der partiellen Augmentierung – der Aufbesserung einzelner Fähigkeiten – zu einem ganzheitlichen Design-Upgrade. Funktionale wie physische Cyborgisierung gilt der transhumanistischen Utopie daher nur als erster Schritt. Über die Verschmelzung mit künstlicher Intelligenz soll es zu einer „Singularität“ kommen, einem einzigartigen Bruch in der Menschheitsgeschichte. Ziel ist der Aufstieg des Homo sapiens zu einer höheren Spezies.⁴⁵

⁴⁵ Für eine Einführung in und Argumente gegen eine kommende Singularität siehe Walsh 2017, 58–62.

Der Ursprung auch dieser Zukunftsvorstellung reicht auf die Mitte des 20. Jahrhunderts zurück. Teilhard de Chardin bestimmte als Triebkraft seiner triadischen Evolutionsgeschichte – Kosmogenerese, Biogenerese, Noogenerese – einen Drang zu höheren Seins- und Bewusstseinsformen. Unsere biologischen Körper schienen ihm lediglich temporäre Träger partikularen Seins: „Bewusstsein, das von Fleisch und Knochen umkleidet ist“ (Teilhard de Chardin 1980 [*1959], 151). Telos der Evolution aber sei ein universeller „Geist der Erde“ (ibid., 251). Er entstehe aus der zunehmenden Vernetzung:

Die Eisenbahn, die vor kurzem erfunden wurde, das Automobil, das Flugzeug ermöglichen es heute, den physischen Einfluss des Menschen, der einst auf einige Kilometer beschränkt war, auf Hunderte von Meilen auszudehnen. Ja noch mehr: dank dem wunderbaren biologischen Ereignis der Entdeckung der elektromagnetischen Wellen findet sich von nun an jedes Individuum (aktiv und passiv) auf allen Meeren und Kontinenten gleichzeitig gegenwärtig und verfügt über dieselbe Ausdehnung wie die Erde. [...] [B]edeutet es nicht, dass sich sozusagen die Geburt eines großen Körpers vollzieht – mit seinen Gliedern, seinen Wahrnehmungszentren, seinem Gedächtnis? (ibid., 246 und 252)

Mittels Technologie transzendiere die Menschheit ihre biologischen Limitierungen. Ein planetarisches Bewusstsein entstehe, das die Erde als „denkende Hülle“ umgebe (ibid., 258). Schließlich vereine sich alles Leben zu einem gemeinsamen Bewusstsein: dem „Punkt Omega“ (ibid. 276 ff.). Für diese apokalyptische Wende steht heute der transhumanistische Terminus der Singularität. Auch er entstand nahezu zeitgleich. Der Mathematiker Stanislaw Ulam schildert eine Diskussion, die er um die Mitte des 20. Jahrhunderts mit John von Neumann führte, dem Begründer der Spieltheorie und der bis heute gültigen Architektur des digitalen Computers:

Our conversation centered on the ever accelerating progress of technology and changes in the mode of human life, which gives the appearance of approaching some essential singularity in the history of the race beyond which human affairs, as we know them, could not continue. (Zitiert nach Bostrom 2014, loc. 6,063)

Breiteres Interesse fanden transhumanistische Hoffnungen allerdings erst im Kontext digitaler Kultur (vgl. Freyermuth 1996 und More und Vita-More 2013). 1993 griff der Mathematiker und Science-Fiction-Autor Vernor Vinge die Idee der Singularität auf und stellte sie auf einem Kongress der NASA vor (Vinge 1993). Auch Teilhard de Chardins biologisch-spirituelle Utopie global-vernetzten Bewusstseins erlebte im ersten Jahr-

zehnt des World Wide Web eine Wiederaufnahme durch Theoretiker digitaler Vernetzung, u.a. Kevin Kelly (Kelly 1994), Joel de Rosnay (Rosnay 2000 [*1995]), Pierre Lévy (Lévy 1997) und George Dyson (Dyson 1998). Die entscheidende Popularisierung der Vision, dass die menschliche Zivilisation auf einen radikalen Bruch durch Selbstevolutionierung zusteuere, gelang dann Ray Kurzweil mit seinem Bestseller *The Singularity is Near*. In ihm prognostizierte er 2005, die Singularität werde binnen vier Jahrzehnten eintreten (Kurzweil 2005).

Zwar suggeriert der Begriff ein einmaliges Ereignis. Doch um Unbekanntes zu verstehen, benötigen wir den vergleichenden Rekurs auf Bekanntes. Yuval Noah Harari sprach daher vom Urknall als einem ähnlich folgenreichen Geschehen im Bereich der Natur (Harari 2015, 411). Und Kevin Kelly brachte die – mögliche – Singularität mit einem früheren Bruch in der Menschheitsgeschichte in Verbindung: der kognitiven Revolution. „The creation of language was the first singularity for humans. It changed everything. Life after language was unimaginable to those on the far side before it“ (Kelly 2010, loc. 441). Zur Debatte steht insofern, ob mit Maschinenintelligenz aufgerüstete Individuen noch imstande oder auch nur willens sein werden, mit zurückgebliebenen *Homines sapientes* zu kommunizieren. In der Geschichte utopischer Zukünfte folgt die transhumanistische Singularität dem humanistischen Metanarrativ nach. An die Stelle seines steten und partiell prognostizierbaren Fortschritts treten exponentiell-explosive Entwicklungen, die einen kaum vorhersehbaren apokalyptischen Geschichtsbruch bewirken sollen. Zeitgenössisch opponiert diese transhumanistische Utopie dem postmodernen – posthumanistischen und dystopischen – Metanarrativ der Klimakatastrophe. Deren Technikskepsis und Geschichtspessimismus stellt der Transhumanismus seinen Techno-Optimismus entgegen (vgl. Danaher 2022). Diese Hoffnungen auf eine radikale Verschiebung der zivilisatorischen Tektonik fassten bislang vor allem in der wachsenden und an Einfluss gewinnenden Schicht digitaler Wissensarbeiter Fuß, nicht zuletzt dank Bestsellern wie Matt Ridleys *The Rational Optimist* (Ridley 2010), David Deutschs *The Beginning of Infinity* (Deutsch 2011) und vor allem Stephen Pinkers *Enlightenment Now* (Pinker 2018) sowie einer im Umkreis von Silicon Valley florierenden techno-optimistischen Blogkultur.⁴⁶ Der in der Postmoderne diskreditierte Begriff des Fortschritts gewann im vergangenen Jahrzehnt so neue Bedeutung, bis hin zu der Forderung, *Progress Studies* als eine wissenschaftliche Disziplin zu begründen (Collison 2019).

⁴⁶ Vgl. z.B. die Blogs *Faster, Please* von James Pethokoukis (<https://fasterplease.substack.com/>), *Age of Invention* von Anton Howes (<https://antonhowes.substack.com/>), *Noahpinion* von Noah Smith (<https://noahpinion.substack.com/>) oder *Benedict Evans Newsletter* (<https://www.ben-evans.com/>).

VII. Erfahrungen evolutionären Fortschritts: Digitale Utopien

Der Emergenz transhumanistischer und techno-optimistischer Perspektiven korreliert in der Science-Fiction eine Wende von Düsternis und Trostlosigkeit zu neuer Hoffnung. Post-Cyberpunk-Genres wie *Solarpunk*⁴⁷ und *Cli-Fi*⁴⁸ beschwören eine Vielzahl ökologisch nachhaltiger Zukünfte, die nicht mehr zwangsläufig in apokalyptische Untergänge münden. Ein wichtiges Beispiel für den allmählichen Wandel im Denken von der Zukunft gibt die mediale Darstellung der technologischen Aufrüstung biologischen Lebens (vgl. Freyermuth 2000 und Freyermuth 2015, 56–65). Kulturgeschichtlich lässt sich die Science-Fiction-Vorliebe für kybernetisch augmentierte Organismen mit der für industrielle Androiden in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts vergleichen: Verarbeitete die fiktionale Gestalt des Roboters die Erfahrungen von Taylorisierung, Elektrifizierung und der Automatisierung materieller Produktion, so reagiert nach der Jahrhundertmitte die Gestalt des Cyborgs auf die Einführung von Halbleitern und Mikroprozessoren und die damit einsetzende Automatisierung auch immaterieller Prozesse. In ihren Mensch-Maschinen-Mischwesen dramatisierten Science-Fiction-Narrationen die im Alltag kommunikations- wie medizintechnisch tatsächlich erfolgende Cyborgisierung durch eine Flut miniaturisierter elektronischer Geräte, die der Menschheit mit jedem Jahrzehnt dichter auf und auch in den Leib rückten.

Was sich zunächst nicht änderte, war freilich die Wahrnehmung: Wie Roboter erschienen auch Cyborgs lebensbedrohlich – von Yul Brynners Gunslinger-Androiden in Michael Crichtons *Westworld* (Crichton 1973) über den Erzschorke Darth Vader in George Lucas' *Star Wars* (Lucas 1977) zu Arnold Schwarzeneggers mörderischem T-800 in James Camerons erstem Film der *Terminator*-Reihe (Cameron 1984). Im selben Maße aber, wie der Umgang mit persönlichen Desktop- und Laptop-Computern und anderer elektronischer Kleintechnik – Taschenrechnern, Walkmen, Pagern, Funktelefonen, Gameboys, PDAs, Smartphones, Smartwatches – Normalität wurde sowie digital gesteuerte Transplantate – vom Herzschrittmacher bis zum Medikamentenspender – ins

⁴⁷ Zu Solarpunk vgl.: „The term Solarpunk was initially coined in a blog called *Republic of the Bees* on May 27, 2008. [...] Solarpunk is a movement in speculative fiction, art, fashion, and activism that seeks to answer and embody the question ‘what does a sustainable civilization look like, and how can we get there?’“ (Reina-Rozo 2020, 50 und 54).

⁴⁸ Zu Cli-Fi vgl.: „The emergence of cli-fi (an abbreviation in analogy with ‘sci-fi’ apparently coined by the journalist Dan Bloom in 2007) as a new genre of fiction and film, reflecting but also to a degree informing views and shaping conversations on climate change, was greeted in a series of articles in the press in the USA and Britain in 2013. [...] Given the absence of a clear definition, cli-fi may be best thought of as a distinctive body of cultural work which engages with anthropogenic climate change, exploring the phenomenon not just in terms of setting, but with regard to psychological and social issues, combining fictional plots with meteorological facts, speculation on the future and reflection on the human-nature relationship [...]“ (Axel und Johns-Putra 2018, 1f.).

Innere der Körper wanderten, mutierten Cyborgs von Feinden zu Freunden. Einer der ersten positiv besetzten populären Cyborgs war der Androide Data in Gene Roddenberrys TV-Serie *Star Trek: The Next Generation* (Roddenberry 1987–1994). Am deutlichsten aber dokumentiert die allmähliche Umwertung transhumanistischer Mischwesen die Entwicklung des T-800 von der ersten zur zweiten Folge der *Terminator*-Serie: Der einstige Schrecken der Menschheit mutierte in *Judgment Day* (Cameron 1991) zu ihrem Retter.

Menschliche Körper zu stählen – im Wortsinne – oder anderweitig aufzurüsten, galt seit Ende des 20. Jahrhunderts in einer Vielzahl populärer Fiktionen als Überlebensnotwendigkeit. Cyborgs spielten Hauptrollen in den weiteren Filmen der *Terminator*-Reihe⁴⁹, den Filmen der *RoboCop*-Serie⁵⁰ und in Blockbustern wie *Blade Runner* (Scott 1982), *Cyborg* (Pyun 1989), *I, Robot* (Proyas 2004), *Cyborg Soldier* (Stead 2008), *Iron Man* (Favreau 2008), *Elysium* (Blomkamp 2013), *Transcendence* (Pfister 2014), *Edge of Tomorrow* (Liman 2014) oder *Alita: Battle Angel* (Rodriguez 2019). Noch präsenter als in Spielfilmen waren und sind transhumanistische Ideen und cyborgisch augmentierte Lebewesen in digitalen Spielen. Unter Kategorien wie „Transhumanism in Videogames“, „Video Games About Cyborgs“, „Cyborg Characters in Video Games“ oder „List of Fictional Cyborgs“⁵¹ führt Wikipedia eine dreistellige Zahl von Spielen auf, u.a. die Games-Serien *Bionic Commando*⁵², *Metal Gear*⁵³, *Mortal Kombat*⁵⁴, *Half-Life*⁵⁵, *Deus Ex*⁵⁶,

⁴⁹ Vgl. N.N.: „Terminator (franchise)“, Wikipedia, 2023, [https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_(franchise)).

⁵⁰ Seit 1987; vgl. N.N.: „RoboCop (franchise)“, Wikipedia, 2023, [https://en.wikipedia.org/wiki/RoboCop_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/RoboCop_(franchise)).

⁵¹ Wikipedia: „Transhumanism in Video Games“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Transhumanism_in_video_games; Wikipedia: „Video Games About Cyborgs“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_about_cyborgs; Wikipedia: „Cyborg Characters in Video Games“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Cyborg_characters_in_video_games; Wikipedia: „List of Fictional Cyborgs“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_cyborgs. – Dabei handelt es sich zumeist nicht um positive Darstellungen. Es besteht eine nicht geringe Überschneidung mit den im vorherigen Kapitel aufgelisteten Spielen, die dystopische Zukünfte beschwören.

⁵² Seit 1987; vgl. Wikipedia: „Bionic Commando (series)“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/wiki/Bionic_Commando.

⁵³ Seit 1987; vgl. Wikipedia: „Metal Gear (franchise)“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear.

⁵⁴ Seit 1992; vgl. Wikipedia: „Mortal Combat (series)“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat.

⁵⁵ Seit 1998; vgl. Wikipedia: „Half-Life (franchise)“, Wikipedia, 2023, [https://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life_(series)).

⁵⁶ Seit 2000; vgl. Wikipedia: „Deus Ex (series)“, Wikipedia, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex.

*Halo*⁵⁷, *Call of Duty*⁵⁸, *Bioshock*⁵⁹ und *Mass Effect*⁶⁰ sowie einzelne Spiele von *BioForge* (Origin Systems 1995) über *Asura's Wrath* (CyberConnect2 2012), *Binary Domain* (Ryu Ga Gotoku Studio 2012) und *The Talos Principle* (Croteam 2014) bis zu *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2022).

Mit der Zukunft und ihrer Vorhersage sind Spiele seit den Anfängen westlicher Zivilisation verbunden: „Casting lots was the way to hand over the decision to divine agency“ (Montfort 2017). Für Marshall McLuhan erlauben sie „some Utopian vision by which we interpret and complete the meaning of our daily lives“ (McLuhan 2013 [*1964], 249). Von analogen unterscheiden sich digitale Spiele allerdings so kategorial wie Fotografien von Gemälden oder Spielfilme von Theaterspielen. Das Verhältnis analoger Spiele zu digitalen Spielen – wie auch das Verhältnis digitaler Spiele zu den älteren audiovisuellen Medien – kennzeichnet Alterität: wesentliche Differenz trotz partieller Nähe (vgl. Freyermuth 2015, 95–100). Ihre einzigartige Befähigung, Zukünfte auf eine Art und Weise zu gestalten und audiovisuell erfahrbar zu machen, wie es analoge Spiele oder lineare Audiovisionen nicht vermögen, verdanken digitale Spiele zuvorderst den Affordanzen des Transmediums Software, ihren „four principal properties“, die zuerst Janet Murray analysierte (vgl. Murray 1997, 71–90).

Die erste besondere Eigenschaft ist ein *prozeduraler* Modus der Repräsentation: Software kann Systeme nicht nur wie Literatur, Fotografie und Film beschreiben oder abbilden, sondern ihr Funktionieren dynamisch simulieren. Systeme – existierende wie fiktive – werden ‚durchspielbar‘. Insofern das Genre der Utopie per definitionem Zukünfte systematisch darstellt, scheinen digitale Spiele besser als ältere Medien geeignet, utopische Erfahrungen zu gestalten und zu vermitteln (vgl. Domsch 2015, 398). Zweitens lassen sich Erzählräume im Medium der Software, anders als in den traditionell zeitbasierten Medien Film und Fernsehen, mehr oder weniger frei navigieren. Vor zwei Jahrzehnten bereits bemerkte Steven Poole, Videospiele seien „liquid architecture“ (Poole 200, 226). Henry Jenkins plädierte dementsprechend „for an understanding of game designers less as storytellers and more as narrative architects“ (Jenkins 2004, 121). Dank ihrer *räumlichen* Erzählweise können digitale Spiele auf privilegierte Weise die postmoderne Dekonstruktion der modernen Raumzeit-Verhältnisse gestalten: „the displacement of time, the

⁵⁷ Seit 2001; vgl. Wikipedia: „Halo (franchise)“, *Wikipedia*, 2023, [https://en.wikipedia.org/wiki/Halo_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Halo_(franchise)).

⁵⁸ Seit 2003; vgl. Wikipedia: „Call of Duty (franchise)“, *Wikipedia*, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty.

⁵⁹ Seit 2007; vgl. Wikipedia: „Bioshock (series)“, *Wikipedia*, 2023, [https://en.wikipedia.org/wiki/BioShock_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/BioShock_(series)).

⁶⁰ Seit 2007; vgl. Wikipedia: „Mass Effect (franchise)“, *Wikipedia*, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect.

spatialization of the temporal“ (Jameson 1991, 154–180). Drittens vermag das digitale Transmedium erheblich mehr Informationen bereitzustellen als ältere audiovisuelle Medien. Dieses *enzyklopädische* Potenzial nutzen digitale Spiele (oder zumindest bestimmte Genres) zum Weltentwurf.

Die vierte Affordanz, die Janet Murray identifizierte, ist der prinzipiell *partizipatorische* Charakter von Software-Umgebungen. Sie animieren zu „human action and manipulation of the represented world“ (Murray undatiert). Spiele übertreffen in dieser Hinsicht nicht nur die älteren audiovisuellen Medien, sondern auch andere digitale Software. Denn über die Ermöglichung von Partizipation hinaus verlangen sie fast immer unmittelbares Handeln: Agieren die Spielenden nicht, steht das Spiel still. Dieses ludische Erfordernis von (Inter-)Aktion korreliert mit der Tatsache, dass im Zentrum aller utopischen Hoffnungen die Frage menschlicher Handlungsfähigkeit steht – und das Fehlen solcher Handlungsfähigkeit im Zentrum der meisten dystopischen Ängste (vgl. Domsch 2015, 403). Sebastian Domsch betont den engen Zusammenhang:

Dieses Empfinden von Handlungsfähigkeit ist denn auch – neben der allgemeinen Eigenschaft von Videospielen, Systeme zu sein –, was sie so stark mit utopischen und dystopischen Gedanken verbindet: Beide befassen sich mit dem Ausmaß, in dem die Handlungsfähigkeit von Menschen/Spielern ein System beeinflussen und verändern kann (ibid., 401)

Auf Grund ihrer vier Grundeigenschaften, *prozedural*, *räumlich*, *enzyklopädisch* und *partizipatorisch* zu sein, können digitale Spiele wie kein zweites Medium nicht-existierende Orte gestalten – Utopien wie Dystopien – und sie der individuellen Erfahrung zu spielerischer Erkundung eröffnen. Die zentrale Rolle, die sie für die Auseinandersetzung mit der Zukunft in der digitalen Kultur spielen, betrifft jedoch über ihre medialen Formen und Inhalte hinaus ebenfalls ihre Rezeption. Digitale Spiele befähigen die Spielenden nicht nur zu sinnvollen Handlungen in einem Maße, das in der Realität selten existiert. Dieses spielerische Agieren unterscheidet sich auch von realweltlichem Handeln radikal. Denn die technologische Konditionierung der Nutzung digitaler Spiele versetzt die Spielenden in „mixed realities“ (Hayles 2010, 148): Während ihre Körper in der Wirklichkeit verbleiben, steuern sie in kybernetisch erzeugten Welten virtuelle Charaktere. Diese „integration of virtuality and actuality“ (ibid., 148) verwandelt die Spielenden in – funktionale – Cyborgs, wie Seth Giddings 2005 analysierte: „Digital games aestheticize this cyborg world, but they also realize it: this is an aesthetics of control and agency (or the loss of these) through immersive, embodied pleasures and anxieties ...“ (Giddings

2005).⁶¹ Brendan Keogh resümierte 2014: „[T]he hybridity of the videogame text demands a cyborg identity that understands the player as posthuman [...]“ (Keogh 2014).

Mit dieser Verschmelzung von Real- und Datenraum erscheinen digitale Spiele als Vorläufer jenes Metaversums, das Neal Stephenson 1992 in seinem Roman *Snow Crash* als eine vernetzte 3D-Unterhaltungs-Welt entwarf, die parallel zur Wirklichkeit existiert (Stephenson 1992). Die Entwicklung digitaler Technologie scheint diese Vision gegenwärtig zumindest partiell einzuholen. David Chalmers spricht vom Aufkommen einer „Reality+“: Online-VR-Welten, in denen wir „a fully meaningful life“ führen können (Chalmers 2022, loc. 162). Gleichzeitig investieren Hightech- und Medienkonzerne wie Facebook oder Microsoft Milliardenbeträge, um das imaginäre Metaversum als Ort der Unterhaltung wie auch der Arbeit virtuelle Wirklichkeit werden zu lassen.⁶² Angestrebt wird die Fusion von Realität und Virtualität. Insofern erscheint das Metaversum als Meta-Medium: die mögliche nächste Stufe digitaler Vernetzung, basierend auf der Integration menschlicher und künstlicher Intelligenz, und damit auch ein weiterer Schritt in Richtung Singularität.

Marshall McLuhan analysierte bekanntlich, wie Medien qua ihrer spezifischen Eigenschaften und unabhängig von ihren konkreten Inhalten und ästhetischen Formen „Botschaften“ vermitteln: „For the ‚message‘ of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs“ (McLuhan 2013 [*1964], 8). Derselbe Mensch etwa wird ein anderer und in der Rezeption anders wahrgenommen, je nachdem, ob eine Hand ihn malt, eine Kamera ihn fotografiert oder filmt oder ob Algorithmen sein Ebenbild animieren und sein Verhalten steuern. Unter dieser Perspektive fällt dem digitalen Transmedium – in seiner gegenwärtigen wie zukünftigen Gestalt – im Prozess der Digitalisierung eine ähnlich revolutionäre Rolle zu wie einst dem industriellen Medium Film im Prozess der Industrialisierung. Den ästhetischen Konnex zwischen den schockartigen Erfahrungen der Industrialisierung und den Schocks, die für den Film als Medium konstitutiv sind, hat zuerst Walter Benjamin beschrieben:

Der Film ist die der gesteigerten Lebensgefahr, der die Heutigen ins Auge zu sehen haben, entsprechende Kunstform. Das Bedürfnis, sich Chockwir-

⁶¹ Vgl. auch: „The gamer as simultaneously avatar acting in the gameworld, player sitting by her computer and perhaps being part of an (both online and offline) community around the game can perhaps be characterized as a cyborg.“ (Albrechtslund 2007)

⁶² Mark Zuckerberg kaufte sich bereits 2014 mit zwei Milliarden Dollar in die VR-Technik der Firma Oculus ein. Facebook taufte er vergangenes Jahr in Meta um. Deren Horizon Workrooms offerieren VR-Besprechungsräume und Whiteboards für bis zu 50 Personen. Die Konkurrenz ist Meta dicht auf den Fersen. Microsoft plant nicht nur Ähnliches für seine populäre Teams-Kooperationssoftware. Um sich für das Metaversum in Position zu bringen, hat die Firma 2023 gegen vielerlei regulatorische Widerstände in den USA und Großbritannien den Spielehersteller Activision Blizzard für 69 Milliarden Dollar erworben. Die Perspektive richtet sich dabei auf ein produktives „industrielles Metaversum“.

kungen auszusetzen, ist eine Anpassung der Menschen an die sie bedrohenden Gefahren. Der Film entspricht tiefgreifenden Veränderungen des Apperzeptionsapparates – Veränderungen, wie sie im Maßstab der Privatexistenz jeder Passant im Großstadtverkehr, wie sie im geschichtlichen Maßstab jeder heutige Staatsbürger erlebt. (Benjamin 1991 [*1935–39], 503)

Nicht anders initiiert das medientechnische Arrangement digitalen Spielens Erfahrungen, die das Leben und Arbeiten im Realraum transzendieren. Im Übergang von der industriellen zur digitalen Zivilisation erlebt eine wachsende Zahl „der Heutigen“ erste Momente funktionaler Cyborgisierung. Sie erfordert und bewirkt wiederum „tiefgreifende Veränderungen des Apperzeptionsapparates“. Digitale Spiele präparieren für diese Zukunft wie einst der Film für die Industrialisierung: „[V]ideogames offer us cyborg access to alien forms of experience, as well as new defamiliarized perspectives on human sensation“ (Seller 2022). Dank ihrer medialen Befähigung, Disruptionen von Raum, Zeit und Menschheit in alternativen Verläufen zu gestalten, sowie der cyborgischen Anforderungen, die digitale Spiele an ihre Nutzung stellen, können sie daher als virtuelle Trainingszentren für das Leben und Arbeiten in digitalen Zukünften fungieren.

Rückblickend teilt sich die neuzeitliche Geschichte der Zukunft in vier Phasen. Während der Vormoderne – zwischen Renaissance und Aufklärung – konzentrierten sich die Hoffnungen darauf, Orte zu finden, an denen bereits vorbildlich gelebt wurde. Das neue Genre der literarischen Utopie propagierte die Verbesserung der Lebensumstände primär durch höhere Moral und effektivere Organisation von Erziehung, Wirtschaft und Politik. Das scheint charakteristisch für Gesellschaften, die kein Wachstum kennen: In ihnen muss es um Umverteilung und nachhaltigere Nutzung des Vorhandenen gehen.

In der Moderne – zwischen Aufklärung und Postmoderne – konzentrierten sich die Hoffnungen dann auf bessere Zeiten. Dieser Wechsel von der Utopie als Schilderung besserer Orte zur Science-Fiction als Schilderung besserer Zeiten machte aus der Anstrengung, die Zukunft zu finden, die ganz andere Anstrengung, die Zukunft zu erfinden. Ebenso grundlegend wandelten sich die Inhalte der industriellen Zukünfte, die nicht mehr nur in Schriftform entworfen wurden, sondern multimedial in Weltausstellungen, Comics, Hörspielen, Spielfilmen und Fernsehserien. Die Verbesserung der Lebensumstände sollten nun primär technologische und ökonomische Fortschritte garantieren – charakteristisch für eine Epoche, die zum ersten Mal in der menschlichen Geschichte schnellen technologischen Fortschritt und wirtschaftliches Wachstum erfuhr.

Den Beginn der Postmoderne markierten dann wachsende Zweifel an den Praktiken und Verheißungen des Industrialismus. Statt besserer schienen schlechtere Zeiten her-

aufzuziehen und die Welt in einen weniger lebenswerten Ort zu verwandeln. Erwartet wurden im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts vor allem Rückschritte: apokalyptische Naturkatastrophen, globale Pandemien und zivilisatorischer Verfall. Das Genre der Dystopie, das literarisch zwar schon in der Moderne entstanden war, aber lange Zeit nur an den Rändern der Hochkultur existierte, begann in den populären Massenmedien zu dominieren. Der Menschenzentrierung der Moderne – ihrem Humanismus – opponierten posthumanistische Perspektiven, die über das menschliche Wohl das der ‚Natur‘ stellten.

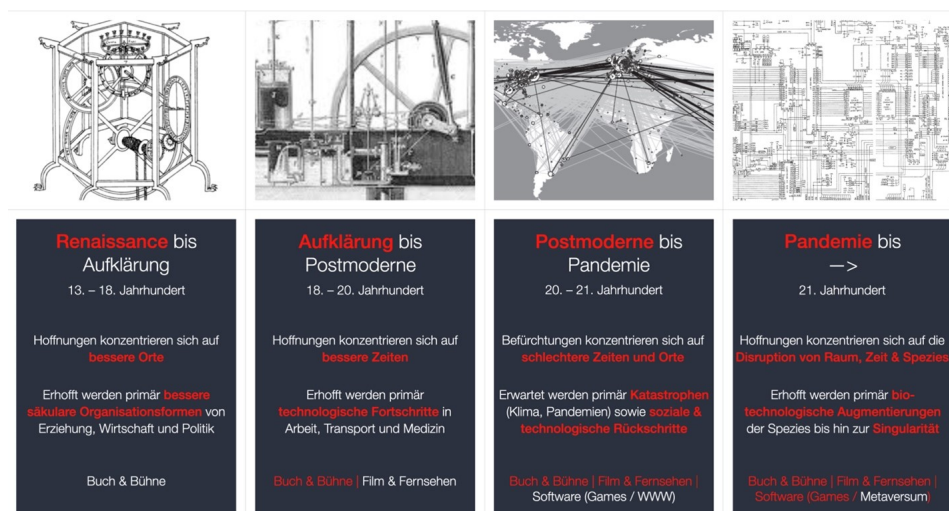


Abbildung 5: Wandel neuzeitlicher Zukunftsentwürfe: Renaissance bis Gegenwart (eigene Abbildung)

Parallel zur Krise des Humanismus und industrieller Fortschrittshoffnungen kamen allerdings im Kontext der Erforschung und Entwicklung digitaler Technologie auch gänzlich neue Utopien auf. Sie richteten sich auf die Verbesserung nicht mehr nur der äußeren Lebensumstände, sondern der menschlichen Spezies selbst. Gelingen soll die Transformation des Homo sapiens durch funktionale und physische Cyborgisierung und schließlich eine Symbiose mit künstlicher Intelligenz. Strukturell kombiniert die transhumanistische Utopie des evolutionären Sprungs zu einer höheren Lebensform Elemente moderner und postmoderner Zukunftsperspektiven: Mit der Singularität verbindet sich die Erwartung eines positiven Fortschritts, der allerdings apokalyptisch hereinbrechen soll, als einzigartige Disruption von Raum, Zeit und Spezies.

Die Mediengeschichte der Zukunft schreitet damit in der westlichen Neuzeit fort von der utopischen Suche nach besseren Orten zu der Science-Fiction-Hoffnung auf immer bessere Zeiten, dann zu der apokalyptisch-dystopischen Befürchtung schlechterer Zeiten und Orte und schließlich zu der Erwartung eines disruptiven Fortschritts zu einer gänzlich neuen Lebensform. Inhaltlich akkumulieren sich Hoffnungen: auf eine mora-

lische Besserung der Menschheit sowie bessere Organisation des Vorhandenen; auf stetiges technologisch-ökonomisches Wachstum und damit eine materielle Verbesserung der Lebenswelt durch Beherrschung der äußeren Natur; auf die Eskalation der Naturbeherrschung zu einer evolutionären Selbstverbesserung des Homo sapiens.

Medial dominiert in Vormoderne und beginnender Moderne das gedruckte Buch. In ihm lassen sich erste Utopien und auch die frühen Zukunftsentwürfe der Science-Fiction literarisch *beschreiben*. In der Moderne kann dann die Science-Fiction der industriellen Massenmedien Film und Fernsehen imaginierte Zukünfte audiovisuell *darstellen*, d.h. vor Augen führen. In der Postmoderne und beginnenden digitalen Epoche schließlich erlaubt das Transmedium Software, mögliche dystopische wie utopische Zukünfte zu *simulieren*, d.h. auf cyborgische Weise interaktiv erfahrbar zu machen. Gegenwärtig erscheint als mögliche nächste Stufe medialer Evolution die Verschmelzung von Realität und Virtualität in einem hybriden „Metaversum“. In ihm ließen sich Zukünfte nicht mehr nur durchspielen, sondern über längere Zeiträume hinweg *erleben*.

In der westlichen Neuzeit lässt sich so ein Staffellauf „großer Erzählungen“ oder Metanarrative verfolgen. Zwischen Renaissance und Aufklärung verlagerten sich die Hoffnungen für eine bessere Zukunft sukzessive vom religiösen Jenseits ins weltliche Diesseits. Das christliche Paradies wich abgelegenen Inseln und Städten, die als Vorbild besseren Lebens dienen konnten. Dieses vorindustrielle Metanarrativ der Säkularisierung legte das Fundament erst für die wissenschaftliche, dann die industrielle Revolution. Aus ihnen resultierte fortschreitende Naturbeherrschung und beschleunigtes Wirtschaftswachstum und damit das moderne Metanarrativ unablässigen Fortschritts – die Erwartung, dass jede Zukunft im Vergleich zur Gegenwart (und Vergangenheit) materielle Besserungen bringen werde. Parallel zu den historisch einmaligen technologischen und materiellen Errungenschaften der Industrialisierung unterminierte jedoch eine Reihe katastrophischer Ereignisse und Erfahrungen den Glauben an die humanistisch-emanzipatorischen Versprechungen des modernen Fortschrittsdenkens. Im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts entstand daher – den Übergang von der Moderne in die Postmoderne markierend – ein neues fortschrittskritisches Metanarrativ: die Erwartung, dass die industrielle Ausbeutung der Natur in eine Klimakatastrophe münden müsse und damit zivilisatorischen Zusammenbruch. Gefordert sei daher nicht weiteres Wachstum, sondern menschliche Selbstbeschränkung.

Nahezu gleichzeitig jedoch mit diesem postmodernen – und implizit anti-humanistischen – Metanarrativ der Umweltkatastrophe formierte sich im Kontext der Digitalisierung ein zweites, konkurrierendes Metanarrativ. Es verwarf den Fortschrittsgedanken nicht, sondern eskalierte ihn zu der transhumanistischen Vorstellung, mittels digitaler

Technologie und insbesondere künstlicher Intelligenz steuere die Menschheit auf einen evolutionären Entwicklungssprung zu, die Singularität.



Abbildung 6: Metanarrative neuzeitlicher Zukünfte (eigene Abbildung)

Die neuzeitliche Mediengeschichte der Zukunft strukturiert somit die Akkumulation vier „großer Erzählungen“: das vormoderne Metanarrativ der *Säkularisierung*: ein *humanistisches Hoffen* auf ein gutes irdisches Leben durch höhere Moral und geschicktere Politik; das moderne Metanarrativ des *Fortschritts*: ein *humanistisches Hoffen* auf die stete materielle Verbesserung irdischen Lebens durch wissenschaftliche Aufklärung und technologische Naturbeherrschung; das postmoderne Metanarrativ der *Klimakatastrophe*: ein *posthumanistisches Bangen*, die industrielle Hybris der Beherrschung und Ausbeutung der Natur könne alles irdische Leben beenden; das digitale Metanarrativ der *Singularität*: ein *transhumanistisches Hoffen*, die Natur der menschlichen Spezies ‚formerly known as Homo sapiens‘ lasse sich für eine bessere irdische und galaktische Zukunft digital augmentieren.

Literatur

- Albrechtslund, Anne-Mette Bech. 2007. „Gender and the Player Cyborg: Ideological Representation and Construction in Online Games.“ *Paper presented at Internet Research 8.0: Let’s play, Vancouver, Canada*. <https://vbn.aau.dk/en/publications/gender-and-the-player-cyborg-ideological-representation-and-const>.
- Andreae, Johannes Valentinus. 1619. *Christianopolis*. Straßburg: Lazarus Zetzner.
- Bacon, Francis. 1627. *The New Atlantis*. London.
- Barthes, Roland. 1957. *Mythologies*. Paris: Éditions du Seuil.
- Bellamy, Edward. 1888. *Looking Backward, 2000–1887*. Boston: Ticknor and Company.

- Benjamin, Walter. 1980 [*1940]. „Über den Begriff der Geschichte.“ In *Gesammelte Schriften*, Bd. I-2, hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, 692–704. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter. 1989 [*1935]. „Paris, die Hauptstadt des XIX. Jahrhunderts.“ In *Das Passagen-Werk. Gesammelte Schriften*, Bd. V-1, hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, 45–59. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter. 1991 [*1935–39]. „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung.“ In *Gesammelte Schriften, Abhandlungen*, Bd. I-2, hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, 471–508. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bloch, Ernst. 1977 [*1918]. *Geist der Utopie*. Gesamtausgabe in 16 Bänden, Bd. 3. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bloch, Ernst 1977 [*1954–1959]. *Prinzip Hoffnung*. Gesamtausgabe in 16 Bänden, Bd. 5. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bloch, Ernst 1985 [*1935]. *Erbschaft dieser Zeit*. Gesamtausgabe in 16 Bänden. Bd. 4. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bostrom, Nick. 2014. *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press (Kindle Edition).
- Bradbury, Ray. 1953. *Fahrenheit 451*. New York: Ballantine Books.
- Brooks, Rodney Allen. 2002. *Flesh and Machines: How Robots Will Change Us*. New York: Pantheon Books.
- Budakov, Vesselin E. 2010. „Dystopia: an Earlier Eighteenth-Century Use.“ *Notes and Queries* 57 (1): 86–88. https://www.academia.edu/944097/_Dystopia_an_Earlier_Eighteenth-Century_Use_Notes_and_Queries_57.1_March_1_2010_86-88_Notes_and_Queries_Oxford_University_Press_first_published_online_on_February_8_2010_doi_10.1093_notesj_gjp235_.
- Butler, Samuel. 1872. *Erewhon: Or, Over the Range*. London: Trübner und Co.
- Callenbach, Ernest. 1975. *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston*. Berkeley, CA: Banyan Tree Books.
- Campanella, Tommaso. 1602. *De Civitas Solis*.
- Carson, Rachel. 1962. *Silent Spring*. Boston, Cambridge, MA: Houghton Mifflin, Riverside Press.
- Ceroni, Lara. 2023. „Eco-Anxiety: A Growing Global Mental Health Crisis.“ *Ozy*, 6. Februar. <https://www.ozy.com/the-new-and-the-next/eco-anxiety-a-growing-global-mental-health-crisis/456593/>.
- Chalmers, David John. 2022. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company.
- Clynes, Manfred, und Nathan Kline. 1960. „Cyborgs and Space.“ *Astronautics*, 26–27 und 74–75.
- Coffey, Yumiko, Navjot Bhullar, Joanne Durkin, Shahidul Islam und Kim Usher. 2021. „Understanding Eco-Anxiety: A Systematic Scoping Review of Current Literature and Identified Knowledge Gaps.“ *The Journal of Climate Change and Health* 3. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2667278221000444>.
- Collison, Patrick, und Tyler Cowen. 2019. „We Need a New Science of Progress.“ *The Atlantic*, 30. Juli. <https://www.theatlantic.com/science/archive/2019/07/we-need-new-science-progress/594946/>.

- Cowen, Tyler. 2019. „Neal Stephenson on Depictions of Reality. Conversations with Tyler, Episode 71.“ *Medium*, 17. Juli. <https://medium.com/conversations-with-tyler/tyler-cowen-neal-stephenson-science-fiction-writer-7fbe020e60b6>.
- Danaher, John. 2022. „Techno-Optimism: An Analysis, an Evaluation and a Modest Defence.“ *Philosophy and Technology* 35, 54. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13347-022-00550-2>.
- Davis, Monte. 2017 [*1978]. „Freeman Dyson on the Future of the Universe.“ *Omni*, Oktober. <https://omnimagazine.com/interview-freeman-dyson-future-universe/>.
- Deutsch, David. 2011. *The Beginning of Infinity: Explanations That Transform the World*. New York: Viking.
- Domsch, Sebastian. 2015. „Dystopian Video Games: Fallout in Utopia.“ In *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics – New Tendencies – Model Interpretations*, hrsg. von Alessandra Boller und Eckart Voigts, 395-410. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag.
- Dyson, George. 1998. *Darwin Among the Machines: The Evolution of Global Intelligence*. Reading, MA: Perseus Books.
- Ehrlich, Paul R. 1968. *The Population Bomb*. New York: Ballantine Books.
- Farrell, Maria. 2018. „How to Cope with the End of the World.“ *Medium*, 7. Juni. <https://medium.com/s/how-to-cope-with-the-end-of-the-world/how-to-cope-with-the-end-of-the-world-2520ef9d3dbc>.
- Fisher, Mark. 2014. *The Ghosts of My Life*. London: Zero Books.
- Flechtheim, Ossip K. 1945. „Teaching the Future.“ *Journal for Higher Education* 16 (9): 460–465.
- Flechtheim, Ossip Kurt. 1970. *Futurologie: Der Kampf um die Zukunft*. Köln: Verlag Wissenschaft und Politik.
- Fotsch, Paul Mason. 2001. „The Building of a Superhighway Future at the New York World's Fair.“ *Cultural Critique* 48 (Frühjahr): 65–97.
- Foucault, Michel. 1966. *Les mots et les choses ; une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard.
- Frank, Arno. 2019. „So einfach, so ausweglos.“ *Der Spiegel*, 7. Oktober. <https://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/extinction-rebellion-analyse-der-klima-rebellen-a-1290401.html>.
- Freyermuth, Gundolf S. 1996. *Cyberland: Eine Führung durch den High-Tech-Underground*. Berlin: Rowohlt Berlin.
- Freyermuth, Gundolf S. 2000. „Der Mensch muss weg. Über Cyborgs und Klons, die androiden Traumgestalten der Gegenwart.“ *Literarische Welt / Welt*, 4. November.
- Freyermuth, Gundolf S. 2015a. *Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung*. Bielefeld: transcript.
- Freyermuth, Gundolf S. 2015b. „Übermenschenbilder: Visionen von Cyborgs künden von einer neuen Kultur menschlicher Selbstverbesserung.“ *Spektrum der Wissenschaft Spezial*, 13. Mai, 56–65. <https://www.spektrum.de/magazin/medienwissenschaft-uebermenschenbilder/1343315>.
- Freyermuth, Gundolf S. 2019. „Utopian Futures. A Brief History of Their Conception and Representation in Modern Media—From Literature to Digital Games.“ In *Playing Utopia: Fu-*

- tures in Digital Games*, hrsg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Hanns Christian Schmidt, 9–65. Bielefeld: transcript.
- Fukuyama, Francis. 2002. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York NY: Farrar Straus and Giroux.
- Gebauer, Annekatrin. 2003. „Apokalyptik und Eschatologie. Zum Politikverständnis der Grünen in ihrer Gründungsphase.“ *Archiv für Sozialgeschichte* 43, 24. Dezember, 405–420.
- Geuenich, Dieter. 1989. „Zukunftsvorstellungen im Mittelalter. Antrittsvorlesung an der Universität Duisburg.“ 30. Mai. <https://duepublico.uni-duisburg-essen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-5183/GeuZuk.htm>.
- Gibson, William 1999. „Talk of the Nation, The Science in Science Fiction (Interview with William Gibson).“ *National Public Radio*, 30. November. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1067220>.
- Giddings, Seth. 2005. „Playing With Non-Humans: Digital Games as Techno-Cultural Form.“ *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.24323.pdf>.
- Gidley, Jennifer M. 2017. *The Future: A Very Short Introduction*. New York, NY: Oxford University Press.
- Godwin, Francis. 1638. *The Strange Voyage and Adventures of Domingo Gonsales, to the World in the Moon*. London: John Norton.
- Goodbody, Axel, und Adeline Johns-Putra. 2018. „Introduction.“ In *Cli Fi: A Companion*, hrsg. von Axel Goodbody und Adeline Johns-Putra, 1–17. Oxford: Peter Lang Publishing Group.
- Gopnik, Adam. 2018. „What Can We Learn from Utopians of the Past?“ *The New Yorker*, 23. Juli. <https://www.newyorker.com/magazine/2018/07/30/what-can-we-learn-from-utopians-of-the-past>.
- Haeming, Anne. 2018. „Politik und Science Fiction sind nicht fern voneinander: Interview mit Bestseller-Autor Andreas Eschbach.“ *Der Spiegel*, 21. Dezember. <https://www.spiegel.de/kultur/literatur/andreas-eschbach-ueber-nsa-es-sind-viele-ungute-zukuenfte-denkbare-a-1244124.html>.
- Halacy, D. S. 1965. *Cyborg: Evolution of the Superman*. New York: Harper & Row.
- Harari, Yuval N. 2015. *Sapiens: A Brief History of Humankind*. New York: Harper.
- Harari, Yuval N. 2017. *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. New York, NY: Harper.
- Haraway, Donna Jeanne. 1991. „A Cyborg Manifesto.“ In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, hrsg. von Donna Haraway, 149–182. New York: Routledge.
- Hayles, N. Katherine. 2010. „Cybernetics.“ In *Critical Terms for Media Studies*, hrsg. von W. J. T. Mitchell und Mark B. N. Hansen, 145–156. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. 1931. *Vorlesungen über die Ästhetik I, Die Idee und das Ideal*. Hg. G. Lasson. Leipzig: F. Meiner.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. 1970. *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften*. Werke in 20 Bänden. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heilbroner, Robert L. 1995. *Visions of the Future: The Distant Past, Yesterday, Today, Tomorrow*. New York: Oxford University Press.

- Herbert, Frank. 1966. *The Eyes of Heisenberg*. New York: Berkley Books.
- Hillenbrand, Tom. 2018. „Dystopien im Film: Science-Fiction und sein Einfluss auf unser Zukunftsdenken.“ *Berliner Zeitung*, 27. Oktober. <https://www.berliner-zeitung.de/kultur-vergnuegen/terminator-dystopien-im-film-science-fiction-genre-und-sein-einfluss-auf-unser-zukunftsdenken-li.74927>.
- Horkheimer, Max, und Theodor W. Adorno. 1947 [*1944]. *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*. Amsterdam: Querido.
- Huxley, Aldous. 1932. *Brave New World*. Garden City, NY: Doubleday, Doran & Company, Inc.
- Huxley, Julian. 1957. „Transhumanism.“ In *New Bottles for New Wine*, 13–17. London: Chatto & Windus.
- Jameson, Fredric. 1991a. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jameson, Fredric. 1991b. „Utopianism After the End of Utopia.“ In *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, 154–180. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, Henry. 2004. „Game Design as Narrative Architecture.“ In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan, 119–129. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kant, Immanuel. 1787. *Critik der reinen Vernunft*. Zweyte hin und wieder verbesserte Auflage. Riga. Reprint, digitale Edition von Jochen A. Bär. Vechta 2018.
- Kelly, Kevin. 1994. *Out of Control: The Rise of Neo-Biological Civilization*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Kelly, Kevin. 2010. *What Technology Wants*. New York: Viking.
- Keogh, Brendan. 2014. „Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games.“ *Journal of Games Criticism*, Januar. <http://gamescriticism.org/articles/keogh-1-1>.
- Keogh, Brendan. 2016. „Hackers and Cyborgs: Binary Domain and Two Formative Videogame Technicities.“ *Transactions of the Digital Games Research Association* (2/3), 195–220. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/26_Keogh_Hackers-and-Cyborgs.pdf.
- Kurzweil, Ray. 1999. *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. New York: Viking.
- Kurzweil, Ray. 2005. *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*. New York: Viking.
- Lake, Simon, und Herbert Corey. 1930. *Submarine. The Autobiography of Simon Lake*. New York, London: D. Appleton Century Company.
- Lenin, W.I. 1974. „Zwei Utopien.“ In *Lenins Gesammelte Werke*, Bd. 18, hrsg. von Institut für Marxismus-Leninismus beim Zentralkomitee der SED, 347–351. Berlin (DDR): Dietz Verlag.
- Lepore, Jill. 2017. „A Golden Age of Dystopian Fiction.“ *The New Yorker*, 29. Mai. <https://www.newyorker.com/magazine/2017/06/05/a-golden-age-for-dystopian-fiction>.
- Levitas, Ruth. 1990. *The Concept of Utopia*. Syracuse, N.Y.: Syracuse University Press.
- Lévy, Pierre. 1997. *Collective intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Plenum Trade.
- Lewis, Sinclair. 1935. *It Can't Happen Here*. Garden City, N.Y.: Doubleday, Doran & Company, Inc.

- Licklider, J. C. R. 1960. „Man-Computer Symbiosis.“ *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, März, 4–11. <http://www.memex.org/licklider.pdf>.
- Lyotard, Jean-François. 1984 [*1979]. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Maloney, Devon. 2014. „No, Dystopian Sci-Fi Isn't Bad for Society. We Need It More Than Ever.“ *Wired*, 14. August. <https://www.wired.com/2014/08/no-dystopian-sci-fi-isnt-bad-for-society-we-actually-need-it-more-than-ever/>.
- Mannheim, Karl. 1929. *Ideologie und Utopie*. Bonn: F. Cohen.
- McFarling, Usha Lee. 1994. „Hawking Foresees Genetically Edited Superhumans.“ *Boston Globe*, 3. August.
- McLuhan, Marshall. 1965. „Take 30 Interview with George Garlock and Paul Soles.“ *CBC*, 1. April. https://www.youtube.com/watch?v=qABC3_8ai58.
- McLuhan, Marshall. 2013 [*1964]. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Berkeley: Gingko Press (Kindle Edition).
- McMillan, Graeme. 2013. „Where Are Our Bright Science-Fiction Futures?“ *Time*, 29. März. <http://entertainment.time.com/2013/03/29/where-are-our-bright-science-fiction-futures/>.
- Meadows, Donella H., and Club of Rome. 1972. *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. New York: Universe Books.
- Montfort, Nick. 2017. *The Future*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Moravec, Hans P. 1999. *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. New York: Oxford University Press.
- More, Max, und Natasha Vita-More. 2013. *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Morris, William. 1890. *News from Nowhere; or An Epoch of Rest, Being Some Chapters from a Utopian Romance*. Boston: Roberts Brothers.
- Morus, Thomas. 1516. *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, De optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia*. Loewen: More.
- Murray, Janet H. undatiert. „Four Affordances.“ *Humanistic Design for an Emerging Medium*. <https://inventingthemedium.com/four-affordances/>.
- Murray, Janet Horowitz. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- N., N. 2021. „Tommaso Campanella.“ *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 6. April. <https://plato.stanford.edu/entries/campanella/>.
- Nagel, Alexander-Kennth. 2021. *Corona und andere Weltuntergänge: Apokalyptische Krisenhermeneutik in der modernen Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Orwell, George. 1945. *Animal Farm: A Fairy Story*. London: Secker & Warburg.
- Orwell, George. 1949. *Nineteen Eighty-Four*. London: Secker & Warburg.
- Patalong, Frank. 2021. „Warum ich den blanken Zynismus der Gesellschaft nicht mehr ertrage.“ *Der Spiegel*, 19. Oktober. <https://www.spiegel.de/psychologie/zeitgeist-der-zauber-hoffnungsvoller-anfaenge-kolumne-a-0a5e965d-289f-4298-a432-5c1e6b0d4cec>.

- Pinker, Steven. 2018. *Enlightenment Now: The Case for Reason, Science, Humanism, and Progress*. New York: Viking.
- Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Pub.
- Popper, Karl. 1947. „Utopia and Violence.“ *Hibbert Journal*, 46 (2): 109–116.
- Postman, Neil. 1986. *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. London: Heinemann.
- Pound, Ezra. 1954. „The Teacher’s Mission.“ In *Literary Essays*, 58–63. London: Faber and Faber.
- Reina-Rozo, Juan David. 2020. „Art, Energy, and Technology: the Solarpunk Movement.“ *International Journal of Engineering, Social Justice and Peace* 8 (1), 47–60. <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/IJESJP/article/view/14292>.
- Ridley, Matt. 2010. *The Rational Optimist: How Prosperity Evolves*. New York: Harper.
- Robertson, Michael. 2018. *The Last Utopians: Four Late Nineteenth-Century Visionaries and Their Legacy*. Princeton: Princeton University Press.
- Rosnay, Joël de. 2000 [*1995]. *The Symbiotic Man: A New Understanding of the Organization of Life and a Vision of the Future*. New York: McGraw-Hill.
- Sargent, Lyman Tower. 2010. *Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Schirrmeister, Benno. 2023. „Apokalyptische Rede stellt eine Chiffre der Dringlichkeit dar“ (Interview mit Alexander-Kenneth Nagel). *taz*, 6. Februar. <https://taz.de/!5913103/>.
- Schmid, Florian. 2021. „Dystopie voran.“ *Der Freitag*, 17. August. <https://www.freitag.de/autoren/florian-schmid/dystopie-voran>.
- Schumacher, E. F. 1973. *Small Is Beautiful: A Study of Economics as If People Mattered*. London: Blond and Briggs.
- Seller, Merlin. 2022. „Sensing Sims: Atmospheres, Aesthetics and the Cyborg Player.“ In *Materializing Digital Futures: Touch, Movement, Sound and Vision*, hrsg. von Toija Cinque und Jordan Beth Vincent. New York: Bloomsbury Academic.
- Shiau, Yvonne. 2017. „The Rise of Dystopian Fiction: From Soviet Dissidents to 70’s Paranoia to Murakami.“ *Electric Literature*, 26. Juli. <https://electricliterature.com/the-rise-of-dystopian-fiction-from-soviet-dissidents-to-70s-paranoia-to-murakami/>.
- Solana, Michael. 2014. „Stop Writing Dystopian Sci-Fi—It’s Making Us All Fear Technology.“ *Wired*, 14. August. <https://www.wired.com/2014/08/stop-writing-dystopian-sci-fiits-makin-g-us-all-fear-technology/>.
- Stephenson, Neal. 1992. *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- Stephenson, Neal. 2011. „Innovation Starvation.“ *Wired*, 27. Oktober. <https://www.wired.com/2011/10/stephenson-innovation-starvation/>.
- Stumberger, Rudolf. 2020. „Was von der Zukunft der Vergangenheit geblieben ist.“ *Telepolis*, 8. März. <https://www.telepolis.de/features/Was-von-der-Zukunft-der-Vergangenheit-geblieben-ist-4676608.html>.
- Teilhard de Chardin, Pierre. 1964 (*1951). „From the Pre-Human to the Ultra-Human: The Phases of a Living Planet.“ In *The Future of Man*, 290–298. New York: Harper & Row.
- Teilhard de Chardin, Pierre. 1980 [*1959]. *Der Mensch im Kosmos*. München: dtv.

- Telotte, J. P. 2001. *Science Fiction Film*. Cambridge. New York: Cambridge University Press.
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Ulam, Stanislaw. 1958. „Tribute to John von Neumann.“ *Bulletin of the American Mathematical Society* 64: 1–49.
- Vasari, Giorgio. 1998 [*1550]. *The Lives of the Artists*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Verne, Jules. 1866. *De la terre à la lune; trajet direct en 97 heures 20 minutes*. Paris: J. Hetzel et cie.
- Verne, Jules. 1870. *Vingt mille lieues sous les mers*. Paris: J. Hetzel et cie.
- Vinge, Vernor. 1993. „The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era. Presentation at the VISION-21 Symposium sponsored by NASA Lewis Research Center and the Ohio Aerospace Institute.“ *NASA. Lewis Research Center, Vision 21: Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace*, 1. Dezember. <https://ntrs.nasa.gov/citations/19940022856>.
- Walsh, Toby. 2017. „The Singularity May Never Be Near.“ *AI Magazine* 38 (3), 58-62. <https://aaai.org/ojs/index.php/aimagazine/article/view/2702>.
- Watercutter, Angela. 2017. „Westworld’s Creators Know Why Sci-Fi Is So Dystopian.“ *Wired*, 8. Juni. <https://www.wired.com/2017/06/westworld-wired-business-conference/>.
- Wegner, Jochen. 2017. „William Gibson: ‚Ich hoffe, wir sind nicht in negativen Utopien gefangen.“ *Die Zeit*, 11. Januar.
- Wells, H. G. 1895. *The Time Machine*. London: William Heinemann.
- Wells, H. G. 1896. *The Island of Doctor Moreau*. London: William Heinemann.
- Wells, H. G. 1898. *The War of the Worlds*. London: William Heinemann.
- Wells, H. G. 1902a. *Anticipations of the Reaction of Mechanical and Scientific Progress Upon Human Life and Thought*. New York, London: Harper & Bros.
- Wells, H. G. 1902b. *The Discovery of the Future: A Discourse Delivered to the Royal Institution on January 24, 1902*. London: T. Fisher Unwin.
- Wells, H. G. 1933. *The Shape of Things to Come: The Ultimate Revolution*. London: Hutchinson & Co.
- Wikipedia. 2023a. „Bionic Commando (series).“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Bionic_Commando.
- Wikipedia. 2023b. „Bioshock (series).“ *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/BioShock_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/BioShock_(series)).
- Wikipedia. 2023c. „Call of Duty (franchise).“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty.
- Wikipedia. 2023d. „Cyborg Characters in Video Games.“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Cyborg_characters_in_video_games.
- Wikipedia. 2023e. „Deus Ex (series).“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex.
- Wikipedia. 2023f. „Half-Life (franchise).“ *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life_(series)).
- Wikipedia. 2023g. „Halo (franchise).“ *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Halo_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Halo_(franchise)).

- Wikipedia. 2023h. „List of Fictional Cyborgs.“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_cyborgs.
- Wikipedia. 2023i. „Mass Effect (franchise).“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect.
- Wikipedia. 2023j. „Metal Gear (franchise).“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear.
- Wikipedia. 2023k. „Mortal Combat (series).“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat.
- Wikipedia. 2023l. „RoboCop (franchise).“ *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/RoboCop_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/RoboCop_(franchise)).
- Wikipedia. 2023m. „Terminator (franchise).“ *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_(franchise)).
- Wikipedia. 2023n. „Transhumanism in Video Games.“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Transhumanism_in_video_games.
- Wikipedia. 2023o. „Video Games About Cyborgs.“ *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_about_cyborgs.
- Zamyatin, Yevgeny Ivanovich. 1924. *We*. New York: E. P. Dutton.
- Zylinska, Joanna. 2002. *The Cyborg Experiments: The Extensions of the Body in the Media Age*. London, New York: Continuum.

From High Heroism to Abject Abyss: Ethical Aspects of Highly Aestheticised and Critical Videogames

René Reinhold SCHALLENGER

University of Klagenfurt (Austria)

Abstract

Videogames have become the leading medium in our globalised cultural industries following the postmodern ludic turn and shift towards simulation as the central mode of meaning-making. Subject to public controversies and media panics, like all new media before them, questions of morality and ethics inevitably become pertinent in any attempt to define videogames, their effects on and place in our societies. This paper provides a survey of the dimensions of production-, player-, designer-, and game ethics applied to the medium of videogames, offering a multitude of jumping-off points for further debates. The roles of both players and designers in the realisation of various system dynamics and play experiences are critically considered, and a practical framework for the analysis of morality systems in (video-)games estab-

lished. Finally, four pertinent games, *Deus Ex: Human Revolution* (2011), *Dishonored* (2012), *Dragon Age: Inquisition* (2014), and *Firewatch* (2016), are introduced as examples for a deconstructive approach to individual heroism, a systemic ethical perspective, a discussion of personal and collective responsibility, as well as the acknowledgment of the limits of human agency respectively. Resulting from these deliberations, an argument is finally made for a necessary increase in affective game design strategies and practices to realise the unparalleled potential of (video-)games as virtual learning spaces for ethical reflection and moral action.

Keywords: *videogames, morality, ethics, production ethics, player ethics, designer ethics, game ethics, morality systems*

(c) René Reinhold Schallenger; rene.schallenger@aau.at

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in January 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.1

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/187>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

1 Introduction: Plus Ça Change ...

Over recent decades, videogames have emerged as *the* leading medium of the globalised cultural industries and the ideal commodity of our post-Fordist economies (c.f. Kline, Dyer-Witheford, & Peuter 2003), following a pervasive shift towards dynamic simulation as the central mode of meaning-making. As with other new media before, this transition has not always been a smooth one. Videogames and their makers have seen their share both of exploitative industry practices on the one hand, leading to market bubbles such as the infamous videogame crash of the 1980s and more recently significant labour conflicts, as well as hostility from the general public on the other, peaking in recurring media panics – driven by the fervour of self-proclaimed political and religious guardians of morality – for the supposedly detrimental effects on children and young adults due to violent and/or sexual content.

Questions of morality and ethics are deeply interwoven with the medium, even more so than with other media that have come before. While videogames share many aspects in the logic of their production and reception with (earlier) linear media, such as books, film, or TV, it is their very unique structural and formal logic, quintessentially defined by notions of interactivity and configuration, that opens up entirely new dimensions both of ethical responsibility but at the same time also ethical exploration. When combined with the affective impact of carefully curated and synergistically effective aesthetics, videogames can therefore develop a critical potential as experiential and learning spaces for ethical behaviour unlike any other medium humanity created before. In contrast to the anxieties frequently expressed in conservative discourses, videogames should therefore be seen not as detrimental to the development of our youth (and our societies in general), but as unprecedented vectors for an effective moral and ethical education of individuals, as well as collectives.

2 Morality, Ethics, and Videogames

Before we can focus on the medium of videogames as such, it is important to clearly differentiate between morality and ethics. Frequently, these two terms are used to refer interchangeably to the same or similar concepts in everyday language, but this is not very helpful in an academic context. Dieter Birnbacher's (2007) differentiation seems to be a simple but at the same time effective way to provide us with more clarity and precise analytical tools. While he clearly states that morality and ethics are connected to each other inseparably, he suggests “‘ethics’ is seen as the philosophical theory of morality, while ‘morality’ is the complex and multi-layered system of rules, norms, and values that constitutes the subject of ethics” (2007, 2; my translation).

Based on this distinction, ‘morality’ would then not only designate a specific, *concrete* system of rules, norms, and values, it is also necessarily about the *application* of such a system in decision- and meaning-making processes in everyday life. In opposition, ethics is a set of *abstract*, philosophical theories of morality, dedicated to the reflection on and (re-)definition of lived norms and values. Traditionally, it is further separated into the subcategories of Applied Ethics, reconnecting the philosophical deliberations of ethics back into concrete applications such as medical or research ethics, Metaethics, the reflection on ethical systems themselves, and Normative Ethics, theoretical systems to differentiate between ‘right’ and ‘wrong’ action. The latter category is then further divided into Virtue Ethics approaches, based on the idea that ‘good’ agents take inherently ‘good’ actions, Consequentialism, where the end justifies the means, and Deontology, where predefined rules systems and the universal duty/obligation to uphold them are seen as the only ways to achieve ‘right’ action. The present text champions a deontological approach, based on how all ludic media are necessarily defined by rules themselves.

Besides these very fundamental, theoretical perspectives, videogames also offer us several ethical dimensions based on the core elements of the medium and the experiences it generates: the creation/production of games, the rules-based systems and artefacts that constitute the games proper, and finally the players playing them.

The production ethics of videogames are defined by several parameters that all need to be carefully considered in order to come to a comprehensive understanding. Videogames as a medium coalesced in a very specific historical moment and cultural context, defined by “particular formations of identity and power” Dovey and Kennedy use the term ‘technicity’ for (2006, 16). And they elaborate: “technicity comes to stand for identities that are formed around and through [...] *technological differentiation*” (ibid.; original emphasis). So, when young, white, upper middle-class students of technology at prestigious US universities ‘invent’ a medium, that medium will also exhibit an ethical structure based on their very specific technicity.

Additionally, videogames have increasingly become commercialised in recent decades. While they started out as an expression of hacking culture, after the bubble of the 1980s the videogame industry recovered quickly until it overtook both the film as well as music industry as the biggest cultural industry in western nations early in the new millennium. The ethics of the mainstreamed industrial products churned out by major publishers, aimed only at maximising market reach and thus profits, are significantly different from the more radical or fringe ethics frequently expressed in smaller indie games, i.e., independently created and funded ones that usually target more niche audiences. The question we, as critics, need to ask here is: What was the motivation behind a given design? Finally, the videogame industry also suffers from a plethora of other issues that affect production

ethics. There is a marked lack of diversity in the workforce of almost all major studios that produce for the mainstream, or AAA market. Adrienne Shaw has repeatedly (cf. 2012, 2014) argued for a diversification not only of employees, but also of what she sees as a constructed “gamer audience as both heterosexual and homophobic” (2012, 235). More recently, the production ethics of the industry have also been harshly criticised for a culture of unsanctioned (sexual) harassment (cf. Spiggle 2021) as well as ‘crunch’ (cf. Schreier 2018), that is an extraordinary amount of overtime imposed on employees, especially close to release dates. Both of these phenomena have reached a systemic level, tarnishing the reputation of major studios such as ActivisionBlizzard, Rockstar Games, or CD Projekt RED.

But not only the producers and publishers of videogames are embedded in societal norms and values, the same is also true for players. Besides this collective level, there is then the personal ethical positioning individuals (and individual companies) define for themselves. Here politics, religious and non-religious ethical systems, tradition, history, education, and previous experiences, all have their impact. Usually, these then coalesce into longer-lasting ethical structures and positions that define the specific worldview of a player, which in turn frames the expectations they bring into every specific play experience they have. So, players choose certain games and game genres over others based on all of these factors, which in turn also reinforces the ethical structures that determined a player’s choice in the first place. A positive feedback loop is established that can lead to the creation of partisan bubbles in videogame culture, a phenomenon that resulted in the violent outbreaks of GamerGate (cf. Romano 2021) that still reverberate threateningly not only in US culture today.

While this political aspect of player ethics is not only defined by its inertia and resistance to change but also its effects beyond the individual proper and their immediate environment into society itself, there is also another, more private and ephemeral aspect that is frequently overlooked both in academic criticism, as well as scientific studies. Players are not the same, and that is not only a fact between individuals and groups, this is also the case when we observe a single individual over time. There is the aforementioned potential – against all inertia – to adapt one’s ethical and political framework through education and experience, which is usually a slow process (and not inherently one following an Enlightenment notion of progress towards an ‘ideal’). Yet, there is also a much more fleeting, situational change in player behaviour, a playful flexibility to player ethics that manifests in the intriguing tendency for players of high moral competence to choose less moral options more frequently (Tuček 2022, 67). Momentary motivation must therefore not be dismissed, even (or maybe especially) when it seems to be in direct opposition to more permanent player ethics. Miguel Sicart has even made the respect for (not evalu-

ation of) players as free moral agents the core of his specific take on videogame (virtue) ethics, arguing that the player “has to perceive the game as an experience where she can exert her moral judgment [...], where she can create the values that will guide her game-play, and where her ethical virtues are respected” (2009, 213).

The third perspective besides production and player ethics that must be considered in a full appreciation of the ethical structure of the medium are game ethics, the ethics that implicitly or even explicitly determine a given design and the experiences it most likely facilitates. Explicit player agency is at the core of the medium, and it is what differentiates (video-)games from all other media that came before. When the Klagenfurt Critical Game Lab was constituted, the basic framework introduced for the analysis of videogames, the NAME system, puts equal weight and emphasis on the narrative, aesthetic, mechanical, as well as *ethical* dimensions of a design, hence the acronym. All of these must be carefully considered, when students and teachers take a critical look at a given game, asking themselves: “What is the NAME of the game?” Zimmerman’s ‘explicit interactivity’ of (video-)games (cf. 2004), when expanded into Moulthrop’s notion of ‘configuration’ (cf. 2004) based on the cascading, systemic effects such interaction must have, necessarily put the focus on the responsibility of the player. The simulational nature of ludic media gives us the unique opportunity to witness the consequences of our choices first-hand, so the designers and players of a game enter into a dialogue through the systems of the game. This constant, mediated oscillation between designer ethics on the one hand and player ethics on the other, is at the heart of all academic engagement with videogame ethics. Some authors, like Bartle (2004) and Schell (2008) put the ethical onus almost exclusively on the shoulders of the designers (designer ethics), giving them full responsibility for the virtual worlds they create, while on the other end of the spectrum, the aforementioned libertarian Sicart (2009) advocates utter freedom for players as ethical agents (player ethics). Somewhere along the spectrum between these extremes are situated critics such as Zagal (2012) and myself who prefer more of a both/and-approach that also considers the ethical structures designed into a given game as meaningful (game ethics).

3 Videogame Ethics

When we engage with videogame ethics, we have to be clear about the fact that designer ethics are *per se* normative ethics. The rules implemented in a given game shape the virtual world and determine intended player behaviour. There is something like a preferred performance that is always implicitly, sometimes even explicitly communicated in a game design. Players are guided towards this performance, or even trained to achieve it, through

positive and negative feedback loops, i.e., the formal and narrative structure of a game and its aesthetic interface reinforce desired behaviour (positive feedback) and disincentivise or even prevent undesired behaviour (negative feedback). It is thus that rules and feedback conspire to shape player behaviour, which means that they might also create friction or even conflict with player expectations.

José Zagal looks into how videogames can support ethical reflection and decision-making by effectively utilising guilt and shame to motivate players (2011, 22), but he also clearly differentiates on what level of the play experience explicitly presented moral dilemmas in game designs can be situated and how this affects impact: “I call this the distinction between the character’s dilemma and the player’s dilemma. The dilemma faced by the character is, by definition, one step removed and thus potentially less powerful or effective for eliciting ethical reflection” (2011, 23). This means that ethical designs should reach beyond the diegesis and directly involve the player as such to maximise impact.

Marshall Brown’s understanding of ethics is also a very dialogical one, as a discipline and perspective that is necessarily relational, “the irreducible terrain where self meets Other” (2008, 52). Ethical reflection and action are furthermore structured along three major axes. There is what he calls transcendental ethics, the most abstract, “more-than-total, infinite, and metaphysical” level (*ibid.*), inquiring about the ontology of what is good and right. Taking this perspective, critics reflect on the authority of a given position. Secondly, horizontal ethics are active, excursive, and discursive in nature. They tap into the logic of spatial storytelling inherited from the epic tradition, based on the notion that “[c]ommunication is the premise on which mutuality can be built” (2008, 56). This is the societal, the political level of ethics. Finally, Brown then closes off his triad with vertical ethics, the immediately interpersonal level. This is about close, social relationships rather than the distance at the origin of horizontal ethics, “the practices needed to live in harmony with those who live exactly where you live, those who differ from you ever so slightly, yet in a world where diacritics can be critical” (2008, 59). Between authority, society, and the person, Brown’s structure helps us understand how we negotiate between freedom and constraints in cultural and social settings and make for an excellent tool in both ethical game design as well as game criticism.

Another dimension to keep in mind is what I call system dynamics, “the quality of a system (or sub-system) created by the designers in so far as to how it negotiates between player freedom and designed constraints that together define play and games” (Schallegger 2016, 43). Rigid designs are linear or highly restricted, where the designers use the structures of a game to impose their vision and their ethical perspective onto the player. Accordingly, “player responsibility is minimal, or even denied completely” (*ibid.*, 44),

justifying the arguments about ultimate responsibility resting with the designers made by Bartle and Schell. At the other end of the spectrum are plastic designs where “the designers abdicate all responsibility” (ibid.). These are usually open worlds that act merely as virtual playgrounds, allowing players to realise their actions without or only with minimal constraints in the apparent absence of designer ethics. Sicart would see these as the ideal form of system dynamics fostering ethical gameplay (according to his definition). Elastic designs engage players and designers in an ethical dialogue, providing “feedback that ‘pushes back’ (thus ‘elasticity’) against player interactions” when they violate the implicit or explicit designer ethics of a game (ibid.). Not surprisingly, such non-restrictive but relational and evaluating systems best support ethical gameplay according to Zagal and my own understanding of the term.

In addition to these fundamental approaches, designers also need to carefully choose what intended play experiences they want to elicit in a given moment. Immersion is achieved with the almost bodily merging of the experiential horizon of the player and their avatar, the instance used to represent the player in the game world but also the channel for all information and intention that flows between it and the actual world inhabited by the player. The clear intradiegetic focus of the experience makes for very instinctual reactions to game events (Schalleger 2016, 46). Involvement¹ is created by affective design elements that actualise affective traces of past experiences in the player and thus establish relationships between the player and elements of the game world (ibid.). This experience oscillates between an intra- and extradiegetic focus, also extending the relational aspect to the two worlds the player co-inhabits during gameplay. Engagement, finally, is the intellectual experience of taking a critical step out of immediate gameplay and evaluating it. It is “mediated and caused by disruption” (ibid.), meaning that the focus is purely extradiegetic, with the player ‘looking onto’ their game experience to actively make meaning of it. The AAA industry usually pursues a design philosophy based on maximising immersion, because this also maximises revenue and profit by keeping players ‘hooked’ and spending their money. Indie designers most of the time go into the design process with a clear intellectual and/or aesthetic vision that frequently also intentionally disrupts the experiential habits of mainstream gaming. This makes engagement the driving force in this sector of (video-)game culture. Affective design strategies that prioritise involvement above all else are still rare and underdeveloped, which goes against Kant’s insight that as *embodied* beings we are best motivated to ethical reflection by affective, not purely rational or intellectual impulses (Allison 1995, 39-40). Among more

¹ In the original text, this is called ‘incitement’, but I have in the meantime replaced that term with ‘involvement’ because it better expresses the focus on the *player’s* (not the designer’s) experience.

widely known studios, especially the French Don't Nod (formerly Dontnod) have made themselves a name with such intriguing designs as *Tell Me Why* (2020).

Unlike the academic theories presented so far, Eddy Webb comes from a *practitioner's* side of the argument when he differentiates between fundamental design approaches for morality systems in games. There are cumulative systems where players collect points according to their behaviour in the game world, defining their avatar and giving them access to content or taking it away when certain thresholds are crossed (Webb 2021). These follow a logic of reward and punishment, with motivation being extrinsic, the role of the player rather passive, and the relation between designer and player very monological. With game series such as SuckerPunch's *InFamous* (2009-2014) and BioWare's *Mass Effect* (2007-2017), we saw a wave of such ethical designs shortly after the turn of the millennium, which has in the meantime subsided. Contradictive morality systems force the player to negotiate between multiple, often even opposite ideas of morality, making for a more experiential logic. Motivation here is intrinsic, the player is active and enters a dialogical relationship with the designers. Dontnod's games or CD Projekt RED's *Witcher* series (2007-2021) are good examples. Finally, restrictive morality systems are about following prescriptive codes, which gives them a didactic quality telling the player how their avatar is supposed to behave. Here the motivation is extrinsic, again the player is passive, and the relation between designer and player is very monological. Games that implement *Dungeons&Dragons's* morality matrix (good/neutral/evil and lawful/neutral/chaotic) usually follow this approach. Another axis that could be looked at in addition to the cumulative, contradictive, or restrictive ethical design is the basic complexity of the morality system, which can reach from simplistic binaries (hero vs. villain in *InFamous*; paragon vs. renegade in *Mass Effect*) to a vague fuzziness challenging the player (which *The Witcher 3* is known for).

4 Four Exemplary Cases

After the largely theoretical deliberations up to this point, it is certainly also helpful to mention several notable examples of videogames (at least in passing) that break with the mainstream of videogame ethics found in AAA designs, either by going for a deconstructive experience of established tropes, creating systemic awareness in the player, thematising the complexities of responsibility, or pitting player expectations against the limits of human agency.

With *Deus Ex: Human Revolution* (2011), Eidos Montréal created a philosophically complex game, which is rather surprising for a first-person shooter and action role-playing game that superficially seems to fulfil mainstream expectations. Notions of human agency

and free will, collective and individual responsibility are, however, deeply inscribed in the narrative and ethics of the design. When the player avatar, corporate security agent Adam Jensen, is turned into a cyborg without his consent after an incident that leaves him close to death, he is soon embroiled in a complex web of conspiracies trying to control the moment of technological singularity. For most of the game, the conventional rugged individualism of the hero seems unquestioned. Yet, libertarian transhumanist power fantasies are shattered when it is revealed at the end that cybernetic augmentations reduce augmented individuals to mere weapons in larger ideological conflicts. When the player is asked to decide the fate of humanity by shaping the public perception of augmentation, the easy options of supporting, controlling, or even flat-out refusing humanity this technology are all deconstructed by a more hidden ending that is nevertheless marked by the designers as *their* favourite: The player can have Jensen commit suicide, since (as it is explained in a final cut-scene) it is not up to him or indeed any individual to make such fundamental decisions and they should rather be made *collectively* by all of humanity. Individual heroism is thus depicted as unethical in the face of collective needs.

A similar ideological and ethical framework infuses Arkane Studio's *Dishonored* (2012). While *Human Revolution* primarily uses the narrative level of its design to communicate a deconstructivist message, *Dishonored* adds to this the mechanical level as well. In a Neo-Edwardian, dark fantasy setting, the player avatar Corvo Attano is the bodyguard-turned-assassin of the Empress of Kirkwall, a thinly disguised version of the British Empire. When the Empress is killed and Corvo blamed for the murder, it is up to him to find and rescue their daughter Emily from the hands of the conspirators. What is so extraordinary about the game is that the individual actions of the player avatar affect the entire game world. The more the player resorts to violence and creates chaos, the more chaotic Kirkwall itself becomes: the plague that affects the city increases in effect, there is more violence in the streets, and even the conspirators engage in more violent actions. Should the player opt for a less violent path to Emily, not only is the Empire in a much better state at the end of the game, but the conspirators also acknowledge Corvo's ethical superiority and give up. This chaos system translates individual action into collective, systemic consequences. At the same time, it also supports and shapes the narrative development: If Corvo ruthlessly murders his way across Kirkwall to Emily, plunging the Empire into chaos, in the final scene the player will encounter an Empress-to-be who has learned from her father (and the player) that violence is the only way to rule. Individual action has influenced collective systems, but also the individual transmission of ethics between generations.

Bringing together the individual and the collective, the personal and the political in similar ways but in a much more encompassing design and on a much larger level, *Dragon*

Age: Inquisition (2014) by BioWare can still be considered the gold standard in ethically engaging videogames. Putting the notion of agency at the centre of the design, the player avatar is the Inquisitor, an individual charged with reordering the dark fantasy world of Thedas after a major cataclysm that threatens to disrupt reality itself. Yet, breaking with the fantasy trope, here the Inquisitor insists: “I am not chosen. I have chosen”, putting personal agency and personal responsibility in a collective and political framework. BioWare elegantly manages to address all of Brown’s ethical levels, by writing a plot that ponders questions of just authority and what its sources can, or must be (transcendental ethics), forcing the player to commit to the creation and use of political structures (horizontal ethics), while at the same time involving themselves in complex and deep interpersonal relationships (vertical ethics). As one of the Inquisitor’s companions asks the player avatar: “What guides you?” becomes the core question of this critical and ethical reflection on individual agency and responsibility in a collective framework.

And as the sequence of example games seems to suggest an ever wider and larger focus, Campo Santo’s small and very personal game *Firewatch* (2016) is the perfect point to end on. On the one hand this is the private story of Henry, a middle-aged man who after his wife is diagnosed with early onset dementia and he feels overwhelmed by the loss and the obligation to care for her this creates takes off to work as a fireguard in a national park. On the other hand, the game is also a finely crafted experience of the limits of human agency, thus addressing not only a collective, but even a universal level of human experience. The player takes over Henry as their avatar in the game world, and intradiegetically they spend most of their time exploring and navigating the virtually recreated park while developing Henry’s relationship with his supervisor Delilah through the audio-only channel of their simulated walkie-talkies. On an extradiegetic level, more and more the player notices how the game reveals the limits of their agency to them, not only in giving or withholding access to parts of the game space, but most crucially also in how the relationship with Delilah turns out. At the end of the game, while a wildfire rages uncontrollably in the park as a thinly disguised metaphor for the omnipotence of nature and its complex systems in opposition to the illusion of human agency, Hank can reach out to Delilah and ask her to start a new life with him. Conditioned by mainstream games and the libertarian culture of individual mastery they are embedded in, the player expects that this is their choice to make. But irrespective of any actions up to this point as well as the final dialogue choices made, Delilah will always leave Henry. *Firewatch* humbles the player and involves them in an ethics that recognises the limits of individual agency and emphasises the irreducibility of individual responsibility at the same time. What counts is not the result of a choice we make, but how we get there, that we choose, and what motivates our choice in the first place. The rest is frequently out of our hands.

5 Conclusions: Why Videogame Ethics?

For a long time, videogames were either not taken seriously and reduced to a pastime for children, or they were the object of moral panics triggered by a lack of understanding in the general public, misinterpretations of what was glimpsed on screens, as well as an undue focus on certain games or certain aspects in the design of mainstream games. Yet, it has to be stated that especially mainstream videogame culture has also for a long time also suffered from a problematic narrowing, both in *what* was designed but also in *how* games communicated.

Structurally, as well as institutionally, the medium has been dominated for decades by the very specific technicities of a privileged group of relatively young, straight, white, male, middle-class designers, whose designs were supposedly geared towards fulfilling the expectations of exactly this – according to Shaw by now really only constructed – audience of players. Based on the privilege and social as well as economic power of designers and targeted players, mainstream games have been infused with a logic of conflict and mastery. Agency was reduced to and equated with control, while alternative possibilities of configuration or relational strategies were absent, or at last underdeveloped.

However, with the increasing diversification of player demographics and to a lesser extent the designer population, we also see remarkable shifts in the dominant philosophies of design, not least of which their ethical dimensions. Affective elements become increasingly used and noticeable, moving beyond the financially motivated almost exclusive focus on spectacle and immersion in AAA games, as well as the more intellectual and critical motivation we already find well established in the indie sector. (Video-)games are inherently a medium based on the active negotiation between freedom and constraint driven by player agency. This is why videogame ethics should open the medium up to turn videogames into virtual learning spaces for ethical reflection and moral action. No other medium created by human ingenuity was better suited to this purpose by its formal and structural logic alone. It is our responsibility as players, designers, and critics to make full use of it. ble.

References

- Allison, Henry. 1995. *Kant's Theory of Freedom*. Cambridge/Engl., New York/NY, and Melbourne/VIC: Cambridge University Press.
- Arkane Studios. 2012. *Dishonored*. Bethesda Softworks.
- Bartle, Richard. 2004. *Designing Virtual Worlds*. Berkeley: New Riders.
- BioWare. 2007. *Mass Effect*. Electronic Arts / Microsoft Game Studios.
- Birnbacher, Dieter. 2007. *Analytische Einführung in die Ethik*. Berlin: de Gruyter.

- Brown, Marshall. 2008. "Transcendental Ethics, Vertical Ethics, and Horizontal Ethics". In *Ethics in Culture: The Dissemination of Values through Literature and Other Media*, edited by Astrid Erll, Herbert Grabes, and Ansgar Nünning, 51–72. Berlin and New York/NY: de Gruyter.
- Campo Santo. 2016. *Firewatch*. Panic / Campo Santo.
- CD Projekt RED. 2015. *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt.
- Dontnod. 2020. *Tell Me Why*. Xbox Game Studios.
- Dovey, Jon, and Helen W. Kennedy. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead/Engl.: Open University Press.
- Eidos Montréal. 2011. *Deus Ex: Human Revolution*. Square Enix.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, and Greig de Peuter. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal/QC & Kingston/ON, London/Engl., and Ithaca/NY: McGill-Queen's University Press.
- Moulthrop, Stuart. 2004. "From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games". In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin, and Pat Harrigan, 56–69. Cambridge/MA and London/Engl.: MIT Press.
- Romano, Aja. 2021. "What we still haven't learned from Gamergate". *Vox*. <https://www.vox.com/culture/2020/1/20/20808875/gamergate-lessons-cultural-impact-changes-harassment-laws>. Accessed November 4, 2021.
- Shaw, Adrienne. 2012. "Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Videogames". In *The Videogame Ethics Reader*, edited by José P. Zagal, 225–248. San Diego/CA: Cognella.
- Shaw, Adrienne. 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis/MN: University of Minnesota Press.
- Schalleger, René Reinhold. 2016. "WTH Are Games? – Towards a Triad of Triads". In *Digitale Spiele*, edited by Jörg Helbig and René Reinhold Schalleger, 14–49. Köln: Herbert von Halem.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington/ON: Elsevier.
- Schreier, Jason. 2018. "Inside Rockstar Games' Culture Of Crunch". *Kotaku*. <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>. Accessed November 4, 2022.
- Sicart, Miguel. 2009. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge/MA und London/Engl.: MIT Press.
- Spiggle, Tom. 2021. "What Activision Blizzard's Sexual Harassment And Discrimination Lawsuit Tells Us About Company Culture". *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/tomspiggle/2021/08/12/what-activision-blizzards-sexual-harassment-and-discrimination-lawsuit-tells-us-about-company-culture/>. Accessed November 4, 2022.
- Sucker Punch. 2009. *InFamous*. Sony Computer Entertainment.
- Tuček, Tom. 2022. "Designing a Videogame Prototype for an In-Game Quantitative Survey Study: Testing Moral Competence and Enjoyment of Morally Complex Videogames". MSc Thesis, University of Klagenfurt.

- Webb, Eddy. 2021. "Designing Morality Systems - World Building and Morality in Gaming - Extra Credits - Game Design". Extra Credits. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Q8oncgSr6Dg>. Accessed November 4, 2022.
- Zagal, José P. 2011. "Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Single-Player Videogames". In *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*, edited by Karen Schrier and David Gibson, 19–35. 2011. Hershey/PA: Information Science Reference.
- Zagal, José P. 2012. "Encouraging Ethical Reflection with Videogames". In *The Videogame Ethics Reader*, edited by José P. Zagal, 67–82. San Diego/CA: Cognella.
- Zimmerman, Eric. 2004. "Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline". In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 154–164. Cambridge/MA and London/Engl.: MIT Press.

Dramatic agency und moralische Dilemmata

Literarisches Lernen mit Videospiel-Narrationen am Beispiel von
Detroit: Become Human mit einem Schwerpunkt auf
Identitätsfindung und Moralentwicklung

Stefan EMMERSBERGER

Universität Augsburg (Germany)

Abstract

It is a relatively new idea to include video game narratives in German lessons. The following article argues that this genuine digital media offers a specific potential for learning with literature. Because of dramatic agency the players can influence the story and experience kaleidoscopic storytelling. It is to be assumed that especially immersion, involvement and engagement are intensified. The focus is on finding identity and moral development and the example *Detroit: Become Human* (2018/19).

The genre of the video game narrative is science fiction with the city Detroit in 2038 as the setting. Androids and AI are part of every day life and raise the question what it really means to be human.

Keywords: *video game narratives, dramatic agency, kaleidoscopic storytelling, learning with literature, finding identity, moral development*

(c) Stefan Emmersberger; stefan.emmersberger@philhist.uni-augsburg.de

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in October 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.2

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/174>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

1 Identitätsfindung, Moralentwicklung und literarisches Lernen

Identitätsfindung mit dem Ziel eines (weitgehend) kohärenten Selbstkonzepts und eines stabilen positiven Selbstwertgefühls gilt als die zentrale Entwicklungsaufgabe des Jugendalters (vgl. z. B. Woolfolk 2014, 89–101; Eschenbeck & Knauf 2018; Thomsen et al. 2018; Lohaus & Vierhaus 2019, 203–218; Pinquart 2019, 316–324; Berk 2020, 611–619; Möller & Trautwein 2021; Siegler et al. 2021, 461–488; Hannover et al. 2022). Ein wichtiger Bestandteil davon ist der Aufbau von eigenen Wertvorstellungen und die Moralentwicklung (vgl. etwa Woolfolk 2014, 101–112; Lohaus & Vierhaus 2019, 259–276; Pinquart 2019, 324–326; Berk 2020, 619–631; Siegler et al. 2021, 571–617; Malti 2022). Trotz einschlägiger Kritik ist hierfür Kohlbergs *Psychologie der Moralentwicklung* (2020) noch immer eine wichtige Referenz. Aus den Begründungen zum Umgang mit moralischen Dilemmata (und nicht aus den Entscheidungen selbst) leitet er drei Hauptstufen des moralischen Urteilens ab: eine präkonventionelle Stufe, auf der sich die Urteilenden lediglich an ihren eigenen Bedürfnissen orientieren, eine konventionelle Stufe, auf der die Erwartungen der Gesellschaft einbezogen werden, und schließlich eine postkonventionelle Stufe, auf der abstrakte, individuelle Gerechtigkeitsprinzipien in den Fokus rücken (vgl. im Detail ebd., 128–132). Entscheidend für die Unterscheidung ist die Perspektive, die jeweils eingenommen wird. Offen bleibt bei Kohlbergs kognitivem Modell allerdings, wie sich moralisches Urteilen und moralisches Handeln in realen Situationen zueinander verhalten und welche Rolle Empathie und Emotionen dabei spielen.

Anschließbar an fiktional-ästhetische Narrationen im Allgemeinen und an das Kunstideal des Wahren, Schönen und Guten im Speziellen (vgl. im Detail z. B. Kurz 2015) ist diese Thematik über das Konzept des literarischen Lernens (vgl. im Überblick z. B. Spinner 2020; Wrobel 2022; Maiwald 2022a). Maiwald (2015, 93f.) versteht dieses explizit als didaktischen Integrationsbegriff für gegenstands- und subjektbezogene Zielsetzungen. Literarisches Lernen umfasst demnach nicht nur gegenstandsbezogene Tätigkeiten wie das (Re-)Konstruieren von Figuren sowie ihren Motiven und Handlungen. Es beinhaltet auch subjektbezogene Erfahrungen wie das Aktivieren und Erweitern von eigenen Selbst- und Weltvorstellungen. Beides subsumiert Maiwald (2015, 93f.) unter dem übergeordneten Ziel der Persönlichkeitsbildung an literarischen (Wirklichkeits-) Modellen – wobei für Identitätsfindung und Moralentwicklung gerade die subjektbezogenen Erfahrungen essentiell sind. Eine erarbeitete Identität, die Marcias (1980, 159–162) zufolge die Dimensionen Exploration und Verpflichtung vereint, ist ohne das Moratorium einer kritischen Identität ja nur bedingt möglich (vgl. im Überblick etwa Woolfolk 2014, 93f; Eschenbeck & Knauf 2018, 31f.; Lohaus & Vierhaus 2019, 205–207;

Pinquart 2019, 322f.; Berk 2020, 614f.; Siegler et al. 2021, 472–481; Hannover, Zander & Kreutzmann 2022, 330–335). Konkret ist damit gemeint, dass das Entwickeln eigener Vorstellungen und das Festlegen darauf eine Phase der Unsicherheit und des Ausprobierens voraussetzt. Die Alternative wäre, bereits bestehende Vorstellungen zum Beispiel von den Eltern zu übernehmen. Fiktional-ästhetische Narrationen bieten für Identitätsentwicklung ein besonderes Lernpotential, da sie anders als faktual-pragmatische Texte nicht direkt auf die soziale Realität referieren (Fiktivität bzw. Fiktionalität) und einer Ästhetik- und Polyvalenzkonvention folgen (vgl. etwa Nickel-Bacon 2003; Martínez & Scheffel 2019, 11–22; Zabka 2019, 156–158; Maiwald 2022a, 1). So geben sie zum einen die Möglichkeit, im fiktional-ästhetischen Raum Entscheidungen durchzuspielen, die zumindest in der sozialen Realität keine unmittelbaren Konsequenzen nach sich ziehen. Zum anderen konfrontieren sie bei einer entsprechenden Qualität mit polyvalenten Situationen und Handlungen, die nicht eindeutig im Sinne von ‚richtig‘ oder ‚falsch‘ zu bewerten sind. In dieser Hinsicht besteht eine deutliche Parallele zu moralischen Dilemmata im Sinne von Kohlberg. Im Kontext fiktional-ästhetischer Narrationen ergeben sich daraus jedoch nicht nur wertvolle Impulse für Fragen in Bezug auf die Moral (das ‚Gute‘), sondern auch in Bezug auf die ästhetische Qualität (das ‚Schöne‘) und den Erkenntniswert (das ‚Wahre‘) (vgl. Kurz 2015, 105–109).

2 Literarisches Lernen mit Videospiel-Narrationen

Die gegenstandsbezogenen Tätigkeiten literarischen Lernens lassen sich mithilfe narratologischer Analysekatoren sinnvoll gliedern (vgl. im Detail Emmersberger 2021 und 2023a). Für das *Was* von fiktional-ästhetischen Narrationen kann man zwischen der (Re-)Konstruktion von Setting, Figuren und Handlung unterscheiden. Das Ergebnis dieses Prozesses ist ein mentales Modell der Situationen und Ereignisse (vgl. zum Begriff etwa Rosebrock & Nix 2020, 17–20; Horz 2021, 136f.), über das der Narration ein Thema bzw. allgemein Sinn zugeschrieben wird (vgl. im Überblick z. B. Hühn 2016). Hinsichtlich des *Wie* lohnt es für mimetische, audiovisuelle Narrationen, folgende Kategorien in das Textverstehen einzubeziehen: Perspektive, Zeitgestaltung und AV-Präsentation.¹ Für das genuin digitale Medienangebot Videospiel-Narration, das *explicit interactivity* im Sinne von Zimmerman (2004, 158) ermöglicht, kommen darüber hinaus noch *dramatic agency* und die Steuerung in den Blick. Erstere lässt sich mit Murray (2017, 189–193) als die Integration des Gameplays in die Narration verstehen. Sie hält einschlägig fest:

¹ Eine Erzählinstanz ist bei mimetischen, audiovisuellen Narrationen anders als bei vermittelnden, print-medialen Narrationen wie Romanen optional und eher selten (vgl. im Detail z. B. Schmid 2014, 2f. und 8f. sowie Emmersberger 2023a). Aus diesem Grund wird sie im Kontext von Videospiel-Narrationen unter die Perspektive subsumiert und keine eigene Kategorie für sie angesetzt.

„When the action is motivated by something in the story [...] then the interactor experiences dramatic agency.“ (ebd., 189) Zweitere meint die konkrete Bedienung, die auf dem PC per Maus und Tastatur und auf der Konsole in der Regel per Gamepad erfolgt und die technische Grundlage für das Gameplay ist.

Für die subjektbezogenen Erfahrungen bietet es sich mit Blick auf die perzeptiv-kinästhetische und kognitiv-emotionale Rezeptionsintensität und -tiefe an, Schalleger (2017, 45–47) Unterteilung in *immersion*, *involvement* und *engagement* zu folgen.² Dabei bezieht sich *immersion* auf das perzeptiv-kinästhetische Imaginieren bzw. Wahrnehmen der Diegese und auf *suspension of disbelief* in Bezug auf die präsentierte Storyworld. *Involvement* schließt daran an, meint aber die Emotionen, die durch die Ereignisse in der Diegese ausgelöst werden. Beides ist durch einen tendenziell intradiegetischen Fokus gekennzeichnet. *Engagement* grenzt sich davon durch einen eher extradiegetischen Fokus ab und rückt die kognitive Distanzierung und Verarbeitung in den Vordergrund. Im Kontext von erfahrungsbasiertem Lernen mit Videospielen (vgl. Boelmann & Stechel 2020) und mit Bezug auf Kolbs (2015, 31–64) *Experimental Learning Cycle* (vgl. auch Kolb & Kolb 2017, 29–54) lassen sich *immersion* und *involvement* den konkreten und unmittelbaren Spielerfahrungen im Sinne von fiktional-ästhetischem Erleben zurechnen. *Engagement* wäre dann der reflektierenden Beobachtung und der abstrahierenden Konzeptbildung zuzuordnen.

Abbildung 1 fasst die Vorstellungen grafisch zusammen. Die Kreisstruktur bringt dabei zum Ausdruck, dass das Verstehen des Was einer fiktional-ästhetischen Narration im Zentrum literarischen Lernen steht. Der Blick auf das Wie hat unterstützende Funktion. Die subjektbezogenen Erfahrungen schließen an die gegenstandsbezogenen Tätigkeiten an und sind mit diesen wechselseitig verbunden. Hier lohnt eine Unterscheidung der Rezeptionsintensität und -tiefe. Der Pfeil bei *dramatic agency* zeigt an, dass diese ähnlich wie Fiktionalitätsbewusstsein oder Sinnbildung (inklusive der (Re-)Konstruktion des Themas) alle Kategorien durchzieht (vgl. im Detail Maiwald 2022b; Emmersberger 2023a).

² Bilandzic & Busselle (2017) geben einen detaillierten Überblick, über die verschiedenen Begriffe, die verwendet werden, um das Erleben von (fiktional-ästhetischen) Narrationen zu bezeichnen (u. a. auch *flow*, *presence* und *identification*) (zu *immersion*, *involvement* und *engagement* im Detail vgl. auch Bigl 2016, 104–181; Pietschmann 2017, 39–109 oder Neitzel 2018). Im Zentrum der Überlegungen von Bilandzic & Busselle (2017) steht *narrative engagement*, das sich noch einmal in die Dimensionen *attentional focus*, *narrative presence*, *emotional engagement* und *narrative understanding* unterteilen lässt. Mit Blick auf Schalleger (2017) lassen sich alle Begriffe, die einen intradiegetischen Fokus haben und das Imaginieren der Storyworld betreffen (z. B. *attentional focus*, *presence*, *flow*), *immersion* zuordnen. Einen intradiegetischen Fokus haben auch Begriffe wie *identification* oder *emotional engagement*, allerdings beinhalten sie darüber hinaus eine emotionale Beteiligung, die hier unter *involvement* subsumiert wird. (Im Original spricht Schalleger (2017, 46) von *incitement*, wobei dieser Begriff stark mit Manipulation assoziiert ist.)

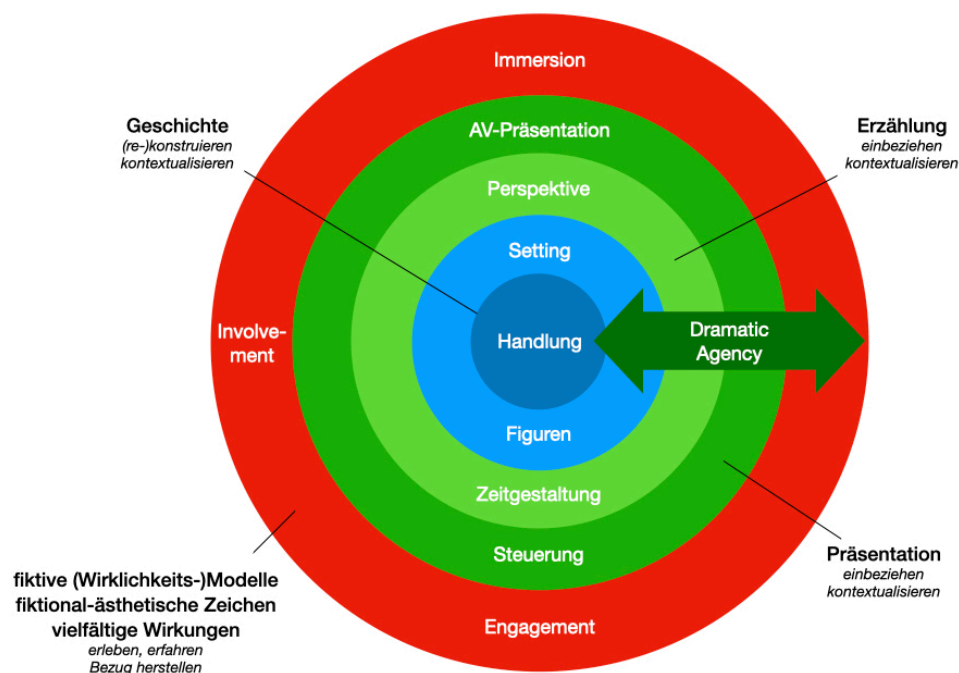


Abbildung 1: Literarisches Lernen mit Videospiel-Narrationen

Für Identitätsfindung sowie den Aufbau von eigenen Werten und die Moralentwicklung sind vor allem die subjektbezogenen Erfahrungen entscheidend. Maiwald (2015, 93) spricht in diesem Zusammenhang beispielsweise von „Literatur als Angebot fiktionaler, mehrdeutiger Denk- und Handlungsmodelle erfahren“ oder von „Literarische Denk- und Handlungsmodelle in Bezug zu eigenen Selbst- und Weltvorstellungen bringen“. Dabei folgen Videospiel-Narrationen wie Printliteratur oder Filme einer Fiktionalitäts-, Ästhetik- und Polyvalenzkonvention. *Dramatic agency* ermöglicht allerdings eine besondere medienspezifische Erfahrung. Murray (2017, 225f.) bezeichnet diese als *kaleidoscopic storytelling* und grenzt sie wie folgt von *mosaic media*, *collaged media* oder *deconstructed narratives* ab:

The postmodern sensibility enjoys subversion of the overly simplistic traditional “linear” story line in favor of the bracing confusion of indeterminate meaning; the kaleidoscopic approach emphasizes the creation of coherent multisequential narrative forms that foster more complex understanding of system of behavior. Like earlier media forms that are made up of paragraphs or recorded scenes, my imagined kaleidoscopic story of the future is a composite made up of fragments. But the kaleidoscopic fragments have been organized into a larger, more coherent whole, analogous to the symmetrical patterns of the kaleidoscope. However, just like kaleidoscopic configu-

rations, the symmetrical arrangement is not fixed. There is always the possibility of rearrangement of the same elements into different patterns, of switching from one pattern to another.

Wie bei einem Kaleidoskop werden die einzelnen ‚Bausteine‘ einer Geschichte durch die Entscheidungen der Spieler:innen immer wieder neu kombiniert, wodurch sich neue Sichtweisen eröffnen und unerwartete Bedeutungen ergeben (vgl. im Detail Emmersberger 2022). Mit Schalleger (2017, 44) kann man auch davon sprechen, dass die Intentionen und die Ethik der Spieldesigner:innen auf die Ethik der Spieler:innen treffen und im Rahmen des Programms ein Aushandlungsprozess dessen stattfindet, was geschehen soll bzw. kann. Dies kann massive kognitive Friktionen bei den Rezipient:innen auslösen und eine enorme Herausforderung für den Sinnbildungsprozess und die Ambiguitätstoleranz darstellen (vgl. z. B. Emmersberger 2023b). Daraus generieren sich idealerweise wertvolle entwicklungspsychologische Impulse für das Moratorium einer kritischen Identität, wovon der Aufbau von eigenen Wertvorstellungen und die Moralentwicklung eben ein wesentlicher Bestandteil sind.

3 *Dramatic agency* und moralische Dilemmata in *Detroit: Become Human*

Das 3D-Action-Adventure *Detroit: Become Human* wurde von dem renommierten französischen Entwicklerstudio *Quantic Dream* entwickelt und 2018 für *PlayStation 4* bzw. 2019 für *Microsoft Windows* veröffentlicht. Der Publisher ist *Sony Interactive Entertainment*. Die Videospiel-Narration zeichnet sich durch eine aufwändige Produktion und eine große Nähe zum filmischen Erzählen aus (vgl. z. B. <https://www.quanticroam.com/en/media-detail/detroit-become-human-93137919bb901>).³ Ein zentraler Schwerpunkt liegt dabei auf dem medienpezifischen Erlebnis von *dramatic agency* (vgl. im Detail Emmersberger 2023a). David Cage, der Gründer von *Quantic Dream* und leitende Entwickler von *Detroit: Become Human*, streicht in seinem TED-Talk im Jahr 2018 heraus, dass es einen wesentlichen Aspekt des Lebens gibt, den Geschichtenerzählen bislang noch nie so richtig darstellen konnte: nämlich, dass wir unsere Identität und unser Leben durch unsere Entscheidungen wesentlich formen (vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0>). Der Videospiel-Narration hingegen liegen an die 2000 Seiten Drehbuch zugrunde und die Kombinationsmöglichkeiten der verschiedenen Storybausteine sind nahezu endlos (vgl. etwa <https://detroitbecometext.github.io/home> oder [³ Der letzte Aufruf aller angegebenen Internetseiten erfolgte am 05.05.2023.](https://www.gameswelt.de/detroit-become-human/komplettloesung/komplettloesung-</p>
</div>
<div data-bbox=)

alle-entscheidungen-und-enden-freischalten-287392). Die Entscheidungen der Spieler:innen haben spürbare, sowohl kurz- als auch langfristige Auswirkungen, sodass man ohne Abstriche von *elasticity* (vgl. Schallegger 2017, 43f.) bzw. globaler *dramatic agency* (vgl. Emmersberger 2022) sprechen kann. Als Metapher wird in diesem Zusammenhang auch gerne der sogenannte Schmetterlingseffekt aus der Chaos-Theorie verwendet, der deutlich macht, dass selbst kleine Änderungen („Zufälle“) massive Auswirkungen für ein System haben können (vgl. Gleick 1987, 9–31; Lorenz 1995, 6–15 und 181–184).

Im Spiel selbst wird die Vielzahl der Entscheidungsmöglichkeiten aufwändig in Form von Handlungsbaum dargestellt, die nach dem Spielen eines Kapitels oder über das Bedienungsmenü eingesehen werden können. Als Beispiel zeigt Abbildung 2 einen Ausschnitt aus dem Handlungsbaum von Kapitel 1 (*Die Geisel*). Die Kästen stehen für die einzelnen Storybausteine, die Verbindungslinien für die Pfade, zwischen denen man wählen kann. An dem Handlungsbaum kann man erkennen, dass es allein für dieses erste Kapitel bereits sieben verschiedene Enden gibt. Auf diese Weise werden die Spieler:innen explizit auf Alternativen aufmerksam gemacht und zu deren Ausprobieren angeregt. *Detroit: Become Human* reiht sich damit in eine Entwicklung von Videospiel-Narrationen ein, die die Möglichkeiten interaktiven Erzählen seit dem letzten Jahrzehnt intensiv ausloten. Unterhuber & Schellong (2016) sprechen im PAIDIA-Band „*I’ll remember this*“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel* sogar von einem *decision turn* innerhalb der Spieleindustrie.



Abbildung 2: Ein Ausschnitt (Screenshot) aus dem Handlungsbaum zu Kapitel 1 (*Die Geisel*)

Die Geschichte von *Detroit: Become Human* spielt im Jahr 2038 in der US-amerikanischen Industriestadt Detroit. Androiden mit künstlicher Intelligenz sind mittlerweile integraler Bestandteil des privaten und öffentlichen Lebens. Sie übernehmen dabei nicht nur körperliche Arbeit, sondern betreuen zum Beispiel auch die Kinder oder komponieren die Musik, die die Menschen hören. Die fortschreitende Annäherung von Mensch und Maschine führt allerdings zu konkreten Problemen wie Arbeitslosigkeit und letztlich der schwierigen philosophischen Frage, ob es sich bei Androiden eigentlich um Konsumprodukte oder um menschenähnliche Wesen handelt. Die Situation eskaliert, als einige der Maschinen beginnen, aus ihrer Programmierung auszubrechen und für sich eine eigene Identität in Anspruch zu nehmen. Das Science-Fiction-Thema und der mit dieser Dystopie (bzw. potentiellen Utopie) verbundene gesellschaftskritische Blick auf die Gegenwart ist der Kinder- und Jugendliteratur nicht unvertraut (vgl. im Überblick etwa Ißler & Scherer 2020) und Ausdruck der Fragen, Hoffnungen und Ängste, die die sich rasant entwickelnde digitale Kultur auslöst (vgl. im Detail z. B. Freyermuth 2019). Eine entscheidende ethische Frage stellt in diesem Zusammenhang Precht (2021, 239): „Um ihren eigenen Einsatz gesellschaftlich zu überdenken oder ihre Grenzen gar selbst zu ziehen, dafür fehlt es KI noch für weitere Ewigkeiten an Intelligenz.“ Und weiter: „Die Lektion der KI besteht nicht darin, rational zu werden wie Maschinen, sondern zu erkennen, was Rationalität nicht leisten kann. Gerade im Vergleich mit der Maschine lassen sich Menschen heute umso schärfer und genauer als ihr Anderes beschreiben.“ (ebd., 240f.) In *Detroit: Become Human* fängt diese scheinbar klare Grenze jedoch an zu verschwimmen.

Erzählt wird die Geschichte aus der Perspektive von drei verschiedenen Androiden: Markus, einem Pflegerandroiden, der später die Befreiungsbewegung der Androiden anführen wird; Kara, einem Haushalts- und Kinderbetreuungsandroiden, der mit dem ihm anvertrauten Kind (Alice) aus seiner dysfunktionalen Familie flieht; und Connor, einem speziellen Ermittlungsandroiden, der zur Unterstützung der Polizei konstruiert wurde. Jede der drei Figuren konfrontiert die Spieler:innen mit unterschiedlichen moralischen Konflikten. Charakteristisch ist für *Detroit: Become Human* dabei, dass fast alle Entscheidungen, die man treffen kann, hinsichtlich ihrer Folgen schwer abzuschätzen und zudem polyvalent sind. Oft befindet man sich in Dilemmasituationen, für die es keine eindeutige ‚falsche‘ oder ‚richtige‘ Lösung gibt. Entscheidet man sich für das eine, muss man das andere in Kauf nehmen und vice versa. Auch wenn die Handlungsstränge von Markus, Kara und Connor zu Beginn noch unverbundenen sind, ist die gemeinsame thematische Klammer die Frage nach der Zukunft der Androiden. Im Laufe der Geschichte kreuzen sich allerdings die Wege der drei Figuren. Dadurch prallen ihre Perspektiven aufeinander und die Konflikte spitzen sich noch einmal zu.

3.1 Die Figur Markus

Markus' Handlungsstrang beginnt mit seiner Arbeit als Pflegeandroid bei dem bekannten Maler Carl Manfred. Dieser erkennt das Potential in Markus' künstlicher Intelligenz und ermutigt ihn, aus seiner Programmierung auszubrechen und eine eigene Identität zu entwickeln. Im weiteren Verlauf der Geschichte kommt es aber zu einer Auseinandersetzung zwischen Carl und seinem Sohn, bei der ersterer aufgrund seines schlechten Gesundheitszustands stirbt oder Markus den Sohn gewaltsam angeht, um Carl zu verteidigen. In beiden Fällen wird Markus (zu Unrecht) zur Verantwortung gezogen und kann nur knapp seiner vollständigen Verschrottung entgehen. Nach diesem Nahtoderlebnis beschließt er, sich der Befreiungsbewegung *Jericho* anzuschließen, zu deren Anführer er schließlich aufsteigt. In dieser Position ist es ganz wesentlich am ihm, das Schicksal der Androiden in die Hand zu nehmen und deren Position in der menschlichen Gesellschaft zu etablieren.

Die Themen und Konflikte der Figur Markus sind vielfältig. Im Vordergrund steht die Suche nach der eigenen Identität und die Frage, ob bzw. wie man (legitime) Ansprüche auch gegen gewaltsamen Widerstand durchsetzt. Interessant ist dabei, dass Markus der menschlichen Gesellschaft einen Spiegel vorhält, in dem sie ihr eigenes Wesen umso deutlicher erkennen kann. Insofern ist der Imperativ im Titel *Detroit: Become Human* („Werde menschlich“) doppeldeutig zu verstehen und keineswegs nur auf die Androiden beziehbar. Auch wird immer wieder ein Bezug zur US-amerikanischen Geschichte hergestellt und an die Sklavenvergangenheit der schwarzen Bevölkerung erinnert, deren frühere gesellschaftliche Rolle der Situation der Androiden zu einem gewissen Grad gleicht. Entscheidend für Markus' Handlungsstrang ist die Frage, ob man als Spieler:in eher in Richtung friedlichem Protest geht und den Menschen letztlich vertraut – oder ob man eine gewaltsame Revolution anstrebt, weil man sich auf die Menschen nicht verlassen kann und (scheinbar) keine anderen Optionen bestehen. Im Spiel ist dafür die *öffentliche Meinung* der wesentliche Indikator, deren Entwicklung als Teil des Gameplays bei wichtigen Entscheidungen immer wieder angezeigt wird. Im Folgenden sollen zwei Szenen exemplarisch analysiert werden, in denen Markus' zentrales Dilemma besonders deutlich sichtbar wird.

In Kapitel 28 mit dem Titel *Freiheitsmarsch* kommt es nach einer Fernsehansprache zu einer Demonstration der Androiden, bei dem sie den Menschen unmissverständlich klarmachen wollen, dass es sich bei ihnen um eine eigenständige Lebensform und nicht um ein Konsumprodukt handelt. Auf dem Höhepunkt des Kapitels treffen die Androiden an einer Straßenkreuzung auf Spezialkräfte der Detroitter Polizei. Mit der Waffe im Anschlag wenden sich diese an Markus als Anführer: „Dies ist eine illegale Versammlung. Geht auseinander oder wir eröffnen das Feuer!“ Abbildung 3 zeigt diesen Moment aus

Sicht von Markus. *Detroit: Become Human* lässt den Spieler:innen an dieser Stelle drei Möglichkeiten: „Angriff“, „Stellung halten“ oder „Zerstören“. Markus' (potentielle) Geliebte North spricht sich dabei für Gewalt aus, Markus' (potentieller) Freund Josh für ein friedliches Vorgehen. Der springende Punkt bei dieser Entscheidungssituation ist jedoch, dass jede Handlungsmöglichkeit polyvalent ist. Entscheidet man sich für die aggressivste Variante, den Angriff, geht man das Risiko ein, dass Markus stirbt und der Handlungsstrang endet. Und selbst, wenn man das folgende Quick-Time-Event erfolgreich meistert, steigt zwar Markus' Ansehen als Anführer massiv. Die Gewalteskalation, die Verschlechterung der öffentlichen Meinung und die eigenen Verluste machen allerdings den Preis für diese Entscheidung deutlich. Hält man die Stellung, wird Markus angeschossen und überlebt nur, wenn sich ein Freund für ihn opfert. (Ob dies geschieht, ist abhängig von dem Verhältnis zu den anderen Figuren und davon, welche Freund:innen in dieser Szene noch am Leben sind.) Die öffentliche Meinung wendet sich bei dieser Variante am deutlichsten zugunsten der Androiden. Zerstört man sich, eröffnet die Polizei auf einen Befehl hin trotzdem das Feuer. Etliche Androiden sterben, das Ansehen von Markus als Anführer sinkt und das Verhältnis zu Markus und North verschlechtert sich. Lediglich die öffentliche Meinung steigt etwas. Wie auch immer man in dieser Szene handelt, es gilt, mit der Polyvalenz der eigenen Entscheidung und den damit verbundenen Konflikten emotional und kognitiv umzugehen.



Abbildung 3: Screenshot aus Kapitel 28 (*Freiheitsmarsch*) mit Markus (Mitte), seinem (potentiellen) Freund Josh (links) und seiner (potentiellen) Geliebten North (rechts)

Wenn Markus in Kapitel 31 (*Nacht der Seelen*) weiterhin der Anführer der Befreiungsbewegung ist (sein Ansehen bei Jericho muss dafür noch hoch genug sein), dann steht man für das folgende und letzte Kapitel 32 (*Kampf um Detroit*) vor der finalen Entscheidung, ob man die Androiden, die nun alle in Vernichtungslagern gesammelt und zerstört werden sollen, mithilfe einer friedlichen Demonstration oder einer gewaltsamen Revolution befreit (vgl. Abbildung 4). Je nachdem, welche Entscheidungen man in den Kapiteln zuvor getroffen hat, stehen hier zahlreiche unterschiedliche Entwicklungen offen. Beide Wege sind aber durch weitere schwierige Entscheidungen gekennzeichnet. Führt man eine friedliche Demonstration an, kommt es zu einer erneuten, gewaltsamen Auseinandersetzung mit der Polizei (diesmal dem FBI). In dieser recht verzweifelten Situation hat man die Möglichkeit, auf ein Verhandlungsangebot des FBI einzugehen oder die Stellung zu halten. Geht man auf das Angebot ein, wird man (erneut) von der Polizei verraten und die Androiden sind verloren. Hält man die Stellung, gelangt man zu einer Schlusszene, in der die letzten überlebenden Androiden eingekesselt zusammenstehen und mit ihrem Tod konfrontiert sind. Hier kann man entweder nichts tun, sich selbst opfern, gemeinsam singen oder North küssen (wenn sie noch am Leben und Markus' Geliebte ist). Die ersten beiden Optionen führen zum Tod der Androiden, die letzten beiden sichern deren Überleben. In jedem Fall löst die Situation bei ausreichend positiver öffentlicher Meinung einen Sinneswandel bei der Präsidentin aus. Sie beendet den Polizeieinsatz und geht auf die Forderungen der Androiden ein. Entscheidet man sich statt einer Demonstration jedoch für die Revolution, ist dieses friedliche Ende mit einer potentiellen Koexistenz zwischen Menschen und Androiden nicht möglich. Letzteres führt zu einer der längsten Kampfszenen und Quick-Time-Events von *Detroit: Become Human*. Immer wieder gilt es, taktische Entscheidungen zu treffen und dabei auch eigene Verluste auszuhalten (z. B.: Josh stirbt auf diesem Weg in jedem Fall). Wenn Connor eine Maschine geblieben ist (siehe 3.3), kommt es schließlich zu einem finalen Showdown zwischen den beiden Protagonisten. Obwohl man in diesem Moment eigentlich Markus' Perspektive folgt, muss man sich nun entscheiden, ob man weiterhin Markus spielen oder zu Connors Perspektive wechseln möchte. Wenn man gewinnt, führt dies zum Erfolg der jeweiligen Figur und ihrer Geschichte. Eine Option, die man in ausweglos scheinenden Momenten sowohl bei der Demonstration als auch bei der Revolution hat, besteht darin, eine atomare Bombe zu zünden, die North vorbereitet hat. Zündet man diese, wird Detroit nuklear verseucht und die Androiden sind (vorerst) gerettet, da sie die Strahlung im Gegensatz zu den Menschen tolerieren können. Insgesamt zeigt sich: Auch wenn es ‚positivere‘ und ‚negativere‘ Enden im Sinne von spielerisch erfolgreich sein oder scheitern gibt, ist kein Weg frei von Konflikten und polyvalenten Folgen.



Abbildung 4: Screenshot aus Kapitel 31 (*Nacht der Seelen*) mit Markus (Mitte) und seinen Anhänger:innen (Hintergrund)

3.2 Die Figur Kara

Karas Handlungsstrang beginnt damit, dass sie von ihrem Besitzer (Todd Williams) aus der Reparatur abgeholt wird. Dabei stellt sich schnell heraus, dass es Todd selbst gewesen ist, der sie bei einem cholerischen Wutausbruch beschädigt hat. Als man (wieder) ‚daheim‘ in Todds Haus ankommt, wird das ganze Ausmaß seiner psycho-sozialen Misere klar. Seit seine Arbeit von Androiden übernommen wurde und er arbeitslos ist, steckt er in massiven finanziellen Schwierigkeiten und ist zudem der populären Droge *Red Ice* verfallen. Seine Frau hat ihn verlassen, nur seine ‚Tochter‘ Alice ist ihm noch geblieben. (Später wird sich herausstellen, dass es sich bei Alice um einen Kinderandroiden handelt, mit dem sich zum Beispiel kinderlose Paare ihren Kinderwunsch erfüllen können.) Karas Perspektive stellt damit in einem deutlichen Kontrast zu Markus’ Perspektive dar. Sie befindet sich am jenem Ende der Gesellschaft, das die sozialen Umbrüche deutlich zu spüren bekommt.

Auch bei Kara ist das zentrale Thema die Frage nach ihrer Identität. Als Haushalts- und Kinderbetreuungsandroide definiert sich diese (klischeehaft) durch das Verhältnis zu ihrem Besitzer Todd und ihrer Schutzbefohlenen Alice. Im weiteren Verlauf der Geschichte durchbricht sie jedoch wie Markus ihre Programmierung, flieht zusammen mit Alice aus Todds dysfunktionalem Haushalt und versucht, über die Grenze nach Kanada zu kommen, um der Verfolgung durch die Menschen zu entgehen. In ihrem Handlungsstrang müssen sich die Spieler:innen immer wieder entscheiden, wie weit sie auf ihrer Flucht bereit sind zu gehen, und wie sie unter diesen Umständen das Verhältnis zu Alice

(positiv) gestalten. Karas Dilemma soll ebenfalls an zweier Szenen genauer in den Blick genommen werden.

Bereits in Kapitel 7 mit dem Titel *Stürmische Nacht* steht Kara am Scheideweg. Todd hat wieder einmal Drogen genommen und gibt Alice die Schuld daran, dass ihn seine Frau verlassen hat. Er verliert die Fassung und macht sich auf den Weg in Alice' Kinderzimmer, um sie körperlich zu züchtigen. Die Eskalation ist zu viel für Kara und die Spieler:innen sind aufgefordert einzuschreiten. Abbildung 5 zeigt den Moment, in dem sich Kara anschickt, ihre Programmierung zu durchbrechen. Entscheidet man sich dafür, dies lieber nicht zu tun, zerstört Todd in seiner Wut Alice und danach Kara. Ihr Handlungsstrang kann also bereits an diesem Punkt zu Ende sein. Bricht man jedoch aus der Programmierung aus, entwickelt man einen freien Willen und es stehen verschiedene Optionen offen. Grundsätzlich kann man entweder versuchen, Todd zur Vernunft zu bringen, oder direkt nach oben in Alice' Kinderzimmer gehen. Wenn man schnell genug ist und nicht länger mit Alice redet, gibt einem Letzteres die Chance, mit Alice aus dem Haus zu fliehen, ohne sich mit Todd auseinandersetzen zu müssen. Der Versuch, Todd zu überzeugen, ist hingegen zum Scheitern verurteilt. Er geht so oder so zu Alice, um sie zu verprügeln. An diesem Punkt ist eine wichtige Entscheidung, ob man Todds Waffe aus seinem Zimmer holt, um Schlimmeres zu verhindern, oder nicht. (Voraussetzung für diese Option ist, dass man die Waffe zuvor in Kapitel 4 (*Ein neues Zuhause*) beim Aufräumen entdeckt hat). Nimmt man die Waffe nicht, kommt es in Alice' Zimmer zu einem Kampf mit Todd. Gewinnt man diesen, kann man zusammen mit Alice fliehen. Verliert man diesen, werden Alice und Kara zerstört. Nimmt man die Waffe, kommt es ebenfalls zum Kampf, aber Alice und Kara überleben auf jeden Fall, indem Todd erschossen wird. Ob er von Kara oder Alice getötet wird, ist abhängig davon, ob man als Kara den Kampf mit ihm gewinnt oder verliert. Wie in den Szenen mit Markus zeigt sich, dass die eigenen Entscheidungen, die in aller Regel mit ‚guten‘ Absichten getroffen werden, auf unterschiedliche Weise polyvalente Folgen haben.

Neben vielen weiteren Szenen auf Karas und Alice' Flucht konfrontiert das letzte und 32. Kapitel (*Kampf um Detroit*) die Spieler:innen mit einem moralischen Dilemma. Wenn Kara und Alice nicht gestorben sind und nicht gefangen genommen wurden, können sie sich auf einen Busbahnhof retten, von dem aus Busse über die Grenze nach Kanada abfahren. Da parallel Markus' Demonstration oder seine Revolution abläuft, ist die Situation entsprechend angespannt. Die Armee ist zur Unterstützung der Polizei angerückt und bestrebt, flüchtende Androiden aufzuspüren und unschädlich zu machen. Aber auch die Menschen geraten zunehmend in Panik und versuchen, Detroit trotz Ausgangssperre zu verlassen. Zudem ist es Winter (11. November 2038) und kurz vor Mitternacht (nach 23 Uhr). In dieser Situation stellt sich heraus, dass die Soldaten nur Menschen mit einem

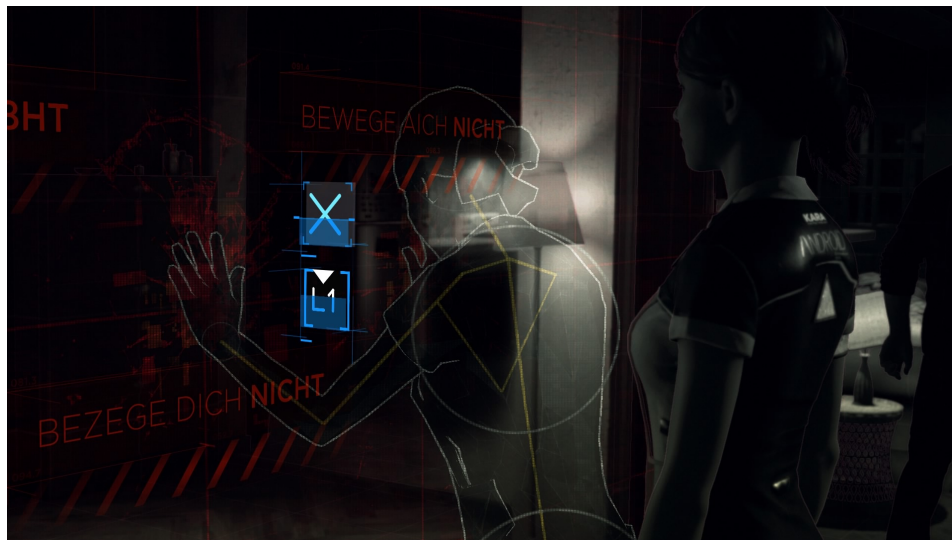


Abbildung 5: Screenshot aus Kapitel 7 (*Stürmische Nacht*) aus der Perspektive von Kara

gültigen Busticket abfahren lassen, über das Kara und Alice selbstredend nicht verfügen. Allerdings treffen die beiden auf eine junge Familie mit einem Baby, dessen Mutter ein gültiges Ticket aus der Tasche fällt. In diesem Moment können sich die Spieler:innen in Person von Kara dafür entscheiden, das Ticket unbemerkt aufzuheben, es für sich selbst zu nutzen und die Familie ihrem Schicksal zu überlassen (vgl. Abbildung 6). Dies ist der einzige Weg, um mit Kara, Alice *und* Luther, der Helferfigur der beiden, heil über die Grenze zu kommen. Ist man ehrlich und gibt man das Ticket zurück, bleibt nur noch die Option, in einer Nach-und-Nebel-Aktion mit einem Schlauchboot über den Grenzfluss zu fliehen. Dies birgt aber enorme Gefahren und kann mit dem Tod von Kara, Alice oder gar beiden enden. Der Tod von Luther ist in diesem Fall unausweichlich. Hat man sich hingegen dafür entschieden, das Ticket zu behalten, wartet an der kanadischen Grenze noch ein letztes moralisches Dilemma, bei dem Markus' Entscheidung für eine friedliche Demonstration oder gewaltsame Revolution maßgeblich ist. Hat man erstere gewählt, wird man von den Grenzbeamten verschont und auch als Androide nach Kanada gelassen. Hat man sich für letztere entschieden, müssen sich entweder Kara oder Luther (wenn er zu diesem Zeitpunkt noch lebt) opfern, um Alice das Überleben zu sichern.



Abbildung 6: Screenshot aus Kapitel 32 (*Kampfum Detroit*) mit Kara und Alice (links) sowie dem Familienvater (rechts)

3.3 Die Figur Connor

Bei Connor handelt es sich ein spezielles Androidenmodell, das die renommierte Firma *CyberLife* entwickelt hat, um die Polizei bei der Ermittlung zu sogenannten „Abweichlern“ zu unterstützen. Das sind Androiden, die aus ihrer Programmierung ausbrechen und im Extremfall Gewaltverbrechen an Menschen verüben. *Detroit: Become Human* beginnt mit einer solchen Szene und setzt damit das Grundthema für das gesamte Spiel. In Kapitel 1 (*Die Geisel*) wird Connor an einen Tatort gerufen, um einen Kinderbetreuungsandroiden aufzuhalten, der die kleine Tochter der Familie als Geisel genommen hat. Er droht, diese umzubringen. Der Hintergrund dafür ist, dass der Vater einen neuen Androiden bestellt hat, der den alten ersetzen sollte. Der Kinderbetreuungsandroide war jedoch davon ausgegangen, dass er wirklich Teil der Familie sei und reagiert nun entsprechend emotional auf seine Aussortierung. Je nachdem, für welche Handlungsoptionen man sich als Connor in dieser Szene entscheidet, gelingt es, das Mädchen zu retten oder eben nicht. Der Kinderbetreuungsandroide stirbt aber in jedem Fall – beim ‚intelligentesten‘ Vorgehen sogar durch einen Scharfschützen, da Connor den Kinderbetreuungsandroiden durch seine Lügen dazu bringt, ihm zu vertrauen und das Mädchen gehen zu lassen.

Anders als bei Markus und Kara, die ‚nur‘ aus ihrer Programmierung als Pflege- bzw. Kinderbetreuungsandroide ausbrechen müssen, gestaltet sich dies bei Connor noch einmal schwieriger. Er ist ja ein Modell, das speziell zur Bekämpfung seiner eigenen Art entwickelt wurde. Das heißt, eine eigene, unabhängige Identität zu entwickeln, bedeutet

für ihn den Kern seiner Software zu destabilisieren. In der Videospiel-Narration selbst wird diese Entwicklung (ähnlich wie die öffentliche Meinung) immer wieder explizit angezeigt. Connor kristallisiert sich im weiteren Verlauf der Geschichte sukzessive als der direkte Gegenspieler von Markus heraus. Gegen Ende wird er sogar auf diesen angesetzt, um ihn unschädlich zu machen. In der Person der beiden Figuren werden die Spieler:innen folglich mit den zwei gegensätzlichen Perspektiven, die *Detroit: Become Human* bestimmen, konfrontiert und quasi zu deren Abwägung gezwungen: die progressive Perspektive der Androiden und die konservative Perspektive der Menschen, die die Androiden weiterhin als Konsumprodukt sehen wollen. Im Folgenden sollen zwei Szenen betrachtet werden, in denen der innere Konflikt von Connor besonders deutlich hervortritt.

Zusammen mit seinem menschlichen Kollegen bei der Detroiter Polizei (Hank Anderson) sucht Connor in Kapitel 27 (*Treffen mit Kamski*) Elijah Kamski, den Gründer von *CyberLife*, auf. Wegen seiner Expertise auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz erhoffen sich die beiden Ermittler von ihm Antworten auf die Frage, warum und wie die Abweichler-Androiden ihre Programmierung sprengen. Elijah empfängt die beiden in seinem Domizil und konfrontiert Connor im Laufe des Gesprächs mit einer schwierigen Entscheidungssituation, um herauszufinden, wem seine Loyalität letztlich gilt: den Menschen oder den Androiden. Er fordert ihn auf, einen Androiden des Modells Chloe zu erschießen (vgl. Abbildung 6). Sollte er dies tun, verspricht er ihm kritische Informationen zur Lösung des Falles. Ein wichtiger Aspekt ist dabei, dass die Spieler:innen Chloe bereits aus dem Bedienungs Menü kennen. Sie ist diesen also seit dem Start der Videospiel-Narration vertraut und aufgrund der Ansprachen und Kommentare, die sie immer wieder direkt an die Spieler:innen richtet, für diese potentiell emotional bedeutsam. Zudem spricht sich Hank, der zwar Androiden ablehnt, aber moralischen Prinzipien stark verpflichtet ist, explizit dagegen aus, den Androiden zu zerstören. Die Spieler:innen stehen insofern vor der Frage, was ihnen wichtiger ist: Die Erfüllung der Mission und damit das Befolgen der Programmierung oder die eigenen moralischen Überzeugungen. Letzteres setzt auf eine gewisse Weise voraus, dass man Androiden als menschenähnliche Wesen betrachtet. Wofür man sich in dieser Szene entscheidet, hat über das Verhältnis zu Hank und Connors Softwarestabilität spürbare Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Geschichte. Nicht zuletzt positioniert man sich durch die Entscheidung auch zum Grundthema von *Detroit: Become Human*.



Abbildung 7: Screenshot aus Kapitel 27 (*Treffen mit Kamski*) mit Connor (links), Elijah (Mitte) und Chloe (rechts)

Connors zentraler Konflikt kumuliert schließlich in Kapitel 30 (*Scheideweg*). Dieses Kapitel ist – wie die folgenden letzten beiden Kapitel *Nacht der Seele* und *Kampf um Detroit* – besonders, da alle drei Figuren in ihm vorkommen und es aus verschiedenen Perspektiven erzählt wird. Der Höhepunkt ist das Aufeinandertreffen von Connor und Markus (vgl. Abbildung 8). Zwischen den beiden kommt es zu einem Zwiegespräch, bei dem sich Connor dafür entscheiden kann, eine Maschine zu bleiben oder sich Markus' Befreiungsbewegung anzuschließen und ebenfalls ein Abweichler zu werden. Voraussetzung für diese Entscheidungsmöglichkeit ist allerdings, dass Connors Software durch die vorangegangenen Handlungen ausreichend destabilisiert wurde. Die Entscheidung in dieser Szene ist maßgeblich dafür, wie die Videospiel-Narration endet. Bleibt man eine Maschine, wird Connor im letzten Kapitel (Kapitel 32: *Kampf um Detroit*) als Attentäter auf Markus (bzw. den/die Anführer/in der Abweichler:innen) angesetzt. Schließt man sich der Befreiungsbewegung an, dringt man getarnt in das Hauptquartier von *CyberLife* ein und versucht dort, alle Androiden zu befreien. Auf beiden Wegen erwarten einen zwar verschiedene Enden, die Grundrichtung der Handlung ist jedoch festgelegt. Entweder man folgt der Programmierung und versucht, die Befreiungsbewegung aufzuhalten, oder man unterstützt sie. Aufgrund der zahlreichen Entscheidungen in allen drei Handlungssträngen ist insgesamt gesehen jedoch eine Vielzahl an Kombinationen von Enden möglich.

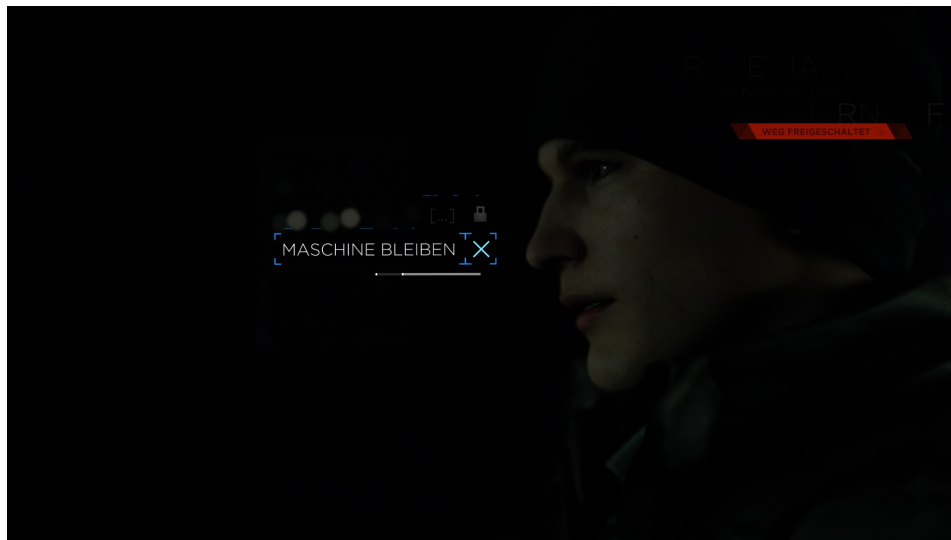


Abbildung 8: Screenshot aus Kapitel 30 (*Scheideweg*) mit Connor⁴

4 Fazit und Ausblick

Dramatic agency ist in *Detroit: Become Human* elaboriert gestaltet und die Möglichkeiten von *kaleidoscopic storytelling* werden intensiv ausgelotet. Die Komplexität der Geschichte und die kunstvolle Weise, wie sie erzählt wird, fordern die Spieler:innen in Bezug auf ihre gegenstandsbezogenen Tätigkeiten. Eine besondere Wirkung lässt sich allerdings hinsichtlich der subjektbezogenen Erfahrungen erwarten. Dadurch, dass die man die Entscheidungen (im Rahmen des Programms) selbst trifft und in diesem Sinne den weiteren Verlauf der Handlung verantwortet, werden wohl nicht nur *immersion* und *involvement* intensiviert. Bei entsprechender didaktisch-methodischer Inszenierung lassen sich spürbare Impulse für *engagement* erhoffen. Und diese tragen wiederum das Potential in sich, Identitätsfindung und Moralentwicklung anzuregen.

Das Grundthema von *Detroit: Become Human* ist dafür in besonderer Weise geeignet. Die Videospiel-Narration fragt letztlich danach, was es bedeutet, Mensch zu sein und wie es gelingen könnte, Andersartigkeit zu verstehen und verschiedene (gesellschaftliche) Interessen auszubalancieren. Für das Spielerlebnis von *Detroit: Become Human* ist dabei neben *dramatic agency* und *kaleidoscopic storytelling* die Multiperspektivität der Figuren und die Polyvalenz der Entscheidungen wesentlich. Vor allem in Person von Markus und Connor erfährt man die unterschiedlichen Sichtweisen quasi am eigenen (virtuellen) Leib und ist aufgefordert, zu ihren Dilemmata Stellung zu beziehen. Aus didak-

⁴ Das Schloss zeigt an, dass die Option, ein Abweichler zu werden, nicht zur Verfügung steht. Connors Software wurde dafür im vorangegangenen Spielverlauf nicht ausreichend destabilisiert.

tischer Sicht können in diesem Zusammenhang die unterschiedlichen Entscheidungen und Spielerfahrungen von Schüler:innen besonders wertvoll sein. Sie geben Aufschluss über die eigenen Identitäts- und Wertvorstellungen und bieten dementsprechend viel Potential für reflektierende Anschlusskommunikation und abstrahierende Schlussfolgerungen. Ergänzend lohnt eine Diskussion der Wahlmöglichkeiten und verschiedenen Handlungsstränge, die in *Detroit: Become Human* angelegt sind. Trotz aller Freiheiten sind auch mit diesen ein bestimmter *worldview* und spezifische Ethikvorstellungen verbunden.

Literatur

- Berk, Laura E. 2020. *Entwicklungspsychologie*. 7., aktual. Aufl. Halbergmoos: Pearson.
- Bigl, Benjamin. 2016. *Virtuelle Computerspielwelten. Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler Perspektive*. Köln: Herbert von Halem.
- Bilandzic, Helena und Rick Busselle. 2017. „Beyond metaphors and traditions. Exploring the conceptual boundaries of narrative engagement.“ In *Narrative Absorption*, hrsg. von Frank Hakemulder, Monier M. Kuijpers, Ed S. Tan, Katalin Bálint und Miruna M. Doicaru, 11–27. Amsterdam und Philadelphia: John Benjamins.
- Boelmann, Jan M. und Janek Stechel, Janek. 2020. „Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten.“ *ide* 44 (2), 9–21.
- Emmersberger, Stefan. 2021. „Dramatic Agency in Videospiel-Narrationen. Zum literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien am Beispiel von *Through the Dark* of Times.“ In *Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung*, hrsg. von Stefan Krammer, Matthias Leichtfried und Markus Pissarek, 164–183. Innsbruck und Wien: Studien Verlag (= *ide-extra*, Bd. 23).
- Emmersberger, Stefan. 2022. „Digitales Erzählen geht anders! Ein Systematisierungsversuch zur Textdynamik interaktiver Literatur.“ In *Literatur- und medienästhetisches Lernen im Deutschunterricht – Konstruktionen und Rekonstruktionen*, hrsg. von Helen Lehndorf und Volker Pietsch, 211–237. Berlin: Lang (= Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik).
- Emmersberger, Stefan 2023a „Until Dawn, *Detroit: Become Human* und *Tell Me Why* im Vergleich. Eine Analyse der ludonarratologischen Struktur und des literaturdidaktischen Potentials von drei AAA-Videospielen.“ In *Erzähltheorie(n) und Literaturunterricht. Verhandlungen eines schwierigen Verhältnisses*, hrsg. von Sebastian Bernhardt und Ina Henke, 289–316. Berlin: J. B. Metzler.
- Emmersberger, Stefan. 2023b. „Dramatic agency in *Detroit: Become Human*. Explizite Interaktivität als bestimmt unbestimmtes Moment von Videospiel-Narrationen.“ In *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*, hrsg. von Heinz-Peter Preußner, Heinz-Peter und Sabine Schlickers, 233–258. Marburg: Schüren (= Schriftenreihe zur Textualität des Films, Bd. 12).

- Eschenbeck, Heike und Rhea-Katharina Knauf. 2018. „Entwicklungsaufgaben und ihre Bewältigung.“ In *Entwicklungspsychologie des Jugendalters*, hrsg. von Arnold Lohaus, 23–50. Berlin: Springer.
- Freyermuth, Gundolf S. 2019. „Utopian Futures. A Brief History of Their Conception and Representation in Modern Media – From Literature to Digital Games.“ In *Playing Utopia. Futures in Games*, hrsg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Hanns Christian Schmidt, 9–65. Bielefeld: transcript.
- Gleick, James. 1987. *Chaos. Making a New Science*. New York, NY: Viking.
- Horz, Holger. 2021. „Medien.“ In *Pädagogische Psychologie*, 3., vollst. überarb. Aufl., hrsg. von Elke Wild und Jens Möller, 133–159. Berlin: Springer.
- Hannover, Bettina, Lysann Zander und Madeleine Kreuzmann. 2022. „Entwicklung von Persönlichkeit, Selbst und Identität.“ In *Entwicklungspsychologie. Entwicklungswissenschaft des Kindes- und Jugendalters*, hrsg. von Herbert Scheithauser und Kay Niebank, 309–338. München: Pearson.
- Hühn, Peter. 2016. „Aspekte der Thematik (Kapitel IV.3.1).“ In *Einführung in die Erzähltextanalyse*. 3., aktual. u. erw. Aufl., hrsg. von Silke Lahn und Jan Christoph Meister, 208–214. Stuttgart: Metzler.
- Kohlberg, Lawrence. 2020. *Die Psychologie der Moralentwicklung*. 9. Aufl., hrsg. von Wolfgang Althof. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Ißler, Roland und Ludger Scherer. 2020. „Thematologie: Motive, Stoffe und Themen.“ In *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim, 297–311. Berlin: J.B. Metzler.
- Kolb, David A. 2015. *Experiential learning. Experience as the source of learning and development*. Second Edition. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Kolb, Alice Y. und Kolb David A. 2017. *The Experiential Educator. Principles and Practices of Experiential Learning*. Kaunakakai, HI: EBL Press.
- Kurz, Gerhard. 2015. *Das Wahre, Schöne, Gute. Aufstieg, Fall und Fortbestehen einer Trias*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Lohaus, Arnold und Marc Vierhaus. 2019. *Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters für Bachelor*. 4., vollst. überarb. Aufl. Berlin Springer.
- Lorenz, Edward N. 1995. *The Essence of Chaos*. Seattle, WA: University of Washington Press.
- Maiwald, Klaus. 2015. „Literarisches Lernen als didaktischer Integrationsbegriff – Spinner ‚Elf Aspekte‘ als Struktur und Denkraum für weiterführende Modellierung(en).“ *Leseräume – Zeitschrift für Literalität in Schule und Forschung* 2 (2): 85–95. URL: http://leseraeume.de/?page_id=308.
- Maiwald, Klaus. 2022a. Literarisches Lernen. In *kinderundjugendmedien.de* (Fachdidaktik), hrsg. von Stefan Emmersberger, Jochen Heins und Nicole Masanek, 1–13. URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/images/fachlexikon/fachdidaktik/pdf/literarischeslernen.pdf>.
- Maiwald, Klaus. 2022b. „Transmediale Motivik als literaturdidaktische Kategorie.“ In *Narratösthetik und Didaktik kinder- und jugendmedialer Motive. Von literarischen Außenseitern, dem Vampir auf der Leinwand und dem Tod im Comicbuch*, hrsg. von Tobias Kurwinkel und Stefanie Jakobi, 307–324. Tübingen: Narr Francke Attempto.

- Malti, Tina. 2022. „Moralische Entwicklung.“ In *Entwicklungspsychologie. Entwicklungswissenschaft des Kindes- und Jugendalters*, hrsg. von Herbert Scheithauser und Kay Niebank, 373–388. München: Pearson.
- Marcia, James E. 1980. „Identity in Adolescence.“ In *Handbook of Adolescent Psychology*, hrsg. von Joseph Adelson, 159–187. New York, Chichester, Brisbane und Toronto: John Wiley & Sons.
- Martínez, Matías und Michael Scheffel. 2019. *Einführung in die Erzähltheorie*. 11., überarb. und aktual. Aufl. München: Beck.
- Möller, Jens und Ulrich Trautwein. 2021. „Selbstkonzept.“ In *Pädagogische Psychologie*, 3., vollst. überarb. Aufl., hrsg. von Elke Wild und Jens Möller, 187–234. Berlin: Springer.
- Murray, Janet H. 2017. *Hamlet on the Holodeck*. 2., aktual. Aufl. Cambridge, MA / London: MIT Press.
- Neitzel, Britta. 2018. „Involvement.“ In *Game Studies*, hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher, 219–234. Wiesbaden: Springer VS (= Film, Fernsehen, Neue Medien).
- Nickel-Bacon, Irmgard. 2003. „Vom Spiel der Fiktionen mit der Realität.“ *Praxis Deutsch* 30 (180): 4–12.
- Pinquart, Martin. 2019. „Entwicklung des Selbst und der Persönlichkeit.“ In *Psychologie für den Lehrberuf*, hrsg. von Detlef Urhahne, Markus Dresel und Frank Fischer, 315–329. Berlin: Springer.
- Precht, Richard D. 2021. *Künstliche Intelligenz und der Sinn des Lebens*. München: Goldmann.
- Rosebrock, Cornelia und Daniel Nix. 2020. *Grundlagen der Lesedidaktik und der systematischen schulischen Leseförderung*. 9., aktual. Neuaufl. Baltmannsweiler: Schneider.
- Schallegger, René. 2017. „WITH Are Games? Toward a Triad of Triads.“ In *Digitale Spiele*, hrsg. von Jörg Helbig und René Schallegger, 14–49. Köln: Herbert von Halem.
- Schmid, Wolf. 2014. *Elemente der Narratologie*. 3., erw. und überarb. Aufl. Berlin / Boston: de Gruyter.
- Siegler, Robert, Nancy Eisenberg, Judy DeLoache und Jenny Saffran. 2021. *Entwicklungspsychologie im Kindes- und Jugendalter*. 5. Aufl. Berlin: Springer.
- Pietschmann, Daniel. 2017. *Das Erleben virtueller Welten. Involvieren, Immersion und Engagement in Computerspielen*. 2., korr. Aufl. Glückstadt: vwh.
- Spinner, Kaspar H. 2020. „Literarisches Lernen.“ In *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim, 405–407. Berlin: J. B. Metzler.
- Thomsen, Tamara, Nora Lessing, Werner Greve und Stefanie Dresbach. 2018. „Selbstkonzept und Selbstwert.“ In *Entwicklungspsychologie des Jugendalters*, hrsg. von Arnold Lohaus, 91–111. Berlin: Springer.
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. 2016. „Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen.“ In *„I'll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, hrsg. von Paidá (Zeitschrift für Computerspielforschung), 15–31. Glückstadt: VWH / Hülsbusch.
- Woolfolk, Anita. 2014. *Pädagogische Psychologie*. 12., aktual. Aufl. Hallbergmoos: Pearson.
- Wrobel, Dieter. 2022. „Literarisches Lernen.“ In *Basiswissen Lehrerbildung: Deutsch unterrichten*, hrsg. von Tilman von Brand, Jörg Kilian, Anette Sosna und Thomas Riecke-Baulecke, 141–155. Hannover: Klett / Kallmeyer.

- Zabka, Thomas. 2019. „Literarästhetisches Verstehen: Kompetenzen, textseitige Anforderungen und Lernaufgaben am Beispiel der Erzählung Indigo.“ In *Lesekompetenz – Leseleistung – Leseförderung. Grundlagen, Modelle und Materialien*. 7., aktual. Aufl., hrsg. von Andrea Bertschi-Kaufmann und Tanja Graber, 154–167. Hannover und Zug: Kallmeyer / Klett / Balmer.
- Zimmermann, Eric. 2004. „Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline.“ In *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan, 154–164. Cambridge, MA und London: MIT Press.

Ludographie

- Detroit: Become Human*. 2018/19. Entwicklerstudio: *Quantic Dream*, Publisher: *Sony Interactive Entertainment*, Leitender Entwickler: David Cage, Plattformen: *PlayStation 4* und *Microsoft Windows*.

Virtuelle Räume als Ort des Lernens oder als Zufluchtsort vor der Realität?

(Medien-)Pädagogische Implikationen von Online-Spielen

Sonja GABRIEL

Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems (Austria)

Abstract

The last years have shown an increase in (online) gaming. Especially during Covid-19 restrictions many players made use of games to stay in contact with others and to socialize. Although the concept of the third place was originally meant to address only real-life spaces, there are some characteristics of third places that can be projected onto virtual spaces and especially onto Massively Multiplayer Online Games as well. Another term being related to online games are affinity spaces – defined as online spaces where socializing as well as learning and exchanging knowledge take place. These affinity spaces are often found close to popular media – and also as com-

munities around games. Although research has linked spending time in online games with negative psychological consequences for the players for some time, newer research shows also the positive outcomes on wellbeing when spending time in virtual worlds. As far as teaching and media literacy are involved, online games and virtual worlds should be regarded as places in which learning can take place.

Keywords: *Affinitätsräume, Third Place, Online-Spiele, Medienpädagogik, MMOG*

(c) Sonja Gabriel; sonja.gabriel@kphvie.ac.at

Colloquium: New Philologies, Volume 9, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in October 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.4

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/173>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

1 Einleitung

In den letzten Jahren stiegen – nicht zuletzt bedingt durch die starke Verbreitung und technische Leistung von Smartphones und durch die in vielen Regionen geltenden Verkehrsbeschränkungen als Reaktion auf Covid-19 – die Nutzungszahlen von digitalen Spielen stark an. Zahlen einer repräsentativen Umfrage zu Gaming-Trends in Deutschland (Bitkom 2022) zeigen auf, dass die Mehrheit der deutschen Bevölkerung zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele spielt. Die Zahlen stiegen von 2021 auf 2022 nochmals um 4 Prozentpunkte und weisen aus, dass 54 % der Deutschen über 16 Jahre Zeit mit digitalen Spielen verbringen. Befragungen während der Covid-19-Pandemie zeigen deutlich, dass sich die Spielgewohnheiten verändert haben – so wurde während der Lockdowns mehr und länger gespielt und besonders Online-Spiele, die über einen Multiplayer-Modus verfügen, waren beliebt – nicht zuletzt deswegen, weil damit Kontakt mit Freund:innen und Familie weiterhin möglich war (Barr und Copeland-Stewart 2022; Lemenager et al. 2020). Hemminger (2020) zeigt anhand von Fallbeispielen auf, wie Online-Spiele in Hinblick auf Sozialkontakte während der Corona-Zeit genutzt wurden, und kommt zum Schluss, dass aufgrund der erzwungenen sozialen Distanz diese Games eine bedeutende Rolle im Leben zahlreicher Personen eingenommen haben.

Doch selbst abseits von Pandemiezeiten erfreuen sich digitale Spiele immer größerer Beliebtheit – nicht zuletzt durch den technologischen Fortschritt, der es ermöglicht, dass sich tausende Spielende gleichzeitig in derselben Online-Welt aufhalten, dort miteinander interagieren und kommunizieren können. Es geht also häufig nicht mehr darum, so schnell wie möglich das vorgegebene Ziel zu erreichen, sondern um ein Verweilen, Explorieren und Genießen des Aufenthalts im Spiel. Ermöglicht wird das durch das Designen der virtuellen Räume in einer Art, die ein möglichst freies Bewegen mit der Spielfigur (dem Avatar) ermöglichen sowie dem Anbieten von Treffpunkten im Spiel, die zur Sozialisation einladen. Je nach Setting gibt es Tavernen, Marktplätze, Cafés oder Bazare, wo Spielende zusammenkommen, sich austauschen und Bekanntschaften mit anderen schließen können.

Dieses Beisammensein in virtuellen Räumen, egal ob in den Spielen selbst oder in den rund um Spiele herum entstehenden Gemeinschaften wie z.B. Internetforen, dient nicht nur dem sozialen Austausch, sondern häufig auch der Wissensweitergabe und Wissensgenerierung und eröffnet bildet auf diesem Weg Lernprozesse. Häufig fällt in diesem Zusammenhang dann auch der Begriff *dritter Ort* oder *Third Place*, worunter grundsätzlich ein öffentlicher Raum verstanden wird, der für jeden zugänglich ist und der soziale Interaktion, Gemeinschaftsbildung und ein Gefühl der Zugehörigkeit fördert. Bevor sich der Beitrag dem Wissensmanagement in solchen Gemeinschaften widmet, soll die Frage

geklärt werden, ob man bei virtuellen Umgebungen überhaupt von einem Konzept des *Third Place* sprechen kann.

2 Third Place – von realen zu virtuellen Wohlfühlräumen

Der Begriff „Third Place“ geht auf Oldenburg (Oldenburg und Brissett 1982) zurück. Der Soziologe bezeichnet damit einen Ort, der im Gegensatz zum Wohnort/Zuhause und dem Arbeits- bzw. Ausbildungsplatz einen Raum bezeichnet, der frei von alltäglichen Verpflichtungen ist. Zum *Third Place* können öffentliche Plätze werden (beispielsweise Gasthäuser, Bars, Museen oder Kirchen), wo man sich erholt, Zuflucht und Geborgenheit verspürt oder etwas erlebt. Diese Orte sind als etwas Individuelles selbst gewählt und vor allem sozialen Aspekten gewidmet. Insgesamt beschreibt Oldenburg (1989) acht typische Merkmale, die für *Third Places* gelten (vgl. Tabelle 1).

Merkmal	Beschreibung
Neutraler Boden	Individuen können sich frei entscheiden zu kommen oder zu gehen, es gibt kaum Verpflichtungen anderen Mitgliedern gegenüber.
Gleichberechtigung	Rang und Status in Gesellschaft bzw. Beruf spielen keine Rolle, die Akzeptanz und Beteiligung am <i>Third Place</i> ist an keine Voraussetzungen, Bedingungen, Rollen, Verpflichtungen oder Bestätigung der Mitgliedschaft gebunden.
Kommunikation als Hauptfokus	Auf Kommunikation wird in <i>Third Places</i> der Hauptfokus gelegt, Verspieltheit und Witz werden von der Gemeinschaft geschätzt.
Zugänglichkeit und Anpassbarkeit	<i>Third Places</i> müssen leicht zugänglich und an die Bedürfnisse der Teilnehmenden anpassbar sein.
Stammkunden	Es gibt eine Gruppe von Personen, die regelmäßig den <i>Third Place</i> frequentieren und damit neue Personen anlocken und dem Ort sein charakteristisches Aussehen verleihen.
Bescheidenheit	Typischerweise gibt es in <i>Third Places</i> keine Versnobtheit, sie sind gemütlich und ansprechend. Verspielte Stimmung Die Stimmung ist verspielt, gekennzeichnet durch Leichtigkeit, Wortspiele und Witz.
Zuhause abseits des Zuhauses	Es gibt fünf typische Eigenschaften: Gefühl des Verwurzeltheits, Zugehörigkeitsgefühl, spirituelle Erholung, behagliches Gefühl und Wärme

Tabelle 1: Merkmale von *Third Places* (nach Oldenburg 1989)

In der Architektur – vor allem in der Konzeption von modernen Arbeits- und Lernstätten – wird das Konzept nach Oldenburg immer wieder aufgegriffen, um damit die Motivation der Arbeitenden und Lernenden zu erhöhen (Meier 2018; Salden 2013). Da im 21. Jahrhundert Menschen viel Zeit online verbringen, stellt sich die Frage, ob auch virtu-

elle Räume zum *Third Place* werden können. Oldenburg verneint dies in einem Interview, als er darauf angesprochen wird, ob Social Media beispielsweise einen *Third Place* bieten kann:

Third Places sind ein Face-to-Face-Phänomen, weshalb die Idee, elektronische Kommunikationsmedien könnten virtuelle Third Places erzeugen, irreführend ist. ‚Virtuell‘ bedeutet, dass etwas in Wesen und Wirkung genauso ist wie etwas anderes – und das ist in diesem Fall nicht richtig. Wer an einen Third Place kommt, öffnet sich in gewisser Weise denen, die schon da sind. Und diese Personen können völlig anders sein als man selbst. Wer aber seine Nachbarn nicht kennt, wird misstrauisch. Und wer misstrauisch ist, wird auch entsprechend handeln. Auf dieser Basis entstehen keine nachbarschaftlichen Beziehungen. Wenn man Zeit mit anderen Menschen verbringt, wird man diese nicht hassen – so einfach ist das. (Steelcase 2015, 9)

Andere Autor:innen jedoch sind der Meinung, dass virtuelle Räume – vor allem Online-Spiele – durchaus einen *Third Place* bieten können. So behauptet beispielsweise Rheingold (2000), dass viele der Merkmale, die Oldenburg diesen Räumen zuspricht, auch auf virtuelle Orte zutreffen können. Rao (2008) argumentiert, dass Facebook und einige der zu diesem sozialen Netzwerk zugehörigen Apps eine wesentliche Rolle spielen, wenn es darum geht, eine bestimmte Stimmung zu erzeugen, und damit wird eine wesentliche Charakteristik der *Third Places* erfüllt. Nouri (2019) hat Oldenburgs ursprüngliches Konzept auf das 21. Jahrhundert übertragen und stellt fest, dass die reale und die virtuelle Welt in so vielen Bereichen bereits interagieren, dass es kaum möglich ist, sie voneinander zu trennen. Vernetzungen, Kommunikation und Austausch finden nicht nur über die traditionellen Wege wie ein persönliches Treffen an einem öffentlichen Ort statt, sondern eben auch über Online-Medien. Dieses Bestreben wurde vor allem durch die Realisierung von Second Life ab dem Jahr 2003 evident. Der Plan war, die reale Welt hier virtuell abzubilden und Personen untereinander bzw. mit Unternehmen zu vernetzen, indem unterschiedliche Kommunikationsfunktionen angeboten wurden. Nutzende sind frei in dem, was sie tun wollen, Sozialisation und Interaktion stehen im Vordergrund, was wichtige Faktoren eines *Third Place* sind.

Within the environment members have the opportunity to use their creative and expressive voice and do so in activities that are fun, active, vital, special, real, useful, indigenous, celebratory and, to date, sustainable. With no more restrictions than in the physical world, members of the community have the freedom to customise, design and build. (Peachey 2010, 106)

Williams und Kim (2019) differenzieren zwischen unterschiedlichen Technologien hinsichtlich dessen, inwiefern diese die Funktionen eines *Third Place* übernehmen können oder nicht. Einige der ursprünglichen Charakteristiken (vgl. Tabelle 1) bleiben bestehen, bei anderen argumentiert Nouri (2019) für eine Abwandlung: So meint er beispielsweise, dass *Third Places* verstärkt mit Konsum in Verbindung gebracht werden, was impliziert, dass aus den ursprünglichen ständigen Besucher:innen eher ständige Konsument:innen geworden sind. Parkinson et al. (2022) zeigen, dass Online-*Third Places* stärker von sozialen Faktoren wie sozialer Dichte, Gleichberechtigung und Personalisierung abhängig sind, damit Teilnehmende sich an diesen Orten wohlfühlen.

3 Digitale (Online-)Spiele als *Third Place*

Zahlreiche wissenschaftliche Berührungspunkte von Computerspielen mit dem Konzept des *Third Place* wurden vor allem mit Game Cafés gemacht – also jenen Orten, an denen sich Spieler:innen treffen, um an dort zur Verfügung gestellten High-End-Geräten mit Breitband-Internetzugang beliebte Games zu spielen. Für Wilson (2020) sind Game Cafés oder Spielarkaden sogar eine Möglichkeit, wie man der Vereinsamung von Computerspielenden vorbeugen kann. Wie Jonsson (2010) aufzeigt, gibt es zu Oldenburgs Definition von *Third Place* einige Unterschiede – so sind sie beispielsweise teilweise nur ein Zugangsort zu den wirklichen *Third Places* – den Online-Communities selbst. Besonders Online-Games wie Massively Multiplayer Online Games (MMOG), die eine virtuelle persistente Welt abbilden und häufig von tausenden Spielenden gleichzeitig genutzt werden, bieten sich selbst als *Third Place* an. Steinkuehler und Williams (2006) argumentieren folgendermaßen:

By providing spaces for social interaction and relationships beyond the workplace (or school) and home, such virtual environments have the potential to function as new (albeit digitally mediated) third places similar to pubs, coffee shops, and other hangouts. MMOs are social environments in that successful play often requires collaboration (Steinkuehler und Williams 2006, 889)

Ähnliches halten auch Ducheneaut et al. (2007) fest: „Multiplayer games heavily rely on space (virtual space, but space nonetheless) to create and maintain a sense of community among their players.“ (Ducheneaut et al. 2007, 131) In ihrer Studie eines MMOG fanden die Autoren heraus, dass viele der für *Third Place* typischen Merkmale wie beispielsweise Humor und verspielte Stimmung, regelmäßige Spielende oder Zurverfügungstellen eines neutralen Ortes, wo sich alle treffen und unterhalten können, in solchen Spielen realisiert

sind. Das Fazit, das aus der Betrachtung eines bestimmten Games gezogen wird, lautet wie folgt: „Based on our results, we believe online games are promising environments that could be designed to replace or, at the very least, supplement the third places of the physical world.“ (ebd., 163–164). Gerade für Jugendliche und junge Erwachsene stellen Online-Games einen immer bedeutenderen Rückzugsort, einen *Third Place*, dar. Steinkuehler (2005) stellt anhand des MMOG Lineage dar, dass dieses Spielgenre mit vielen von Oldenburgs acht Eigenschaften von *Third Places* übereinstimmt. Diesen Argumentationen folgend kann mit Beginn des 21. Jahrhunderts davon ausgegangen werden, dass *Third Places* nicht nur in realen Orten zu finden sind, sondern auch verstärkt in virtuellen und dort vor allem in Online-Spielen mit Mehrspieler:innenmodus. Aber nicht nur in den Spielen selbst, sondern auch in den Communities, die sich (online) um die Spiele bilden, werden *Third Places* generiert, wie das Konzept der *Affinity Spaces* zeigt.

4 Affinitätsräume

Wie Hayes und Gee (2010) betonen, passieren rund um Populärmedien – und vor allem rund um digitale Spiele – vielfältige Lernprozesse in einem informellen Raum, den Gee (2007) „Affinity Spaces“ nennt. Merkmale dieser Affinitätsräume sind – ähnlich wie bei Communities of Practice – unter anderem, dass sich Personen in diesen (virtuellen) Räumen aufgrund gemeinsamer Interessen zusammenfinden, unabhängig von Alter, Geschlecht und soziokulturellem Hintergrund. Die Teilnehmenden werden ermutigt, intensives Wissen (Expert:innenwissen) oder extensives Wissen (großes Überblickswissen) zu generieren, individuelles Wissen zu erwerben und es zu teilen, damit es zu kollektivem Wissen wird. Dadurch werden Affinitätsräume zu lernenden Systemen, die sich rund um Populärkultur (wie beispielsweise digitale Spiele) bilden. Hayes und Gee (2010) nennen dieses Phänomen *Public Pedagogy*. Diese Affinitätsräume, die sich durchaus mit *Third Places* vergleichen lassen (Dellwing 2021), haben einige spezielle Eigenschaften.

Zudem sind third places auch um popkulturelle Inhalte herum geordnet, die nicht zusammen gespielt werden, in Form von Foren, Videos, Livestreams und Fankunst, um die herum sich weltweite Gemeinschaften bilden; jenseits von Spielen gilt das für alle möglichen Interessen, Aktivitäten und Identitäten, die sich in geteilten Online-Orten, von sozialen Netzwerken über Chats zu Foren, Videos und Kunstplattformen, vergemeinschaften. (Dellwing 2021, 5)

Den Unterschied zu dem weitaus bekannteren Konzept der *Community of Practice* (Wenger 2008) sieht Gee (2005b) darin, dass Affinity Spaces mehr auf den Raum fokussieren,

wo Lernen und Austausch stattfinden und weniger von der Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft abhängig sind:

In my view, the key problem with notions like 'community of practice', and related ones like 'communities of learners', is that they make it look like we are attempting to label a group of people. Once this is done, we face vexatious issues over which people are in and which are out of the group, how far they are in or out and when they are in or out. (ebd., 215)

Es wird weiter argumentiert, dass es in Affinitätsräumen auf das Organisieren des Raums genauso ankommt wie auf die Organisation der Leute, die diesen Raum – mehr oder weniger regelmäßig – frequentieren. Zudem gibt es zahlreiche Unterschiede zwischen einzelnen Affinitätsräumen, von denen manche beispielweise sehr kooperativ und inkludierend, andere hingegen in ihren Umgangsformen eher verletzend und angreifend sind (Hayes und Gee 2012). Die beiden Autor:innen haben zudem 15 Eigenschaften von Affinitätsräumen aufgestellt, die im Folgenden kurz aufgezählt werden sollen:

- Im Zentrum steht eine gemeinsame Leidenschaft, es geht nicht um den Hintergrund der Personen, die diese Affinitätsräume bevölkern. In virtuellen Varianten ist ohnehin ein Rückschluss auf Geschlecht, Alter, sozialen Status etc. durch Wahl eines Pseudonyms und/oder Avatars nicht möglich.
- Es gibt keine Beurteilung des Wissens nach dem Alter – jüngere Mitglieder können durchaus umfangreicheres Wissen besitzen als ältere.
- Affinitätsräume werden von allen Personen, egal wie ihr Wissensstand um das jeweilige Thema ist, bevölkert – von Neulingen bis zu Expert:innen können alle partizipieren.
- Jeder ist eingeladen auch zu produzieren, nicht nur zu konsumieren – das kann in Bezug auf ein Spiel das Posten von Informationen, das Erstellen von Items für das Spiel oder das Veröffentlichen eines Let's Play sein.
- Die Inhalte von Affinitätsräumen werden ständig durch die sozialen Interaktionen der Personen verändert, es gibt keine fixen Inhalte.
- Die Entwicklung von Spezial- sowie Überblicks- und Allgemeinwissen ist gleichrangig und wird gefördert. Es kommt zu einer Sammlung von Spezialwissen.
- Sowohl individuelles als auch kollektives Wissen werden gefördert.
- Die Verwendung von verstreutem Wissen wird vereinfacht und gefördert.
- Implizites Wissen wird geschätzt und verwendet, aber auch explizites Wissen wird gefördert.
- Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, sich in einem Affinitätsraum zu betätigen.

- Es gibt unterschiedliche Wege, einen Status im Affinitätsraum zu erlangen.
- Es gibt verschiedene Arten von Anführenden, aber keinen Chef, da die Grenzen zwischen Leader und Follower fließend sind.
- Aus dem zuvor Dargelegten folgt, dass die Rollen in Affinitätsräumen durchaus umkehrbar sind – Personen übernehmen manchmal die Führung, dann sind sie wieder in der Rolle der Lernenden oder der Mentor:innen.
- Lernen wird als proaktiv angesehen, Lernende sind motiviert, es wird viel über Versuch und Irrtum gelernt und Fehler sind Teil des Lernprozesses.
- Ermutigung und Feedback erfolgt durch Zusehende und Peers, auch hier kommt es ständig zur Umkehrung von Rollen.

Durch das Herausarbeiten dieser Merkmale zeigen Gee und Hayes (2012) auf, dass es sich bei Affinitätsräumen um lernende Konstrukte einer speziellen Art handelt, die allerdings in enger Verknüpfung mit dem Konzept des Third Space für den virtuellen Raum stehen.

5 Implikationen für die Pädagogik

Das intensive Spielen von (Online-)Spielen wird – vor allem auch in Hinblick auf Spiele als *Third Place* – häufig mit dem Begriff Eskapismus in Verbindung gebracht. Damit ist zunächst gemeint, dass sich Individuen für einen bestimmten Zeitraum aus der Gesellschaft und den Verpflichtungen darin zurückziehen (Walden 2022). Diese Verknüpfung zwischen Games und Eskapismus kann als Binarität zwischen dem Hier (reale Welt) und dem Dort (virtuelle Welt) gesehen werden (Calleja 2010), was zur Folge hat, dass man die virtuelle Welt als eine ausschließlich computergenerierte betrachtet und annimmt, dass diese mit der physischen Welt nichts gemein habe: „Games are seen as being escapist because they make it so easy to lose track of time, so easy to ignore other things that could be done or should be done instead. They are designed to be engaging and are sought by players because they are engaging.“ (Calleja 2010, 344) Dies würde also implizieren, dass die Spiele alleine die nötige Attraktivität aufweisen, um sich dort stundenlang aufzuhalten. Dies mag auf einen Teil der Spielenden durchaus zutreffen, doch darf der Faktor des Socializing nicht übersehen werden. Gerade durch die Kontaktbeschränkungen während der Covid-19-Pandemie waren (Online-)Spiele für Spielende durchaus eine Möglichkeit, mit Freund:innen und Familie Kontakt zu halten (Lemenager et al. 2020). Während ältere Studien und Publikationen Eskapismus eher mit negativen Auswirkungen auf die Psyche von Spielenden assoziierten, hat sich dies in den letzten Jahren verändert (Cheah 2022). Jüngere Definitionen von Eskapismus beschreiben das Phänomen durchaus positiv als Bewältigungsstrategie und setzen es weniger in Verbindung mit Medienabhängigkeit (Elsner und Ganguin 2022).

Da digitale (Online-)Spiele zur Kultur von Jugendlichen gehören, sollte dies schon Grund genug sein, dass sich Pädagogik und Bildungsinstitutionen mit den Mechanismen und sozialen Strukturen auseinandersetzen und zwar nicht nur im Sinne eines bewährpädagogischen Ansatzes, so dass durchaus die Potentiale erkannt und genutzt werden. Für Steinkuehler (2005) wäre es ein großer Fehler, wenn Bildungsinstitutionen Online-Spiele in ihrer Bedeutung als *Third Place* ignorieren würden:

Videogames such as MMOGs are sites for socially and materially distributed cognition, complex problem solving, identity work, individual and collaborative learning across multiple multimedia, multimodality [...], and rich meaning-making and, as such, ought to be part of the educational research agenda. (Steinkuehler 2005, 30)

Nicht übersehen werden sollten die vielfältigen Lernprozesse, die in Online-Spielen bzw. in deren Affinitätsräumen stattfinden. Viele Communities, die sich in und rund um ein Spiel bilden, bieten neben Einführungen für neue Spielende, Rat bei Problemen und nützlichen Tipps und Tricks häufig auch Diskussionen zu Inhalt oder Weiterentwicklung des Spiels bis hin zu Gesprächsthemen, die mit dem eigentlichen Game nur am Rande oder gar nichts zu tun haben. Wie viel Wissensgenerierung und Wissensweitergabe stattfinden kann, soll anhand des kommerziellen Free-to-Play Browserspiels *Farmerama* von Bigpoint aufgezeigt werden. Das Spiel selbst ist eine Farmsimulation mit dem Spielziel, die eigene virtuelle Farm weiter auszubauen, Feldfrüchte und Bäume anzupflanzen, Ställe zu errichten, Tiere zu züchten, Produkte herzustellen und zu verkaufen. Rund um dieses Spiel, das in-game nicht sehr viel Interaktion und Kommunikation unter den Spielenden ermöglicht, hat sich eine rege Community gebildet, die ganz im Sinne von Gees Affinitätsräumen agiert: Es gibt im Forum eigene Threads, die vor allem Neueinsteigenden viele Informationen bieten – Abkürzungen und Spielmechaniken werden bereitwillig von anderen Nutzenden erklärt; wird eine Frage gepostet, dauert es oft nur Minuten, bis sich eine Antwort findet. Besonders rege ist der Austausch, wenn ein spielinternes Event stattfindet, bei dem es innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens darum geht, eine bestimmte Menge an Farmprodukten zu produzieren und abzuliefern. Da das Spiel auf Grundlagen der Mathematik basiert (siehe beispielsweise diesen Forums-Post: <https://board-de.farmerama.com/threads/gespr%C3%A4chsrunde-mathematik-die-in-farmerama-steckt.10823/>, letzter Zugriff am 10. Oktober 2022), werden dementsprechend viele Berechnungen angestellt, wie die Quests am effizientesten zu bewerkstelligen sind. Dieses Wissen (sowohl die Ergebnisse der mathematischen Berechnungen als auch der Rechenweg) wird anderen Spielenden bereitwillig in den Foren zur Verfügung gestellt. Das bedeutet also, ein *Third Place* – in diesem Fall das Browserspiel *Farmerama*.

rama – kann durchaus beim Stärken und Aufbauen (kognitiver) Kompetenzen hilfreich sein.

Gerade die Methode des Digital Game-Based Learning, also der Einsatz von digitalen Spielen zum Erreichen von Lehr- und Lernzielen, zeigt das Potential auf, das in (Online-)Spielen in Bezug auf formelles und informelles Lernen steckt, denn (gut designte) Spiele an sich bieten den Spielenden eine Reihe von Lerngelegenheiten, um die Abläufe auch sehr komplexer Spielsysteme zu erlernen (Gee 2005a). Den Zusammenhang (bzw. den fehlenden Zusammenhang) zwischen Schule und Affinitätsräumen haben Hayes und Gee (2012) deutlich aufgezeigt, indem sie die 15 Charakteristiken, die sie aufgestellt haben, auch aus schulischer Sicht betrachtet haben. Die Schlussfolgerung der beiden Autor:innen ist, dass Schule als Institution von Affinitätsräumen und von digitalen Spielen lernen kann, um Lernprozesse besser zu strukturieren sowie Lernende stärker zu motivieren und dazu zu bringen, sich stärker mit dem Lerngegenstand auseinanderzusetzen..

Obwohl es bereits zahlreiche Forschungen zum Einsatz von Digital Game-Based Learning (auch in Hinblick auf lernendenzentriertes Lehren und Lernen) gibt (Coleman und Money 2020), bleiben immer noch Lücken. „Without an understanding of the learning elements involved in both the games presented and the student’s existing teaching and learning environment, it may be difficult to identify the full value of digital game-based learning techniques.“ (ebd., 453) Diese fehlenden Forschungsergebnisse beziehen sich gleichermaßen auf das Potential, das von Online-Spielen als *Third Place* und als Affinitätsräume ausgeht – hier ist noch ein genauerer Blick notwendig, um die Mechanismen, die oft beiläufig und informell entstehen, auch für die (Medien-)Pädagogik nutzbar zu machen.

Literatur

- Barr, Matthew und Alicia Copeland-Stewart. 2022. „Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players’ Well-Being.“ *Games and Culture* 17 (1): 122–139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>.
- Bitkom. 2022. „87 Prozent spielen Video- und Computerspiele mit anderen.“ Aufgerufen am 14.9.2022. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Trends-2022>.
- Calleja, Gordon. 2010. „Digital Games and Escapism.“ *Games and Culture* 5 (4): 335–353. <https://doi.org/10.1177/1555412009360412>.
- Cheah, Isaac. 2022. „Motivations of playing digital games: A review and research agenda.“ *Psychology & Marketing* 39 (5): 937–950.
- Coleman, Thomas E. und Arthur G. Money. 2020. „Student-centred digital game-based learning: a conceptual framework and survey of the state of the art.“ *High Educ* 79 (3): 415–457. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00417-0>.

- Dellwing, Michael. 2021. „Third Places und milieuübergreifende Sozialisation in digitalen Gesellschaften“. *Kulturelle Bildung Online*. Online verfügbar unter <https://www.kubi-online.de/artikel/third-places-milieuuebergreifende-sozialisation-digitalen-gesellschaften-0>, zuletzt geprüft am 14.09.2022.
- Ducheneaut, Nicolas, Robert J. Moore und Eric Nickell. 2007. „Virtual ‘Third Places’: A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games.“ *Computer Supported Cooperative Work* 16 (1-2): 129–166. <https://doi.org/10.1007/s10606-007-9041-8>.
- Elsner, Anneke und Sonja Ganguin. 2022. „Computerspiele als utopischer Zufluchtsort?“ In *Science MashUp: XR – Gesellschaft – Utopien. Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur*, hrsg. v. Gabriele Hooffacker und Benjamin Bigl, 89–109. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, Imprint Springer VS.
- Gee, James Paul. 2005a. „Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines.“ *E-Learning and Digital Media* 2 (1): 5–16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>.
- Gee, James Paul. 2005b. „Semiotic social spaces and affinity spaces: From The Age of Mythology to today’s schools.“ In *Beyond Communities of Practice: Language Power and Social Context*, hrsg. v. D. Barton und K. Tusting, 214–232. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gee, James Paul. 2007. *Good video games + good learning. Collected essays on video games, learning, and literacy*. New York, Washington, DC/Baltimore, Bern, Frankfurt, M., Berlin, Brussels, Vienna, Oxford: Peter Lang.
- Gee, James Paul und Elisabeth Hayes. 2012. „Nurturing Affinity Spaces and Game-Based Learning.“ In *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*, hrsg. v. Constance Steinkuehler, Kurt Squire und Sasha Barab, 129–153. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hayes, Elisabeth R. und James Paul Gee 2010. „Public Pedagogy through Video Games. Design, Resources, and Affinity Spaces.“ In *Handbook of public pedagogy. Education and learning beyond schooling*, hrsg. v. Jennifer A. Sandlin, Brian D. Schultz und Jake Burdick, 32–44. New York: Routledge.
- Hemminger, Elke. 2020. „Nähe und Distanz im Online-Spiel: Soziale Netzwerke und Beziehungen während der Corona-Krise.“ In *Corona-Netzwerke – Gesellschaft im Zeichen des Virus*, hrsg. v. Christian Stegbauer und Iris Clemens, 221–229. Wiesbaden, Heidelberg: Springer.
- Jonsson, Fatima. 2010. „A public place of their own. A Fieldstudy of a Game Café as a Third Place.“ *DiGRA Nordic ’10: Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play, and Players* 9. Online verfügbar unter <http://www.digra.org/dl/db/10343.02436.pdf>.
- Lemenager, Tagrid, Miriam Neissner, Anne Koopmann, Iris Reinhard, Ekaterini Georgiadou, Astrid Müller et al. 2020. „COVID-19 Lockdown Restrictions and Online Media Consumption in Germany.“ *IJERPH* 18 (1): 14. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010014>.
- Meier, Sabine. 2018. „Third Places. Orte sozialer Inklusion im Kontext digitaler Kommunikation und Kommerzialisierung öffentlicher Räume.“ In *Die kompakte Stadt der Zukunft*, hrsg. v. Nina Berding, Wolf-D. Bukow, Karin Cudak, 127–139. Wiesbaden: Springer VS. Online verfügbar unter https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-18734-7_6.

- Nouri, Mohammad Javad. 2019. „Explaining the Transformation Oldenburg’s Third Place Transformation in the 21st Century: An Investigation about Real-Virtual World Interaction in A Context of Citizens’ Leisure Time.“ *Sofeh* 29 (3): 57–82. <https://doi.org/10.29252/soffeh.29.3.57>.
- Oldenburg, Ramon und Dennis Brissett. 1982. „The third place.“ *Qualitative Sociology* 5 (4): 265–284. <https://doi.org/10.1007/BF00986754>.
- Oldenburg, Ray. 1989. *The great good place. Cafes, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts and how they get you through the day*. New York, NY: Paragon.
- Parkinson, Joy, Lisa Schuster und Rory Mulcahy. 2022. „Online Third Places: Supporting Well-Being Through Identifying and Managing Unintended Consequences.“ *Journal of Service Research* 25 (1): 108–125. <https://doi.org/10.1177/10946705211018860>.
- Peachey, Anna. 2010. „The Third Place in Second Life: Real Life Community in a Virtual World.“ In *Researching Learning in Virtual Worlds*, hrsg. v. Anna Peachey, Julia Gillen, Daniel Livingstone und Sarah Smith-Robbins, 91–110. London: Springer. Online verfügbar unter https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-84996-047-2_6.
- Rao, Valentina. 2008. „Facebook Applications and playful mood.“ In *MindTrek ’08: Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, hrsg. v. Artur Lugmayr, Frans Mäyrä, Katri Lietsala und Heljä Franssila, 8–12. New York, NY: ACM. <https://doi.org/10.1145/1457199.1457202>.
- Rheingold, Howard. 2000. *The virtual community. Homesteading on the electronic frontier*. Revised edition. Cambridge: The MIT Press. Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/gbv/detail.action?docID=5340013>.
- Salden, Peter. 2013. „Der ‚Third Space‘ als Handlungsfeld in Hochschulen: Konzept und Perspektive.“ *Junge Hochschul- und Mediendidaktik. Forschung und Praxis im Dialog*: 27–36. Online verfügbar unter http://hochschullehre.org/wp-content/files/JF_2_Salden_almanach1.pdf.
- Steelcase. 2015. *Interview mit Ray Oldenburg*. Online verfügbar unter <https://trafficdev.steelcase.com/eu-de/forschung/artikel/themen/design-q-a/interview-mit-ray-oldenburg/>, zuletzt aktualisiert am 31.05.2017, zuletzt geprüft am 28.10.2023.
- Steinkuehler, Constance A. 2005. „The New Third Place: Massively Multiplayer Online Gaming in American Youth Culture.“ *Tidskrift för lärarutbildning och forskning* 12 (3): 16–32.
- Steinkuehler, Constance A. und Dimitri Williams. 2006. „Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as ‘Third Places’.“ *Journal of computer-mediated communication* 11 (4): 885–909.
- Walden, Thomas. 2022. „Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik: Das Eskapismus-Konzept.“ *Handbuch Medienpädagogik*, 2nd ed, hrsg. v. Uwe Sander, Friederike von Gross und Kai-Uwe Hugger, 319–326. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Wenger, Etienne. 2008. *Communities of practice. Learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Williams, Dmitri und Do Own Kim. 2019. „Third places in the ether around us: layers on the real world.“ *Rethinking third places. Informal public spaces and community building*, hrsg. v. Joanne Dolley und Caryl Bosman, 158–173. Cheltenham, Gloucestershire: Edward Elgar Publishing Limited.

Wilson, Cj. 2020. „Third Places in the Gaming Community.“ *GamingDigest.co*, 22.12.2020. Online verfügbar unter <https://www.gamingdigest.co/blog/third-places-in-the-gaming-community/>, zuletzt geprüft am 20.09.2022.

Die Spielwelt muss romantisiert werden! – Zur Rezeption europäischer Romantik in Walking Simulator-Games

Katja ALLER

Technische Hochschule Köln, Cologne Game Lab (Germany)

Abstract

This essay specifies how a sub-genre of the digital adventure game – the so-called walking simulator – reproduces and reflects ideas, motifs, and (narrative) structures of European Romanticism. The goal here is to draw attention to the genre's potential for the (academic) discussion, analysis, and teaching of Romantic theories and patterns. To achieve this, I provide an introductory overview on the history of the walking simulator with emphasis on the early experimental games *Explorer*, *The Forest*, and *LSD: Dream Emulator*. An analysis of *Dear Esther*'s use of environmental storytelling serves as an access point into the discussion of how the Romantic ideas of 1. the sublime, 2. the silent poetry of nature, and 3. The Freudian Uncanny as well as the (narrative) techniques of 1. synesthesia, 2. (reflective and meditative) walking, 3. fragmented narratives, and 4. (romantic)

self-referentiality have been used in different walking simulators (such as *Proteus*, *What Remains of Edith Finch*, *Gone Home*, and *The Beginner's Guide*) to tell (spatial) stories about emotions, identity, and individuality. The paper concludes that walking simulators subvert traditional expectations towards digital games and, through their use of Romantic storytelling techniques, have changed the discourse about digital games as not only entertainment but a form of art.

Keywords: *Walking Simulator, Romanticism, European Romanticism, Romantik, Game Studies, Digital Games, Videospiel, Digitales Spiel, Dear Esther, Wandering in Games, Wandermotiv, Landschaftsmalerei, Environmental Storytelling*

(c) Katja Aller; ka@colognegamelab.de; allerkatja@gmail.com

Colloquium: New Philologies, Volume 9, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in November 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.3

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/175>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Einleitung

Im Jahr 2012 markierte das First-Person Adventure *Dear Esther* eine Zäsur in der Entwicklungsgeschichte des Computerspiels. Als erster sogenannter „Walking Simulator“¹ (kurz: Walking Sim) verweigerte sich *Dear Esther* kompetitiven Gameplaymechaniken und legte den Fokus stattdessen auf das bewusste Erkunden sowie das emotionale Erleben der Spielwelt und der damit verwobenen Erzählelemente. Seit *Dear Esthers* (kommerziell erfolgreichem) Release konnte der Walking Simulator sich als Genre² etablieren und seinen Einfluss auch außerhalb von Independent Game Produktionen geltend machen.³ Nun, zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung dieses Pionierwerks, begibt sich der vorliegende Text auf eine Spurensuche nach den Anfängen des Walking Simulators und wählt dafür eine Route, die gleichermaßen durch die ästhetischen und narrativen Traditionen der europäischen Romantik und die 8-Bit-Landschaften des frühen experimentellen *Adventure Games* führt.

Eine tiefgreifende Diskussion der wechselseitigen Einflüsse zwischen deutscher und englischer Romantik kann in diesem kurzen Beitrag nicht gewährleistet werden.⁴ Genauso wenig strebt der vorliegende Text eine ausführliche Auseinandersetzung mit dem reichhaltigen Theoriekörper der Früh-, Hoch- und Spätromantik oder der damit verbundenen akademischen Forschung an. Ziel ist es an dieser Stelle vielmehr, den Blick der zeitgenössischen Romantikforschung für die ästhetischen und narrativen Potenziale eines nach wie vor unterschätzten Videospielgenres zu öffnen und zu weiterer Forschung und Lehre in diesem Bereich anzuregen. Denn, so lautet die Kernthese dieses Beitrags, der Walking Simulator führt die romantische Traditionslinie in stark konzentrierter Form im digitalen Spiel fort und stellt damit nicht nur die Handlungsmacht der Spielerinnen,

¹ Der Begriff *Walking Simulator* trat in Gaming-Foren und Blogbeiträgen um 2012 nach *Dear Esthers* Veröffentlichung in Erscheinung und fungierte zu dieser Zeit als despektierliche Bezeichnung für eine damals (vermeintlich) neue Form des digitalen Spiels. Da der Begriff auf einer Missinterpretation der Walking-Sim Spielmechanik basiert, ist seine Nutzung jedoch nicht unproblematisch. Alternative Bezeichnungen wie „Ambience Action Game“ (Huberts & Zimmermann 2019) oder „Narrative Exploration Game“ (Grundmann 2016) betonen die eigentliche Kernmechanik des Walking Simulators zwar wesentlich treffender, haben sich jedoch bisher kaum innerhalb der Spieler- und Kritikerschaft etabliert. Aufgrund seiner anhaltenden Popularität nutzt dieser Text daher ebenfalls den Begriff *Walking Simulator*.

² Der Terminus *Genre* verwendet der vorliegende Text im Sinne des Filmwissenschaftlers Dominik Arsenault als „temporary crystallization of a common cultural consensus.“ (Arsenault 2011, 333f.)

³ Game Designer Hideo Kojima spricht beispielsweise über die (inkorrekte) Nutzung des Begriffs *Walking Simulator* zur Kategorisierung seines AAA-Titels *Death Stranding* (Juba 2019). Die (informelle) Bezeichnung AAA-Titel (ausgesprochen: „Triple-A“) klassifiziert Spiele mit dem höchsten Entwicklungsbudget innerhalb der Spieleproduktion. Die meisten Walking Sims verfügen über ein niedrigeres Budget und werden in der Independent-Szene verortet.

⁴ Eine ausführliche Gegenüberstellung von deutscher und englischer Romantik bietet Eudo Colecestra Mason (1970).

sondern auch die traditionellen Erzählweisen des Mediums Game – insbesondere die des First-Person-Shooter-Genres – infrage.

Einleitend soll nun in Kürze der Begriff der Romantik geklärt und kontextualisiert werden. Dem Begriff der Romantik wohnt laut Philip Cox eine doppelte Bedeutung inne: Einerseits kann er als Epochendeskriptor, andererseits als fortbestehende Ästhetik verstanden werden (Cox 1996, 8). Als Epochendeskriptor beschreibt der Begriff Romantik in Deutschland üblicherweise einen Zeitraum von 1770–1830 (Kremer & Kilcher 2015, 1), in Großbritannien von 1798–1837 (Abrams & Greenblatt 2000, 5). Der vorliegende Text begreift die romantische Ästhetik in erster Linie als medial und epochal gelöste Traditionslinie, deren Stoffe ihre Wirksamkeit in den Landschaftsmalereien des 19. Jahrhunderts ebenso entfalten können, wie in den virtuellen Räumen des digitalen Spiels. Im Sinne des Literaturwissenschaftlers René Wellek wird im Folgenden außerdem davon ausgegangen, dass Kunst und Literatur der deutschen, englischen und französischen Romantik über einen gemeinschaftlichen Kern verfügen („I shall assume, however rashly, that the basic argument has been won, that there is a common core of Romantic thought and art throughout Europe“ (Wellek 2015, 4)). Dieser „common core“ der romantischen Tradition setzt sich zusammen aus Theorien, Bildern und Ideen, die um die Themenfelder der Authentizität und Autonomie (der Künste, der Emotionen, des Individuums), der Imagination (als Thema und poetologisches Projekt, aber auch in Form des romantischen Credo von der „Überhöhung des Alltäglichen“ (Novalis 1992) und der Innerlichkeit (im psychologischen sowie im räumlichen Sinne) kreisen (Burkett 2016). Besagte Interessengebiete manifestieren sich in den typisch romantischen ästhetischen und poetologischen Grundfiguren, die mittlerweile in vielfältiger Weise Einzug in nahezu alle westlichen Medien und Genres gefunden haben. Diese Grundfiguren umfassen radikale Subjektivität, Sehnsucht (nach der Ferne, der Liebe oder der Heimat), das emotionale und psychische Innenleben des Individuums⁵ sowie die Nachtseite der menschlichen Psyche (Kremer & Kilcher 2015, 83), die geprägt ist von Träumen, Traumata und den Ausprägungen des Phantastischen. Des Weiteren thematisiert die romantische Kunst die Entwicklung subjektiver und kollektiver Identitäten sowie das subversive Potenzial einer autonomen, grenzüberschreitenden und selbstreferenziellen Kunst (Strohschneider-Kohrs 2002; Beyer 2021).

⁵ Für Schauerroman und *Gothic Novel* ist insbesondere die Idee des fragmentierten Subjekts von Bedeutung (Miles 1993, 3).

1 Wanderung durch Wald und Traum: Zu den Vorgängern des Walking Simulators

Der (ursprünglich despektierlich gebrauchte) Begriff Walking Simulator bezeichnet eine Subkategorie des Adventure Games. Walking Sims zeichnen sich aus durch minimalistisches Gameplay und beschränken die Handlungsmacht der Spielerin auf ein Minimum. Die typischerweise dreidimensional gestaltete und weitgehend menschenleere Spielwelt des Walking Simulators wird typischerweise aus der sogenannten Ego- oder First-Person-Perspektive erkundet. Die Erkundung der Spielwelt vollzieht sich dabei stets im gemächlichen Schrittempo. Auf dynamischere Bewegungsformen wie das Rennen, das Springen, das Verstecken oder das Ducken verzichten die meisten Walking Simulator.⁶ Auch ludischen Zielen und Handlungszwängen, wie dem Bezwingen von Gegnern, dem Anhäufen von Ressourcen oder Punkten, oder dem Wettrennen gegen die Zeit verweigert sich der Walking Simulator und klammert dadurch den, für die meisten anderen Spielgenres unumstößlichen, Akt des Gewinnens aus. In den Mittelpunkt des spielerischen Geschehens stellt der Walking Sim stattdessen die Wahrnehmung von Narrationen, Atmosphären und Emotionen. Der dargestellten Spielwelt obliegt hierbei eine tragende Rolle: Umgebungen und einzelne Gegenstände sind semantisch aufgeladen und sollen von der Spielerin im thematischen Rahmen des Spiels decodiert und (re-)kontextualisiert werden. In diesem Prozess – und nicht etwa in einer bloßen Simulation der Aktivität des Gehens – liegt die maßgebliche Mechanik des Walking Simulators.

Indem er sich Wettkampf und Produktivität entzieht, eröffnet der Walking Simulator ein Gegenlager zu den meisten populären Game-Genres. Dieser subversive Charakterzug war es auch, der nach *Dear Esther's* Veröffentlichung im Jahr 2012 die langanhaltende Debatte über den Walking Simulator und dessen Daseinsberechtigung als digitale Spielform auslöste. Im Rahmen dieser Diskussion geriet jedoch der Umstand ins Hintertreffen, dass es sich bei *Dear Esther* keineswegs um das erste Spiel handelt, das die entschleunigte und gewaltfreie Erkundung der Spielwelt und ihrer Atmosphäre in den Fokus des spielerischen Erlebens rückt. Denn historisch betrachtet reichen die Wurzeln des Walking Simulators tief hinein in die Geschichte des digitalen Spiels (Mason 2016). So entwickelte der britische Programmierer Graham Relf bereits 1984 die Orientierungssimulation *The Forest* für den Tandy TRS-80 – eines der ersten in Großbritannien erhältlichen Heimcomputermodelle. *The Forest* stellt den Akt des (möglichst effizienten) Durchquerens

⁶ Ausnahmen bilden hier vor allem jene Walking Simulator, die sich mit den Konventionen des eng verwandten *Survival Horror*-Genres vermischen. Ein Beispiel hierfür bietet die *Amnesia*-Reihe (Frictional Games, seit 2013 fortlaufend), die das Rennen, Schleichen und Verstecken vor gegnerischen Monstern als zentrale Spielmechanik etabliert, während sie gleichzeitig die Spielerin durch einen Verzicht auf Kampfmechaniken entmachtet.

unterschiedlicher Biome (Abb. 1) in den Mittelpunkt und verzichtet gänzlich auf narrative Elemente, zeitliche Begrenzungen und gegnerische Einheiten.

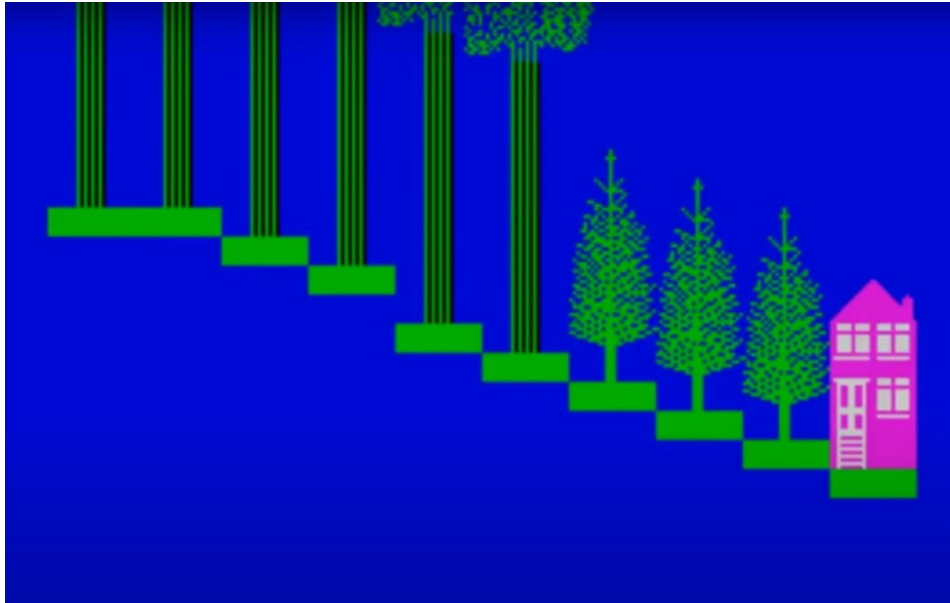


Abbildung 1: Navigation innerhalb eines *Town*-Bioms in *The Forest* (Phipps Associates 1983).

Gemäß einer ähnlichen Konzeption entwickelte Relf in Zusammenarbeit mit Simon Dunstan zwei Jahre später das prozedural generierte Adventure Game *Explorer* für den Sinclair ZX Spectrum (Green 2014). Im Fokus dieses Spiels stand erneut die betont langsame Erkundung der Umgebung, diesmal jedoch unter Einbettung in eine narrative Rahmenhandlung: die Spielerin übernimmt die Rolle eines gestrandeten Außerirdischen und ist dazu angehalten, die Fragmente eines zerstörten Raumschiffes in einer weitläufigen Dschungellandschaft aufzuspüren.

Als Vorläufer des modernen Walking Simulators gingen *The Forest* und *Explorer* sowohl auf ludo-narrativer als auch auf grafischer Ebene neue Wege und brachen dadurch mit den damaligen Konventionen ihres Mediums. *The Forest* erhob den Prozess der Wegfindung zum Schwerpunkt des Spielerlebnisses, während *Explorer* die Mechanik der egoperspektivischen Erkundung einer detaillierten Spielwelt mit einer narrativen Rahmenhandlung verknüpfte. Vor allem *Explorer* reizte dabei die grafischen Beschränkungen seiner Plattform Sinclair ZX Spectrum voll aus. Den technischen Einschränkungen einer 8-Bit-Umgebung zum Trotz, gelang es Dunstan und Relf durch aufwendiges Übereinanderlegen mehrerer eindimensionaler Ebenen, die Illusion eines dreidimensionalen (wenn auch statischen) Bildes aus der First-Person-Perspektive zu erzeugen (Abb. 2). Zur damaligen Zeit stellte dies ein ungewöhnliches, um nicht zu sagen zukunftsweisendes, Un-

terfangen dar. Ob und inwiefern die innovativen Werke von Relf und Dunstan einen direkten Einfluss auf den modernen Walking Simulator geltend machen können, bleibt zum aktuellen Zeitpunkt dennoch nicht eindeutig geklärt. Denn obwohl *The Forest* und *Explorer* rückwirkend betrachtet ein ähnlich hohes Level an Experimentalität aufweisen wie das Kunstprojekt *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008), *Dear Esther* (2012) oder *Gone Home* (2013), lösten die Spiele in den 1980er Jahren keinen vergleichbaren Diskurs aus und fanden nur wenig Beachtung von Kritikern und Spielern (Mason 2016).

Eine Auseinandersetzung mit *Explorer* und *The Forest* verdeutlicht jedoch, dass es sich beim Walking Simulator nicht nur um ein mittlerweile fest etabliertes Genre, sondern auch um eine ästhetische Strömung innerhalb der Spielentwicklung handelt, die keineswegs erst mit der (im nachfolgenden Unterkapitel eingehender beleuchteten) Veröffentlichung von *Dear Esther* begann. Grundlegend für diese Strömung, welche sich fast 30 Jahre später in Titeln wie *Dear Esther*, *Journey* oder *Firewatch* bündelt, sind, neben der Fokussierung auf die gemächliche Exploration von Raum und Zeit, auch das Ausloten und Überschreiten von (technischen, generischen oder ästhetischen) Grenzen. Seine Tendenz zu Subversion und Innovation rückt den Walking Simulator deshalb in die Nähe des digitalen (Konzept-)Kunstwerks, dessen Anliegen nicht in erster Linie die Unterhaltung, sondern die ästhetische Auseinandersetzung mit einem Medium und dessen Ausdrucksmöglichkeiten ist.



Abbildung 2: Urwalderkundung aus der Ego-Perspektive in *Explorer* (The RamJam Corporation 1986).



Abbildung 3: Surreale 3D-Umgebung in *LSD: Dream Emulator* (Asmik Ace 1998).

Insbesondere *Explorer* zeigte bereits deutlich jenen charakteristischen Zug des Experimentellen, der auch für den modernen Walking Simulator prägend ist. *The Forest* und *Explorer* brachen mit den damaligen Konventionen ihres Mediums, indem sie ihre schmale Player Base mit reduzierten Mechaniken (*The Forest*) und experimentellem Umgebungsdesign (*Explorer*) konfrontierten. Bis ein Vorläufer des Walking Simulator sich jedoch bewusst und offen in den Dienst der (multimedialen) Kunst stellen würde, sollte eine weitere Dekade vergehen. 1998 veröffentlichte Asmik Ace Entertainments den *LSD: Dream Emulator* für die Playstation. *LSD: Dream Emulator* wurde exklusiv für den japanischen Markt veröffentlicht und blieb somit in kommerzieller Hinsicht ein Nischentitel (McSwain 2017). Bei dem Spiel handelt es sich um ein First-Person-Perspective 3D-Exploration Game, in dem die Spielerin ziellos eine surreale Umgebung durchwandert und sich, durch das Berühren bestimmter Objekte und das Durchqueren von Tunneln, in unterschiedliche Traumwelten teleportieren kann (Abb. 3).

Für die Geschichte des Walking Simulator ist *LSD: Dream Emulator* durch seine bewusste Konzeption als Kunstwerk sowie die damit einhergehende Abwendung von zeitgenössischen medialen Normen, durch seine dreidimensionale Umgebung und durch die Auseinandersetzung mit Traumästhetik von Bedeutung. Alle drei Faktoren treten in diesem Beitrag an späterer Stelle erneut in Erscheinung – in den Motiven und Strukturen der Romantik sowie in der Produktion und der Diegese moderner Walking Simulatoren. *LSD: Dream Emulator* basiert auf den Traumtagebüchern des Asmik Ace Entertainment Mitarbeiters Hiroko Nishikawa und entstand unter der Leitung des japanischen Digital-

künstlers Osamu Sato (McSwain 2017). Sato selbst lehnte digitale Spiele kategorisch ab (Dwyer 2017) und konzipierte *LSD: Dream Emulator* als digitales Kunstwerk für die Playstation. Wie Sato dazu steht, dass sein medialer Gegenentwurf heutzutage trotz dieses Leitgedankens gemeinhin als eines der experimentellsten digitalen *Spiele* kategorisiert wird, ist nicht bekannt.

2 Die gemächliche Revolution: *Dear Esther* als Genre-Prototyp

Seine ersten Schritte unternahm der moderne Walking Simulator 2008 an der University of Portsmouth. Dort erforschte Medienwissenschaftler Dan Pinchbeck im Rahmen seines vom *Arts and Humanities Research Council* geförderten Promotionsprojektes die Zusammenhänge zwischen Story und Gameplay in First-Person-Shootern (Kurz: FPS). Hierzu unterzog Pinchbeck den erfolgreichen First-Person-Shooter *Half Life 2* einer tiefgreifenden Modifizierung in der Source Engine. „*Dear Esther* was an experiment“, verrät die Website von *Dear Esthers* Lead Artist Robert Briscoe „to see what would happen if you stripped out 'traditional' gameplay from a first person game space, and instead, used that space to tell a story.“⁷

Schon die frühe Free-to-Play-Version *Dear Esthers* entpuppte sich als überraschender Erfolg.⁸ Die initiale Modifikation wurde in den darauffolgenden Jahren einer umfassenden Überarbeitung unterzogen und erschien 2012 im Commercial Release als eigenständiges Spiel (Programmierer: Jack Morgan). 2017 erschien mit der, nun auf Unity basierenden, Landmark Edition ein zweites und bis dato finales Update des Spiels, welches zahlreiche Preise gewann.⁹

Dear Esthers Rahmenhandlung lässt sich in wenigen Sätzen zusammenfassen. Auch das Spiel selbst kann in weniger als zwei Stunden durchlaufen werden. Die Spielerin nimmt die Rolle des namen- und körperlosen Hauptcharakters an und erkundet, auf vorbestimmter Route, eine verlassene Hebrideninsel. Erster Orientierungspunkt und finales Ziel der einsamen Wanderung ist ein Sendemast, der sein rotes Licht vom höchsten Punkt der Insel hinabschickt (Abb. 4). Auf dem Weg zum Sendemast durchquert die Spielerin eine erhabene Landschaft mit leuchtenden Höhlenmalereien, verwaisten Hütten, zurückgelassenen Gegenständen und rätselhaften Geistererscheinungen. Begleitet wird die Wanderung von der Voice-Over-Narration eines ebenfalls namenlosen Erzählers. Durch ihn erhält die Spielerin Informationen über die Geschichte der Insel sowie

⁷ <https://littlelostpoly.com/dear-esther>

⁸ Es gewann u.a. den Preis für *Best World/Story* bei den IndieCade Independent Game Awards.

⁹ U.a. für *Visual Art* (IGF 2012), *Best Original Idea* (HoPlay 2012) und *Best Use of Narrative* (Develop 2012).

über die Vergangenheit der namensgebenden Figur Esther – Landschaft und Figur scheinen untrennbar miteinander verwoben zu sein. Dieser Umstand offenbart sich nicht zuletzt durch die randomisierten Erzählfragmente, auf deren Anordnung die Spielerin keinerlei Einfluss hat.

Dear Esthers Erzählung arbeitet sich ab an den Grenzbereichen des spielerischen und emotionalen Erlebens. Liebe, Trauer, Tod, Schuld und die Unbeständigkeit persönlicher Erinnerungen sind Kernthemen des Spiels, welche in einer Form exploriert werden, die die ludischen und narrativen Normen des First-Person-Shooter-Genres gezielt untergräbt. Während *Half Life 2* als konventioneller FPS seine (ebenfalls vielschichtige) Narration an aktives, effizientes, ludisches Problemlösen knüpft, verschiebt *Dear Esther* den Fokus auf die emotionale Auseinandersetzung mit nicht beeinflussbaren Geschehnissen in einem ansonsten handlungsentlasteten Spielraum (Huberts 2016). Nebst der aktiven Erkundung der Spielwelt und ihrer Geschichte(n) bilden also die passiven Aktivitäten des Fühlens und Mitfühlens die eigentliche Kernmechanik dieses Spiels – und nicht etwa, wie der Begriff „Walking Simulator“ suggeriert, die mechanische Simulation der „vermeintlich langweiligen Tätigkeit des Gehens.“ (Zimmermann & Falk 2020, 270)



Abbildung 4: Blick auf den Sendemast in *Dear Esther* (The Chinese Room 2012).

3 Die Erkundung der Gefühlslandschaft – *Dear Esther* und das Erhabene

Dear Esthers Landschaft bedient sich offen an der Bild- und Motivsprache der Romantik und orientiert sich dabei eindeutig an den romantischen Landschaftsmalereien des 19. Jahrhunderts. Diese Verbindung wird bereits im Concept Art des Spiels (Abb. 5) sichtbar. Der fahl-gelbe Himmel mit seinen dunkel heranziehenden Sturmwolken erinnert in seinem Kontrastreichtum an Caspar David Friedrichs *Abtei im Eichwald*. Die Komposition aus verfallenen Gebäuden, verrottenden Booten und schroffen Felswänden beschwört hingegen Arnold Böcklins *Toteninsel(n)* herauf. Wie in der Spieleproduktion üblich, entwickelten sich Abweichungen zwischen Konzeptzeichnung und Endprodukt. *Dear Esthers* visuelle Nähe zur Landschaftsmalerei der Romantik bleibt jedoch trotz dieser Änderungen erkennbar bestehend. In der *Landmark Edition* des Titels erweitert Konzeptkünstler Ben Andrews die ursprünglich gedämpfte Farbpalette aus Grün- und Brauntönen durch kontrastreicheres Blau und Gelb (hervorzuheben ist hierbei insbesondere der Höhlenabschnitt) und evoziert dadurch Assoziationen mit den dramatisch-phantastischen Atmosphären eines William Turners (*Fishermen at Sea*).



Abbildung 5: Concept Art für das frühe *Dear Esther*.
Eingebunden mit Erlaubnis des Künstlers.

Dear Esther setzt die Tradition der romantischen Landschaftsmalerei im virtuellen Raum fort und nutzt sie nicht nur zu Atmosphärenbildung, sondern auch als narratives und spielmechanisches Instrument. Medienwissenschaftler Felix Schniz hebt in seiner (zu diesem Zeitpunkt noch unveröffentlichten) Dissertation die Komponente des Erhabenen hervor, die dieser Walking Simulator durch seinen speziellen Einsatz von Farbgebung und

Landschaft in das Medium des digitalen Spiels einbringt und erläutert, inwiefern diese innerhalb der Diegese zum Spannungsaufbau genutzt werden kann:

In various ways, the recreation of Romantic art traditions as a virtual world contributes to the essence of the sublime and beautiful. Landscape becomes alive in the virtual, where howling sound effects, moving clouds and bristling plants convey the imminent sense of stormy weather. The opportunity to traverse this virtual world only adds to this thrilling uncertainty. We have no opportunity to know if the environment can be harmful or not. [*Dear Esther*] keeps players unaware if and how they could be in danger. The delightful terror of the sublime and beautiful thus pervades the audio-visual and the mechanics of *Dear Esther*. (Schniz 2021, 152)

Ehrfurcht vor dem Erhabenen ist nicht die einzige Emotion, die *Dear Esther* durch seine Umgebungsgestaltung in seiner Spielerschaft hervorzurufen sucht. Auch die Neugierde und der damit verbundene Drang zur Enträtselung des Verborgenen und Vergangenen sollen in der Spielerin geweckt werden. Dies geschieht vor allem durch die Umgebung, die das Spiel präsentiert, denn schon bei oberflächlicher Betrachtung fällt auf, dass *Dear Esthers* virtuelle Hebrideninsel zahlreiche Rätsel aufgibt: Von den Wänden einer Höhle leuchten chemische Formeln und Diagramme, die das Spiel nicht direkt einordnet und deren Bedeutungen von der interessierten Spielerin außerhalb der Diegese recherchiert werden müssen. Auch die brennenden Kerzen, die im ritualistisch anmutenden Kreis um die symbolträchtigen Teile eines Autowracks drapiert wurden, und die zurückgelassenen Schriftstücke eines längst verstorbenen Einsiedlers regen die Spielerin zur Interpretation an und dienen als Paradebeispiele für sogenanntes Environmental Storytelling.

Der Begriff Environmental Storytelling beschreibt eine räumlich-narrative Methode, die in der Gestaltung von Umgebungen oder Schauplätzen in verschiedenen Medienformen wie bspw. dem Film oder dem Theater genutzt werden kann und die ihre praktische Anwendung heutzutage vor allem in den Bereichen der digitalen Spieleentwicklung und des Freizeitparkdesigns findet. Beim Environmental Storytelling übernimmt die Umgebung selbst eine aktive Rolle bei der Kommunikation der Erzählung und vermittelt Informationen über die Spielwelt oder die darin ansässigen Charaktere auf implizite und subtile Weise. Explizite narrative Elemente, wie der gesprochene Dialog oder der geschriebene Text, können durch Environmental Storytelling ergänzt, in Frage gestellt oder neu kontextualisiert werden.

4 Spiel und Synästhesie – Gang und Klang in *Proteus*

Als räumliche Medien nutzen zahlreiche Spiele Environmental Storytelling zur Steigerung der Immersion. Erhabene Landschaften mit narrativen Komponenten erleben Spielerinnen und Spieler in zahlreichen AAA-Spielwelten – sei es nun beim Betrachten eines atmosphärischen Sonnenuntergangs in der weitläufigen Prärie von *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018), bei der Drachenjagd im mächtigen Gebirge von *Skyrim* (Bethesda, 2011) oder beim Flanieren zwischen Hochhausschluchten in *Cyberpunk 2077*s (CD Projekt & CD Projekt RED, 2020) Mega-Metropole Night City. Der Walking Simulator ist also bei weitem nicht das einzige Spielgenre, in das diese visuelle Erzähltechnik nachhaltigen Einzug gehalten hat. Im Vergleich zu anderen Spielgenres nimmt das Environmental Storytelling im Walking Simulator jedoch einen besonders hohen Stellenwert ein, da Walking-Sim-Spielwelten sich durch ihre Kompaktheit besonders gut zur Implementation der Erzählmethode eignen. Im Gegensatz zu weitläufigeren Spielwelten, in denen die Spielerin sich frei bewegen und objektgebundene, narrative Informationen in beliebiger chronologischer Reihenfolge aufnehmen kann, ist der Walking Simulator dazu in der Lage, den narrativen Informationsfluss sowie dessen Aufnahme durch räumliche Begrenztheit und eine oft lineare Levelführung zu steuern (Jenkins 2004).

Im Zusammenhang mit der digitalen Spielentwicklung fand Environmental Storytelling erstmals im Jahr 2000 durch Freizeitpark-Designer Don Carson Erwähnung (Carson 2000). Eine erneute Rückwendung zum 19. Jahrhundert offenbart jedoch, dass Vorläufer dieser räumlich-narrativen Erzähltechnik ebenfalls in den Werken der europäischen Romantiker vertreten sind – insbesondere in der romantischen Leitidee von der Zeichenhaftigkeit der Natur (Kremer & Kilcher, 64). Friedrich Schelling formulierte jenes Konzept einer „magischen Naturschrift“ in seiner Naturphilosophie: „Was wir Natur nennen, ist ein Gedicht, das in geheimer wunderbarer Schrift verschlossen liegt.“ (Schelling 1907, 303) Zur Entschlüsselung eines derartigen Gedichtes halten die meisten der bis heute erschienenen Walking Simulator ihre Spielerschaft an. Game Designerin Rosa Carbo-Mascarell interpretiert den Walking Simulator dahingehend als digitale Weiterführung einer romantischen Tradition, die den Akt des Gehens bzw. Wanderns als ästhetische Praxis begreift (Carbo-Mascarell 2016). Die Enträtselung der Umgebung, das Erleben ihrer Atmosphäre und die Rekonstruktion ihrer Erzählungen sind Sinn und Zweck des psychogeografischen *derivés* – der Methodik, mit der sich Carbo-Mascarell den Walking Sims in ihrer Analyse annähert. Genau wie das Spielen des Walking Simulators ist auch das Gehen eine Tätigkeit, die über die bloße mechanische Bewegung des menschlichen Körpers, bzw. dessen virtueller Repräsentation im Spiel, hinausgeht (Carbo-Mascarell 2016, 1). „Since the Romantic movement“, so schreibt Carbo-Mascarell, „the hypnotic

rhythm of walking has been used as a source of literary inspiration [...], political movement [...], and corporeal transcendence.“ (Ibid.)

Als Motiv und strukturbildendes Element nimmt die Wanderung einen zentralen (und medienunabhängigen) Platz in Philosophie und Ästhetik der Romantik ein. Als Urbedürfnis des Menschen (Nagiller 2008, 179) manifestiert sich die Wanderung in Caspar David Friedrichs *Wanderer über dem Nebelmeer* (1818) genauso wie in Franz Schuberts *Wanderer-Fantasie* (1822) und Joseph von Eichendorffs Novelle *Aus dem Leben eines Taugenichts* (veröffentlicht 1826). Der Walking Simulator stellt die Wanderung als romantische Praxis in den Mittelpunkt des Geschehens, typischerweise kombiniert mit der Mechanik des Suchen-und-Findens.

Der Zweck, den Wandern bzw. Gehen im Walking Simulator einnehmen kann, ist stark kontextabhängig und variiert daher von Spiel zu Spiel. In *Proteus* erlebt die Spielerin das Gehen als synästhetische Praktik, denn jede Bewegung innerhalb der prozedural generierten Landschaft löst randomisierte Klänge aus. Von *Dear Esthers* hyperrealistischer Hebrideninsel ist *Proteus'* Landschaftsdesign stilistisch weit entfernt. Statt erhabener Klippen, dramatisch-düsterer Farben und unheimlicher Ruinen empfängt dieser Walking Sim seine Spieler in einer weiten, traumhaften Landschaft in Pastellfarben und Pixelgrafik (Abb. 6). Seine Verbindungen zur romantischen Ästhetik zieht *Proteus* also weniger über die visuelle Ebene, sondern vielmehr mit Hilfe einer synästhetischen Spielmechanik, in der Bewegung und Soundtrack sich miteinander verbinden und gegenseitig beeinflussen. Durch die Randomisierung dieses Welt- und Klangaufbaus, die zur Folge



Abbildung 6: Meditatives Umherwandern in *Proteus* (Curve Digital 2013) synästhetischer Welt.

hat, dass kein Spieldurchlauf dem anderen gleicht, verarbeitet *Proteus* zudem das romantische Thema der Individualität. Statt zum, für den Walking Simulator sonst üblichen, Suchen und Finden narrativ aufgeladener Objekte im (virtuellen) Äußeren, lädt *Proteus* zur meditativen Selbstreflexion durch die Praxis des (vermeintlich ziellosen) Umherstreifens ein – und damit in Konsequenz zur transzendentalen Erkundung des eigenen Inneren. Die mögliche Inspiration für die Wahl dieser Spielmechanik liefert das Spiel zu Beginn in Form eines Zitats des schottischen Naturphilosophen John Muir: „In every walk with nature one receives far more than he seeks.“

5 (Spiel-)Raum und Psyche – Der unheimliche Weg ins Innere

Neben visuell eindrücklichen (Gefühls-)Landschaften spielen auch (alltägliche) Innenräume eine übergeordnete Rolle im Erzählverhalten zahlreicher Walking Sims. Das Genre kann, in mehrfacher Hinsicht, als spielerisch-ästhetische Auseinandersetzung mit dem Inneren begriffen werden. Diese Interpretation ergibt sich zum einen aus der eben besprochenen Kernmechanik des Walking Simulators: der bewussten Wahrnehmung der Umgebung und der Enträtselung ihrer inhärenten Symbole und Erzählfragmente. Ähnlich wie bei einem Schachspiel vollzieht sich diese spielerische Leistung nicht innerhalb der sichtbaren Spielwelt, sondern unmittelbar im Kopf der Spielerin – man kann daher von einer Verinnerlichung des Spielprozesses sprechen, der den Walking Simulator in die Nähe des literarischen Erzählens rückt (siehe hierzu Colthup 2018; Bozdog & Galloway 2019).

Zum anderen sind Innenräume als Schauplätze und Metaphern für zahlreiche Walking Sims von großer Relevanz. Das Genre nutzt Architektur nicht nur zur Vermittlung von Narration, sondern auch zur Erzeugung von Subjektivität, Individualität und Emotion (Montembeault 2019, 19) – auch in diesem Umstand werden Parallelen zu Romantik ersichtlich. Kunst und Literatur der romantischen Strömung zeichnen sich (bedingt durch die damalige Popularität von Mesmerismus und Freudscher Psychoanalyse) bekanntermaßen durch ein pronunziertes Interesse an der Psychologie, und damit auch am unsichtbaren Inneren, aus (Kremer & Kilcher 2015, 83). Eine für die Romantik typische „Dramatisierung des Unbewussten“ (Ibid.) lässt sich zum Beispiel in den Spielwelten von *Gone Home* und *What Remains of Edith Finch* erleben. Insbesondere *What Remains of Edith Finch* handelt jene drei psychologischen Interessengebiete ab, die Detlef Kremer und Alexander B. Kilcher als „typisch romantisch“ definieren: „1. Die Entdeckung der Kindheit als traumatischer Ort, der das spätere Leben nachhaltig bestimmt, 2. Der Fokus auf der Kleinfamilie als Treibhaus inzestuöser Konflikte, 3. Der Wahnzustand als verschobene und gespaltene Wahrnehmung“ (Ibid., 84).

Beide Spiele nutzen die Umgebung des Elternhauses, um sich mit den Themen der individuellen und kollektiven Identitätskonstruktion, aber auch mit der räumlichen Manifestation von (Kindheits-)Traumata auseinanderzusetzen. In *What Remains of Edith Finch* erkundet die Spielerin sukzessiv das labyrinthische und architektonisch unmögliche Familienanwesen der jungen Protagonistin Edith Finch. Als letzte Überlebende eines mysteriösen Familienfluchs sucht Edith im Elternhaus nach den Bruchstücken der Familienhistorie und damit auch nach der eigenen Identität. Der Weg zur Wahrheit über die vermeintlich realen Umstände hinter den phantastisch bis absurd anmutenden Toden der Finches führt die Spielerin dabei in die privaten Räumlichkeiten der Verstorbenen. Da die Zimmer der Familienmitglieder nach deren Tod von Großmutter Edie Finch versiegelt wurden und über die Jahre weitgehend unverändert blieben, lassen die Raumgestaltung und die im Zimmer befindlichen persönlichen Gegenstände Rückschlüsse über den Charakter der früheren Bewohner zu. Interpretatives Zentrum dieser Zeitkapseln bildet dabei stets ein handgefertigter Totenschrein, der Auskunft über Leben, Wirken und Tod des jeweiligen Familienmitgliedes gibt.

What Remains of Edith Finch erhebt Architektur und Alltagsgegenstände zu symbolträchtigen Stillleben, deren Narrative untrennbar mit den Identitäten der Charaktere verbunden sind und die einen Blick auf die Psyche und Schicksale der Figuren erlauben. Ob dieser (unser) Blick jedoch zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann und muss, lässt das Spiel bewusst offen, indem es indirekt auf den Umstand verweist, dass alle Totenschreine von Großmutter Edie Finch kreiert wurden. Edies eigene Traumata und eine (möglicherweise durch diese begünstigte) psychische Erkrankung machen die Matriarchin zur unzuverlässigen Erzählerin. Inwiefern die von Edie konstruierte Identität der Familienmitglieder einer faktischen Realität entspricht, bleibt demnach ungeklärt. Genau wie Edith ist die Spielerschaft somit gezwungen, die Gleichzeitigkeit von Realität und Fiktion, welche das Leben und den Tod der Finches bestimmt, auszuhalten. Mit dieser Vermischung von Phantastischem und Alltäglichem rezipiert *What Remains of Edith Finch* nicht nur eine romantische Erzähltradition (siehe hierzu Todorov 2018), sondern verneigt sich außerdem vor seiner literarischen Inspiration: Gabriel Garcia Márquez's magisch-realistischem Roman *Hundert Jahre Einsamkeit*.

Während *What Remains of Edith Finch* Vergangenheits- und Identitätskonstruktion an Gegenstände und deren Interpretation knüpft, nutzt der *Coming Of Age*-Walking Sim *Gone Home* den architektonischen Innenraum als begehbare Metapher eines psychischen Prozesses. Das Spiel erzählt die Geschichte der Studentin Kaitlin, die in den 1990er Jahren eines Nachts in ihr verlassenes Elternhaus zurückkehrt und dort nach einem Grund für das Verschwinden ihrer Schwester Samantha sucht. Persönliche Gegenstände, Fotos, Notizen, Audiokassetten und Tagebücher verraten schließlich, dass Samantha das Eltern-



Abbildung 7: Kunstwerke in Edies Schlafzimmer in *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017).

haus verließ, um offen ihre Liebesbeziehung zu Freundin Lonnie ausleben zu können. Um den steinigen Weg der (sexuellen und romantischen) Emanzipation sicht- und vor allem fühlbar zu machen, bedient sich *Gone Home* einer Ästhetik, die ihre wirkungsvollste theoretische Ausformulierung ebenfalls in der Romantik verzeichnet: der Ästhetik des Unheimlichen.

Basierend auf den Ideen von u.a. Ernst Jentsch formulierte Sigmund Freud 1919 seine Theorie des Unheimlichen – einem psychischen Unwohlsein, dass durch die graduelle Verfremdung des „Altbekannten, Längstvertrauten“ (Freud 1919, 298) hervorgerufen wird und sich in einer Ästhetik der Ambivalenz niederschlägt. Der Buchbeitrag *I Don't Feel at Home in this Game Anymore. A Closer Look at Uncanny Atmospheres in Walking Simulators* geht detaillierter auf unheimliche Atmosphären in Walking Simulator-Spielen ein. An dieser Stelle soll ein kurzer Ausschnitt genügen, um die Wirkungsweise des Unheimlichen zu erläutern:

According to Freud, the uncanny emerges when the past penetrates our perception of the present and the familiar (the known, the safe, the light, the home) is slowly but surely permeated by the unfamiliar (the suppressed, the dead or mechanical, the dark, the unknown or supernatural.) The uncanny is the return of the repressed. (Aller 2022, 181)

Die unumgehbare Präsenz des Vergangenen in der Gegenwart konstituiert den Kern des freudschen Unheimlichen. Sie versetzt die ihr ausgesetzte Person in einen Übergangsraum, in dem die Grenzen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu ver-

schwimmen scheinen. Dadurch kann ein Gefühl der (zeitlichen, räumlichen und emotionalen) Desorientierung entstehen. Jene unheimliche Gleichzeitigkeit spiegelt sich in der bereits erwähnten Erzähltechnik des Environmental Storytelling wider. Durch sie wird die Spielerin dazu angehalten, sich der Gegenwart der Diegese durch eine interpretative Auseinandersetzung mit den räumlichen und gegenständlichen Manifestationen der Vergangenheit anzunähern. Derartige Manifestationen des Vergangenen finden sich in Walking Sims beispielsweise in Form von Briefen (*Dear Esther*), persönlichen Kunstwerken (*What Remains of Edith Finch*), Alltagsgegenständen (*Gone Home*) oder geisterhaften Leuchtsphären (*Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room 2015)).

Der für Freud so bedeutende Ort des Heims wird im Walking Simulator häufig zum Schauplatz schleichender Verfremdung. Oft ist dieser Prozess mit Themen der Identitätsfindung verknüpft, wie das vorangegangene Beispiel *Gone Home* illustriert, welches vom Fremdsein bzw. -werden einer Jugendlichen im eigenen Heim handelt. Auffällig ist im Übrigen, dass der Walking Simulator Schauplätze vorzieht, die der alltäglichen Realität zumindest auf den ersten Blick nahestehen. Die im Videospiel sonst so präsenten High-Fantasy-Szenarien, in denen Spielerinnen auf den Spuren von Drachen, Rittern, Magierinnen oder Vampiren wandeln, sucht man in den meisten populären Walking Simulator Titeln vergebens. Stattdessen nutzt das Genre meist Landschaften und mehr oder minder alltägliche Schauplätze, um seiner Spielerschaft Perspektiven näherzubringen, die von den meisten Mainstream-Games lange übersehen wurden. Die alltäglichen Räume und Charaktere bieten den Spielerinnen und Spielern dabei eine Möglichkeit zur persönlichen Identifikation mit dem Spielgeschehen (Aller 2022, 185f.).

6 Ein Spiel, ist ein Spiel, ist (k)ein Spiel? –

Der Diskurs um den Walking Simulator als Kunstwerk

Abschließend sollen nun Aspekte der Romantik in den Fokus gestellt werden, die vor allem außerhalb der diegetischen Ebene des Walking Simulators zu verorten sind. Denn für die zeitgenössische transmediale Romantikforschung ist auch der Diskurs, den *Dear Esther* in den Folgemonaten seiner Erscheinung auslöste, von Interesse. Im Diskurs um *Dear Esther* und um den Walking Simulator als Genre und ästhetische Idee treten gleich mehrere Grundthemen des romantischen Theoriekörpers zum Vorschein: 1. Die Idee des autonomen Gesamtkunstwerkes, das Gattungs- und Mediengrenzen erodiert 2. die Erhebung des Gewöhnlichen bzw. Gewohnten zum Kunstwerk sowie die 3. Nutzung und Erzeugung von Subversion und (romantischer) Ironie.

„Computerspiele“, schreibt Medienwissenschaftler Stephan Schwingler, „verfügen oft über eine üppige audiovisuelle Erscheinung [...] und sie sind in der Lage, andere Medien

und Kunstformen aufzugreifen, zu simulieren und herzustellen, was Vergleiche zum Konzept des romantischen Gesamtkunstwerks nahelegen könnte.“ (Schwängler 2020, 64) Ihr Status als digitales Spiel macht *Dear Esther* und seine Nachfolger also von vornherein zu romantischen Gesamtkunstwerken. Walking Simulator unterstreichen diesen Status zusätzlich, indem sie bewusst die Grenzen und Konventionen ihres Mediums strapazieren und überschreiten. Dies sorgte, vor allem in den Folgemonaten nach *Dear Esthers* Veröffentlichung, für gemischte Reaktionen innerhalb der Spielerschaft. *Dear Esther* erhielt nach seinem Release durchwachsene Kritiken. In Anbetracht der medien-untypischen mechanischen und narrativen Eigenschaften des Titels, ist dieser Umstand kaum verwunderlich. Immerhin stellte der erste offizielle Walking Simulator sowohl die Konventionen des First-Person-Shooters als auch das zu diesem Zeitpunkt vorherrschende Verständnis des digitalen Spiels an sich in Frage. Durch die Modifizierung bzw. der Unterwanderung das populären First-Person-Shooter-Genres und durch den kommerziellen Vertrieb über die leicht zugängliche Spieleverkaufsplattform Steam erklärt sich womöglich auch die höhere Resonanz, die *Dear Esther* im Vergleich zu seinen frühen Vorgängern *The Forest*, *Explorer* und *LSD: Dream Emulator* erreichte.

Die Website Metacritic listet das Spiel mit einem durchschnittlichen User Score von 6.5 von 10. Von 729 erfassten Bewertungen fallen 368 positiv, 177 gemischt und 184 negativ aus.¹⁰ Ältere positive Reviews loben *Dear Esther* als „one of the most beautiful and moving games I have ever played“ (User: midnightq2, 29.03.2013), „a living metaphor“ (User: janosbiro 27.10. 2015) oder als „Something of a new genre of game, all to itself“ (User: BunnyRed 15.02.2021). Negative Kommentare bemängeln vor allem die kurze Spieldauer des Games sowie die reduzierte Handlungsmacht der Spielerin. User Alexander90 (26.04.2013) schreibt beispielsweise: „It’s an hour or so long ‘game’ where all you do is walk on some island and listen to narrator telling an [sic.] very uninteresting story.“ Als „besonders hilfreich“ gekennzeichnete Reviews erkennen *Dear Esthers* Potenzial zu einer emotionalen Erfahrung an und loben das symbolbehaftete Landschaftsdesign. User zerosix (14.03.2021) meint: „the island appears to be a representation of masculine Inner Space, haunted by loverghosts and cryptic prose [sic.]. Cool.“ Häufige Kritikpunkte sind dabei jedoch erneut das von vielen als langatmig empfundene Gameplay, die eingeschränkte ludische Handlungsfähigkeit sowie die unstete, fragmentarische Erzählstruktur.

Eine Aussage, die in allen drei Bewertungskategorien zu finden ist, zeugt besonders von der subversiven Sprengkraft des ersten offiziellen Walking Simulators. „*Dear Esther* is not a game, so it should not be reviewed as a game.“ (User: cunningmunki 16.07.2012)

¹⁰ Alle Bewertungen auf Metacritic (Stand 25.07.2023), <https://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther/user-reviews>.

Dass *Dear Esther* kein Spiel sei, in diesem Punkt schienen sich Playerbase und Kritikerschaft einig zu sein. So schrieb Spiegel Online-Redakteur Dennis Kogel im Februar 2012 in einer Rezension: „Ähnlich wie *To The Moon* ist Dan Pinchbecks Werk kaum noch als Spiel zu bezeichnen, bedient sich aber des Mediums, um seine Wirkung zu entfalten.“ (Kogel 2012) Die Reaktionen all derer, die *Dear Esther* seinen Spielcharakter absprechen, lassen sich grob in zwei Lager aufteilen. Beide Lager können als Verhandlungsschauplätze von Grundfragen um das Wesen und die Bedeutung der Kunst im digitalen Spiel verstanden werden.¹¹ Die erste Gruppe, die ab dem Jahr 2012 vor allem innerhalb der Spielerschaft anzutreffen ist, begreift den Walking Simulator nicht als herkömmliches digitales Spiel und bemüht stattdessen eine Zuordnung zu anderen, bereits etablierteren Medienformen. Insbesondere das geringe Maß an spielerischer Handlungsmacht (player agency) wird dabei häufig als Argument genutzt, um dem Walking Simulator seinen Status als Spiel streitig zu machen. Beispiel für diese (oft abwertend gebrauchte) Neuordnung ist der Vergleich zwischen Walking Simulator und Film („Dear Ester is not a game. At best it is an interactive movie.“ (Metacritic User: Inquizitor, 18.02.2012)¹²). Aber auch Parallelen zu analogen Medienformen wie dem Gedicht (Howard (Pixel A Day) 2020) oder dem Briefroman (Unterhuber 2012) finden sich in medienwissenschaftlichen Beiträgen über *Dear Esther* und seine Nachfolger.

Andere um 2012 vorwiegend im Bereich der Spiele- und Kulturkritik ertönende Stimmen, sprechen *Dear Esther* ebenfalls das Spieledasein ab – allerdings nun, um es guten Gewissens vom vermeintlich trivialen Unterhaltungsobjekt *Game* zum digitalen Kunstwerk erheben zu können („*Dear Esther* is neither a game nor a movie; no – *Dear Esther* is a piece of art.“ (Fletcher 2012); „Das Meisterwerk *Dear Esther* ist kein Spiel mehr, sondern vielmehr ein Storytelling-Experiment.“ (Kogel 2012)). An diesem Punkt schließt sich auch der Kreis zu Digitalkünstler Osamu Sato, der seinem Prä-Walking-Simulator *LSD: Dream Emulator* schon 1998 vehement das Dasein als Computerspiel absprach – wenn auch ohne langfristigen Erfolg. Aus jener Perspektive heraus betrachtet, wird die Erosion der Medien- und Genrekonventionen als positive Eigenschaft des Walking Simulators gewertet und dem Genre das Potenzial zugesprochen, das Medium des digitalen Spiels nachhaltig verändern zu können. Schließlich untergräbt der Walking Simulator nicht nur die etablierten Mechaniken des First-Person-Shooters, sondern auch die hegemoniale Machtposition dessen ursprünglicher Zielgruppe (männlich, jung, heterosexuell, Gamer) (siehe hierzu Bowman 2019; Kagen 2018). Ob die strikte Unterschei-

¹¹ Zur tiefergehenden Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex „Kunst und Computerspiel“, sei an dieser Stelle Stephan Schwinglers Buch „Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse“ (2014) empfohlen.

¹² <https://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther/user-reviews>

dung zwischen Kunstwerk und Computerspiel innerhalb der frühen Walking Simulator-Debatte gerechtfertigt oder gar produktiv ist, steht klar zur Debatte. Feststellen lässt sich an dieser Stelle allerdings, dass die Kritiker durch ihren Diskurs (möglicherweise unbeabsichtigt) ebenfalls eine Romantisierung des Walking Simulators durchführten, indem sie die frühen Vertreter des Genres einer (je nach Blickwinkel künstlerischen oder künstlichen) Überhöhung unterzogen. Wenn der Walking Simulator also die Gewohnheiten des Mediums aufbricht – das Gewohnte „mit der Würde des Unbekannten“ (Novalis 1992) ausstattet – dann lässt sich dies nicht nur als Musterwiederholung der unheimlichen Verfremdung, sondern auch als Romantisierung im Sinne Novalis begreifen. Dieser schrieb Folgendes in seinem berühmten Postulat der Romantik:

Die Welt muß romantisiert werden. So findet man den ursprünglichen Sinn wieder. Romantisieren ist nichts, als eine qualitative Potenzierung. Das niedere Selbst wird mit einem bessern Selbst in dieser Operation identifiziert. [...] Indem ich dem Gemeinen einen hohen Sinn, dem Gewöhnlichen ein geheimnisvolles Ansehn, dem Bekannten die Würde des Unbekannten, dem Endlichen einen unendlichen Schein gebe so romantisiere ich es. (Novalis 1992)

Zu guter Letzt sei noch erwähnt, dass der Walking Simulator sich seiner subversiven Kapazitäten und seiner Künstlichkeit in vielen Fällen durchaus bewusst ist. *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013) und *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited Ltd. 2015) nutzen beispielsweise das Verfahren der (romantischen) Ironie, um eine „mit anderen Subjekten unvermittelte Form von Subjektivität“ (Hegel in Hühn & Schiedermaier 2015, 22) zu präsentieren. *The Stanley Parable* gelingt dies durch das kontinuierliche Brechen der Vierten Wand, sowohl auf der auditiven bzw. textlichen als auch auf der visuellen Ebene. Die Spielerin übernimmt darin die Rolle eines gewöhnlichen Büroangestellten. Als der Arbeitscomputer den Geist aufgibt, ist guter Rat teuer und Protagonist Stanley begibt sich im Bürokomplex auf die Suche nach seinen Kolleginnen und Kollegen. Begleitet und geleitet wird er dabei von einer Erzählerstimme aus dem Off, die kontinuierlich Anweisungen erteilt. Der Spielerin steht es jedoch frei, diesen Anweisungen Folge zu leisten. Widersetzt sie sich, reagiert der Erzähler, indem er die Aktionen der Spielerin (oder deren Ausbleiben) in sarkastisch-humoristischem Ton kommentiert (Abb. 8). Die Handlungen der Spielerin, die sich vor allem auf die Wahl einer Erkundungsrouten durch den Bürokomplex beschränken, eröffnen somit einen Dialog mit der Erzählerstimme, der zur Reflexion über den Prozess der Entscheidungs- bzw. Handlungsfindung im digitalen Spiel auffordert. Mit insgesamt 42 möglichen Enden verfügt *The Stanley Parable* zudem über einen hohen Widerspielwert und bietet zahlreiche unterschiedliche

Perspektiven auf die behandelte Grundsatzfrage nach der (narrativen) Machtverteilung zwischen Spielerin und Spiel.

The Beginner's Guide thematisiert hingegen den kreativen und emotionalen Prozess, der an die Erschaffung, aber auch an die Rezeption, von digitalen Spielen geknüpft ist. In *The Beginner's Guide* stellt Davey Wreden (der ebenfalls für *The Stanley Parable* verantwortlich ist) das unfertige Werk des (möglicherweise fiktiven) Spieleprogrammierers Coda vor und lässt die Spielerin dessen unfertige, und daher häufig abstrakte, Prototypen erkunden. Wredens Stimme kommentiert den Erkundungsprozess der Spielerin und projiziert dabei das eigene Innenleben auf das Werk seines Freundes Coda. Gleichzeitig interpretiert Wreden Codas emotionalen Zustand anhand der stetig unzugänglicher werdenden Levelabschnitte. Diese Projektion gipfelt schließlich mehrfach in einem direkten Eingreifen von Wreden in Codas Levelarchitekturen. *The Beginner's Guide* konfrontiert seine Spielerschaft nicht nur mit den Arbeitsabläufen des Spieledesigns, sondern auch mit den emotionalen Höhen und Tiefen, die Kreative im Rahmen eines solchen Schaffensprozesses durchlaufen. Durch seine vielschichtigen Verweise auf die eigene Gemachtheit perpetuiert *The Beginner's Guide* damit das ästhetische Verfahren der romantischen Ironie nach Schlegel (Szondi 1978), bei dem die Produktionsbedingungen der Kunst im Kunstwerk selbst reflektiert werden. Gleichzeitig verhandelt das Spiel die Beziehung zwischen Kunstwerk, Künstler und Publikum und beleuchtet die problematischen Aspekte, die mit der emotionalen Überhöhung eines Künstlers oder dessen Kunstwerk durch das Publikum einhergehen können.

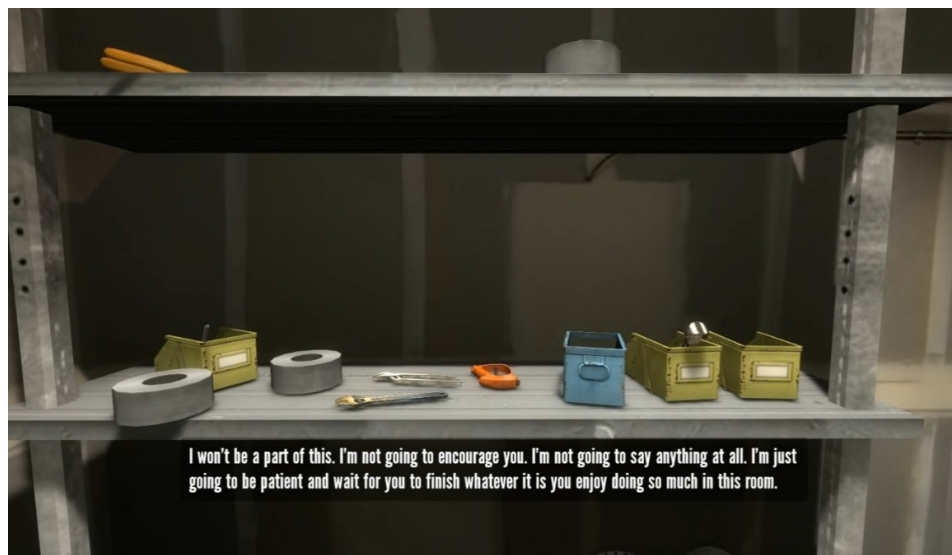


Abbildung 8: Der Erzähler in *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013) stellt die Entscheidungen der Spielerin in Frage.

Fazit: Die Romantisierung des digitalen Spiels

Dieser Text widmete sich der Frage, inwiefern das Walking Simulator Genre als Schauplatz einer (digitalen) Fortführung der romantischen Traditionslinie verstanden werden kann. Es stellte sich heraus, dass der Walking Simulator romantische Motive und Strukturen sowohl innerhalb als auch außerhalb der Diegese rezipiert und traditionelle romantische Fragestellungen im Kontext eines neuen Mediums erneut verhandelt. Typisch romantische (Erzähl-)Techniken nutzt das Genre unter anderem, um Grenzen des Medium Game zu hinterfragen und gelegentlich zu überschreiten. Durch seine bewusste Abwendung von den thematischen, motivischen und mechanischen Normen des digitalen Spiels verfremdete der Walking Simulator das Medium des digitalen Spiels (siehe hierzu Aller 2022). Das Potenzial zu Verfremdung und Multiperspektivität bildet eine Kerneigenschaft des Genres und führte innerhalb der Spielerschaft zu einer Debatte um die Verbindungen zwischen Kunst und Computerspiel. Innerhalb der Spieldiegese kann die dem Genre inhärente romantische Subversion vielfältige Ausprägungen annehmen: Sie manifestiert sich in synästhetischem Gameplay (*Proteus*) genauso wie in psychologisch aufgeladenen (und dadurch symbolträchtigen) Innenräumen (*What Remains of Edith Finch*; *Gone Home*), in denen sich Charaktere und Spielerin mit dem Unheimlichen konfrontiert sehen. Auch die ironischen Auseinandersetzungen von Games mit ihren eigenen Produktionsprozessen (*The Beginner's Guide*) und das bewusste Verweisen auf die Konventionen und Limitationen des eigenen Gameplays (*The Stanley Parable*) zeugen von subversiver Tendenz.

Das typisch romantische Thema der graduellen Verfremdung des Vertrauten und Gewöhnlichen kombiniert der Walking Simulator mit der romantischen Praxis der Wanderung. Diese ist für Spielerin und Charaktere stets an eine psychologische Innenschau gekoppelt und spielt sich zumeist innerhalb poetisch beseelter, oft erhabener Landschaften oder in (vermeintlich) alltäglichen Innenräumen ab. Als Spiele, deren Kernmechanik sich auf Suchen, Finden und (Mit-)Fühlen reduzieren lässt, nutzt der Walking Simulator seine begrenzten und handlungsentlasteten Spielräume, um Geschichten über das unsichtbare Innere (Emotionen, Psyche) zu vermitteln. Dies geht häufig mit einem verstärkten Interesse an den dunkleren Aspekten der Psyche (psychische Erkrankungen oder Ausnahmezustände wie Angst und Trauer) einher, womit Walking Sims wie *What Remains of Edith Finch* oder *Dear Esther* einem weiteren romantischen Muster folgen. Auch die poetologische Auseinandersetzung mit kollektiver und individueller Identität ist ein damit verwandtes Thema, das bspw. von *Gone Home* aufgegriffen wird.

Heute, in Zeiten, in denen digitale Spiele sowohl in Bezug auf ihre Produktionsbedingungen als auch auf ihre Charaktere, Handlungen und narrativen Techniken stetig diverser werden, gerät die Debatte, die *Dear Esther* und seine Nachfolger aufgrund ih-

rer subversiven Eigenschaften auslösten leicht in Vergessenheit. Rückwirkend betrachtet markiert die Entstehung des Walking Simulators jedoch einen Paradigmenwechsel innerhalb der Spielentwicklung und -rezeption, der seinen Höhepunkt Mitte der 2010er erreichte. Resultat dieses Paradigmenwechsels ist zum einen die feste Etablierung des Walking Simulators als klar strukturiertes, um nicht zu sagen formelhaftes, Genre, dessen Existenzberechtigung kaum noch in Frage gestellt wird. Zum anderen trug der Walking Simulator als Digitalisierung einer romantischen Strömung maßgeblich zur ästhetischen und narrativen Weiterentwicklung des digitalen Spiels bei, welche sich durch ein nachhaltig gesteigertes Interesse von Spielerinnen, Game Designern und Kritikerinnen an atmosphärischen Spielen mit experimentellen sowie emotionalen Spiel- und Erzählweisen auszeichnet und aktuell in kommerziell erfolgreichen AAA-Spielen wie *Stray* (Blue Twelve Studio 2022) oder *The Last of Us* (Naughty Dog 2013; 2020) besonders deutlich zur Geltung kommt.

Literatur

- Aller, Katja. 2022. „I Don't Feel at Home in this Game Anymore. A Closer Look at Uncanny Atmospheres in Walking Simulators.“ In *Mental Health | Atmospheres | Video Games, New Directions in Game Research II*, hrsg. v. Jimena Aguilar Rodríguez et al., 177–194. Bielefeld: transcript Verlag.
- Arsenault, Dominic. 2011. *Des Typologies Mécaniques à L'expérience Esthétique. Fonctions et Mutations du Genre dans le Jeu Vidéo*. (Unveröffentlichte Dissertation). <http://hdl.handle.net/1866/5873>.
- Beyer, Andreas. 2021. *Die Kunst des Klassizismus und der Romantik*. München: C.H.Beck.
- Bowman, Dean. 2019. „Domesticating the First-Person Shooter“, In *Press Start* 5, 150–175.
- Bozdog, Mona und Dayna Galloway. 2019. „Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch.“ In *Games and Culture* 15 (7), 780–808.
- Burkett, Andrew. 2016. *Romantic Mediations: Media Theory and British Romanticism*. New York: State University of New York Press.
- Carbo-Mascarell, Rosa. 2016. „Walking Simulators. The Digitisation of an Aesthetic Practice.“ In *DiGRA/FDG '16. Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG* 1 (13), 1–15.
- Carson, Don. 2000. „Environmental Storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry.“ *GameDeveloper.com* (bis 2021: Gamasutra.com). <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>.
- Colthup, Heidi Ann. 2018. „You Were all the World Like a Beach to me'. The Use of Second Person Address to Create Multiple Storyworlds in Literary Video Games: 'Dear Esther', a Case Study.“ In *International Journal of Transmedia Literacy* 4, 121–142.

- Cox, Philip. 1996. *Gender, Genre, and the Romantic Poets: An Introduction*. New York: Manchester University Press.
- Dwyer, Nick. 2017. „Interview: Osamu Sato.” *Red Bull Music Academy Daily*. <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/osamu-sato-interview>.
- Fletcher, Jamie. 2018. „Dear Esther Review: When a Game is not a Game.” *Techgag*. https://techgag.com/article/dear_esther_review_when_a_game_is_not_a_game/.
- Freud, Sigmund. 1919. „Das Unheimliche.“ In *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften* 5, 297–324.
- Green, Marc. 2014. „Explorer: An Exploration Game from before there were Exploration Games.” *Pixelatron*. <https://pixelatron.com/blog/explorer-an-exploration-game-from-before-there-were-exploration-games/>.
- Greenblatt, Stephen und Meyer Howard Abrams. 2000. „Introduction.” In *The Norton Anthology of English Literature*, hrsg. v. Stephen Greenblatt und M. H. Abrams, 1–22. New York: W.W. Norton.
- Grundmann, Markus. 2016. „Der Walking Simulator ist tot. Es lebe die Narrative Exploration! Das junge Genre wird langsam erwachsen.” *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.de/der-walking-simulator-ist-tot-es-lebe-die-narrative-exploration>.
- Howard, Kat. 2020. „Transcript — Dear Esther: The Poem That Was Mistaken for a Game.” *Kat (Pixela Day)*. <https://kat-pixeladay.medium.com/transcript-dear-esther-the-poem-that-was-mistaken-for-a-game-46b7cdf059da>.
- Huberts, Christian und Felix Zimmermann. 2019. „From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre.” In *Press Start* 5, 29–50.
- Huberts, Christian. 2016. „Walking Simulatoren: Schritt für Schritt zur Revolution.” *Zeit online*. <https://www.zeit.de/digital/games/2016-11/walking-simulatoren-games-gone-home-dear-esther>.
- Hühn, Helmut und Joachim Schiedermaier. 2015. *Europäische Romantik: Interdisziplinäre Perspektiven der Forschung*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Jenkins, Henry. 2002. „Game Design as Narrative Architecture.” *Web MIT*. <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>.
- Juba, Joe. 2019. „Hideo Kojima Answers Our Questions About Death Stranding.” *Game Informer*. <https://www.gameinformer.com/interview/2019/09/16/hideo-kojima-answers-our-questions-about-death-stranding>.
- Kagen, Melissa. 2018. „Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch.” *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 18 (2). <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>.
- Kremer, Detlef und Andreas B. Kilcher. 2015. *Romantik: Lehrbuch Germanistik*. 4. Auflage. Berlin Heidelberg; New York: Springer.
- Kogel, Dennis. 2012. „Dear Esther – Ein Experiment aus der Shooter-Perspektive.” *Zeit online*. <https://www.zeit.de/digital/games/2012-02/dear-esther-rezension>.
- Mason, Eudo Colecestra. 1970. *Deutsche und englische Romantik: Eine Gegenüberstellung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

- Mason, Graeme. 2016. „The Origins of the Walking Simulator: A Step Back in Time.” *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/the-origins-of-the-walking-simulator>
- Mc Swain, Ryan. 2017. „LSD: Dream Emulator.” *Hardcore Gaming 101*. <http://www.hardcoregaming101.net/lsd-dream-emulator/>.
- Montembeault, Hugo. 2019. „The Walking Simulators’ Generic Experiences.” In *Press Start 5*, 1–28.
- Nagiller, Rudolf. 2008. *No sports! Aus Liebe zur Bewegung*. Wien: Orac.
- Novalis. 1992. *Aphorismen (1798–1800)*. Frankfurt, Leipzig: Insel-Verlag. Abrufbar über Projekt Gutenberg: <https://www.projekt-gutenberg.org/novalis/aphorism/chap006.html>.
- Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph. 1907. *Werke*. Bd. 2. Tübingen: Holzinger. Abrufbar über Zeno: <http://www.zeno.org/nid/20009265414>.
- Schniz, Felix. 2021. *What is a Video Game Experience? A Peripatetic Acknowledgement of Inner Sentiments in Virtual Worlds* (Unveröffentlichte Dissertation).
- Schwinger, Stephan. 2020. „Bildende Kunst“ In *Handbuch Games Kultur: über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. Olaf Zimmermann und Felix Falk, 63–67. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V.
- Schwinger, Stephan. 2014. *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material: Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*. Bielefeld: transcript.
- Strohschneider-Kohrs, Ingrid. 2002. *Die romantische Ironie in Theorie und Gestaltung*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Szondi, Peter. 1978. „Friedrich Schlegel und die romantische Ironie.“ In *Peter Szondi: Schriften II*, hrsg. v. Jean Bollack et al., 11–58. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Todorov, Tzvetan. 2018. *Einführung in die fantastische Literatur*. 2. Auflage. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Unterhuber, Tobias. „Empfindsamkeit im Zeitalter des Computerspiels?“ *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe: Dear Esther*, 31 Oktober 2012. <https://www.paidia.de/empfindsamkeit-im-zeitalter-des-computerspiels/>.
- Wellek, René. 2015. *Confrontations*. Kassel: Princeton University Press.
- Zimmermann, Olaf und Felix Falk. 2020. *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin. Deutscher Kulturrat e.V.

Ludographie

- Cyberpunk 2077* (CD Projekt & CD Projekt RED, 2020)
- Dear Esther* (The Chinese Room and Robert Briscoe, 2012: The Chinese Room and Curve Digital)
- Everybody’s Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015: Sony Computer Entertainment)
- Explorer* (Graham Relf, Simon Dunstan, 1986: The RamJam Corporation)
- Gone Home* (Steve Gaynor, 2013: Fullbright)
- Half Life 2* (Valve, 2004: Valve)
- LSD: Dream Emulator* (Asmik Ace, 1998: Asmik Ace)
- Proteus* (Ed Key, David Kanaga, 2013: Twisted Key, Curve Digital)
- Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018)

Skyrim (Bethesda, 2011)

Stray (Blue Twelve Studio, 2022: Annapurna Interactive)

The Beginner's Guide (Everything Unlimited Ltd. 2015: Everything Unlimited Ltd.)

The Forest (Phipps Associates 1983: Phipps Associates)

The Graveyard (Tale of Tales, 2008: Tale of Tales)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013; 2020: Sony Computer Entertainment)

The Stanley Parable (Davey Wreden, William Pugh, 2013: Galactic Café)

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017: Giant Sparrow)

„If you want to be a butterfly, you have to be butterfly soup first“ *Coming of Age*-Erzählungen im Videospiel

Wendy ZELLING

Goethe-Universität Frankfurt am Main und Cologne Game Lab (Germany)

Abstract

For the longest time, literature has been widely known as the primary choice for portraying the trials and tribulations of growing up. While movies, music and series swiftly join in and adapt their own media-specific version of the coming-of-age genre, video games have hardly seemed to show any interest in depicting adolescent matters. Only recently journalistic publications have started to recognise the gradual rise of coming-of-age narrations in video games, especially in indie games. This rather late and sudden development appears to be quite ironic, as the medium has been commonly regarded to be particularly close to youth culture and young people. At the

same time, this trend raises several questions regarding the driving factors of this development – e.g. historical, cultural, social or technical – as well as questions regarding the emerging possibilities of telling adolescent stories in an multimedia and interactive medium. Lastly, on a grander scale, it shines a light on the metaphorical adolescence of the so-called *young medium*, particularly in relation to its processors.

Keywords: *adolescence, video games, coming-of-age, media history, genre discourse*

(c) Wendy Zelling; wzelling@gmx.de

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.8

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/205>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

1 „My Youth is Yours“ – Eine Einleitung

Mit dem Song *Youth* (Spotify 2015) widmet der damals 20-jährige Sänger Troye Sivan Millet den Jugendjahren eine Pop-Hymne. In dem Lied macht er das Freiheitsgefühl der jungen Jahre über die musikalische Lyrik ästhetisch erlebbar, indem er den jugendlichen Idealismus mit seiner Naïveté und Überheblichkeit besingt (Billboard 2016). „My youth is yours“ (Spotify 2015) heißt es im Refrain – eine Anspielung darauf, dass Millet ab dem zwölften Lebensjahr bis zum Superstar-Dasein seine Adoleszenz in Form humoristischer YouTube-Clips und aufwändiger Musikvideos für ein jugendliches Publikum künstlerisch in Bild und Ton auf- und verarbeitete (Genius 2015; YouTube 2022). Ob es sich bei Millets Schaffen um Kunst handelt, inwiefern seine Jugend als bloßes Konsumgut infolge „[der] Kommerzialisierung des Jugendalters“ (Wicke 2017, 7) an seine Zuschauer verschenkt, vermarktet oder gar verschwendet wurde, darüber lässt sich sicherlich streiten.

Gewiss scheint jedoch, dass die Zeit des Erwachsenwerdens nicht nur in der Popmusik, sondern auch in den sonstigen Jugendmedien ein äußerst populäres Sujet darstellt (Rosenthal 2014). So wurde der jugendliterarische Adoleszenzroman *Räuberhände* (Heinrich 2010) kürzlich von İlker Çatak (2021) mit großem Kritikerlob als Film adaptiert (Taszman 2021) und die erfolgreiche Coming of Age-Serie *Euphoria* (2019–) für mehrere Emmys nominiert (Television Academy 2022). Ebenfalls erhält der LGBTQ-Tumblr-Webcomic *Heartstopper* (2016–) seit der Veröffentlichung als Young Adult Graphic Novel (2019–) und Netflix-Serienadaption (2022–) wegen seiner einfühlsamen Erzählung über die Adoleszenz des Protagonistenduos Charlie und Nick von Rezipierenden jeden Alters wohlwollende Resonanz (Schmitt 2022). Das Angebot der Kunstschaffenden, die jugendliche Individuation als Gegenstand ihrer Werke für das Publikum ästhetisch erfahrbar zu machen, wird demnach interessiert wahrgenommen.

Ein Medium, das trotz seiner langjährigen jugendkulturellen Konnotation (Helbig & Schallegger 2017, 9) und gegenwärtigen Relevanz unter Jugendlichen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023, 47) in diesem Kontext weitestgehend unbeachtet bleibt, ist das der digitalen Spiele. Erst ab der Mitte der 2010er-Jahre wird das Computer- und Videospiel allmählich verstärkt als Verhandlungsmedium von Adoleszenz in journalistischen Publikationen wahrgenommen (Rosenthal 2014; Heinz 2015; Parkin 2017; Fehrenbach 2017; Hohmann 2021; Ruscher & Sonntag 2021; Lund 2022). Diese abrupte Entwicklung erscheint aus einer medienrevolutionären sowie -komparatistischen Perspektive von besonderer Relevanz. Gleichzeitig zieht sie signifikante Fragen nach dem Potenzial einer neuen, medienspezifischen Verhandlung des Sujets im Transmedium der digitalen Spiele mit sich, das aufgrund seiner interaktiven, subjektivierenden und immersiven Qualitäten in der Lage sein könnte, die Adoleszenzthematik den Rezi-

pierenden „erlebbar als Simulation realer Erfahrung“ (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Schellong 2015) zu machen und somit Millets künstlerische Aspiration wie in keinem anderen Medium zuvor umzusetzen.

2 Die Leiden des jungen Mediums – Ein kurzer medienevolutionärer Ein- und Überblick

Bei der Lektüre von Fach- sowie Sachtexten über digitale Spiele sticht besonders eine Vokabel heraus, die wiederholt unter Diskussionsteilnehmenden im Kontext des Mediums geführt wird – die der *Jugend*. Zumeist wird dieser Begriff nicht in Verbindung mit dem Game als VerhandlungsmEDIUM von Adoleszenz genutzt, sondern als Indikator medienevolutionärer Reife. Dennoch stehen beide Themengebiete untrennbar in Korrelation, sodass ein kurzer Exkurs in den medienevolutionären Diskurs der Game Studies vonnöten ist, um anschließend die medienspezifische Verhandlung in ihren Komponenten zu skizzieren.

Zunächst kann aus einer wertungsneutralen historischen Sicht im Fall der digitalen Spiele von einer „relativen Jugend des Mediums“ (Kerschbaumer 2017, 129) gesprochen werden. Diese Sachlichkeit schwindet jedoch, sobald sich der Diskurs in die Sphären der Kultur- und Medienforschung bewegt. So wurde bereits in der Einleitung das Game in seiner teils abwertenden Konnotation als *jugend- bzw. subkulturelles Medium* (Helbig & Schallegger 2017, 9) bzw. *adoleszentes Hobby* (Bryce & Rutter 2005, 301f.; Hahn 2017, 71) erwähnt, die aus der sozio-kulturellen Skepsis gegenüber dem Medium gewachsen ist (Rackowski 2020, 215). Besonders Hahns Umschreibung des *Spielzeugs für Jungs* (Hahn 2017, 70) weiß dieses Sentiment aufzugreifen: Einerseits rahmt es „das unberechenbare, verschwenderische Moment des Spiels, das sich [...] im Kinder- und Glücksspiel zeigt“ (Rackowski 2020, 215) als eine für Erwachsene unproduktive Zerstreuung oder als „sinn- und folgenloser Zeitvertreib“ (Rackowski 2020, 215). Andererseits wird mit dem Begriff die Emphase auf männliche Heranwachsende gelegt, die seit jeher als Zielgruppe des digitalen Spiels gelten. Gemäß Kocurek ist diese Annahme auf ein Zusammenspiel verschiedener Faktoren zurückzuführen, welche die Entwicklung des Mediums zum exklusiven Hobby für Jungen und junge Männer und Ausgangspunkt jugendlich-männlicher Identitätskonstruktion essenziell befeuert haben:

[T]he greater relative freedom of young boys to move through and participate in public culture; the alignment of computer and video game technologies with both military interests and competitive male-dominated sports; the subsequent affiliation of video gaming with violent thematic content;

and the ongoing association of technological skill with masculinity. (Kocurek 2015, xiii)

Das in Kombination mit diesen sowie weiteren historischen und popkulturellen Gesichtspunkten entstehende Identitätskonzept der *Technomaskulinität* (Kocurek 2015, xiiiiff., xvii, 141), welches sich maßgeblich aus den Kernelementen der „digital technology, masculinity, violence and youth“ (McDivitt 2020, 12) speist, kann sich auch unter den Entwicklern der frühen Videospielindustrie durchsetzen – ohnehin ist das Game per se als Produkt „des Militärisch-Industriellen Komplexes und der Counterculture“ (Unterhuber 2021, 3) bereits unbestreitbar an jugendlich-männlich codierte Domänen und Identitätskonzeptionen gekoppelt.¹ Allerdings hat das Selbstbild der Entwickler nicht nur gravierende Auswirkungen auf den modus operandi der Branche, sondern auch auf die von ihr produzierten Inhalte:

While the boys who played video games fell in the category of technomascularity, the developers of video games did as well. They created games that they wanted to play, for those they considered like them who were interested in the same things. (McDivitt 2020, 13)

Folglich ergibt sich auf der Basis soziokultureller Zuschreibungen und im daraus resultierenden Zusammenwirken der Produzenten und Rezipienten die sich selbsterhaltende Konvention der digitalen Spiele als Medium von Jungs für Jungs (Zelling 2023), über die man jedoch im akademischen sowie öffentlichen Diskurs alsbald zu klagen beginnt: Während Games nur noch bestenfalls als Spielzeug bzw. „transitional phase of leisure interest – something boys will grow out of“ (Bryce & Rutter 2005, 302) wahrgenommen werden, sind sie nun im Zeichen der Technomaskulinität meist zu gewalttätig, zu kompetitiv, zu stereotypisch, zu sexistisch oder generell zu sehr auf männliche Präferenzen zentriert (Bryce & Rutter 2005, 302f.). Zwar ist das Videospiel nicht das erste Medium, welches aufgrund seiner „strong association exclusively with children and adolescents“ (Bryce & Rutter 2005, 302) im Rahmen moralischer Panik in Ungnade fällt (z.B. Andree 2020), doch mit seinem besonderen Augenmerk auf „interactivity, immersion and realism“ (Kocurek 2015, 68) wird es unter den schwarzen Schafen zur außergewöhnlichen Gefahr.

¹ Nach Unterhuber (2021, 4f.) lässt sich jedoch auch konstatieren, dass die männliche Codierung des Videospiels keinen Sonderfall darstellt, ist sie doch auch in Film und Fotografie durchaus sichtbar. Vielmehr ist davon auszugehen, dass dem gesamten Mediensystem eine gewisse männliche Codierung vorliegt.

Dass Zimmermann und Falk (2020a, 8) das Game als anfängliches Problemkind der Kulturfamilie personifizieren, welches sich allmählich zum geschätzten Individuum und Mitglied der Gesellschaft mausert, kommt somit nicht von ungefähr. Zwar sind in der Jugendkultur Computer- und Videospiele weiterhin von großer Relevanz (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023, 47), doch überschreiten den zuvor beschriebenen persistenten Stereotyp längst (Helbig & Schalleger 2017, 9; Zimmermann & Falk 2020a, 9; Hahn 2017, 81). Games werden nicht nur hauptsächlich von Erwachsenen gespielt (Helbig & Schalleger 2017, 9), sondern gewinnen kontinuierlich an gesellschaftlicher Wichtigkeit als leitendes Medium des kulturellen Ausdrucks (Schalleger 2017, 46; Garbe 2021) sowie als populäres Kulturgut und äußerst lukrative Unterhaltungsbranche im Westen (Helbig & Schalleger 2017, 9), darunter auch in Deutschland (GAME 2023).

Wenn auch nur schwerfällig (Hahn 2017, 96f.), nimmt die Reproduktion der männlich-adoleszenten Konnotation des Mediums zugunsten eines wachsenden, diversen Publikums sukzessive ab (Zimmermann & Falk 2020a, 9). Nennenswert ist in diesem Zusammenhang, dass seit Beginn der 2010er-Jahre verstärkt die Verhandlung realweltlicher Themen wie Trauer, Verlust oder Erziehung auf dem Mainstream-Markt zu beobachten ist, was von Kritikern aufgrund exzeptioneller narrativer Ambitionen und einhergehender Nähe zur Literatur wohlwollend als Indiz für medienrevolutionäre Reife angenommen wird (Totilo 2010; Schwaiger 2015; Reichelt 2018; Weidemann 2018; Falkenhagen 2020; Mäurer 2021). Beispielsweise zeigt sich Cory Barlog, der Creative Designer von *God of War* (2018), von der positiven Resonanz auf die für das Medium unkonventionelle Hinwendung zu alltäglichen Themen überrascht und konkludiert, dass das Publikum offener für facettenreiches Storytelling geworden sei (MacDonald 2018). Auch andere Entwicklerstudios erfolgreicher Mainstream-Titel, welche sich insbesondere Themen mit aktuellem Zeitbezug in der Diegese widmen, äußern Sorge bezüglich der internationalen Vermarktungsmöglichkeiten und werden gleichermaßen von der wohlgesonnenen Reaktion des Publikums überrascht (Hashino 2017; Bailey 2017). Es ist demnach davon auszugehen, dass diese Entwicklung das noch immer fragile artistische Selbstbewusstsein der Branche beflügelt (Zimmermann & Falk 2020a, 10) und die tiefergehende Verhandlung realweltlicher Themen in Zukunft anstoßen kann. Diese Experimentierfreude kann zudem von der „rasanten technischen Weiterentwicklung des Mediums“ (Schniz 2020, 3) getragen werden, indem die kontinuierlich besser werdende Rechenleistung neue Spielarten der Wechselwirkung von Narration und ludischer Struktur ermöglicht, die Jenkins (2004) Möglichkeiten der ludo-narrativen Erzählweisen miteinander verweben oder überschreiten.

Parenthetisch ist anzumerken, dass nicht nur die sozio-kulturelle Konnotation des Games, dessen Publikum, die darin diskutierten Sujets sowie die technischen Gegebenheiten einen Wandel durchlaufen. Die o.g. allmähliche Hinwendung zu alltäglichen Themen scheint primär mit dem Erwachsenwerden einer Generation an vorwiegend männlichen Entwicklern verbunden zu sein. So wie Millet in Songs und Videos seine Adoleszenz für die eigene Demographie reflektiert, verhandeln sie in ihren Games eigene Lebenserfahrungen, vornan die der Vaterschaft sowie der einhergehenden familiären Verantwortung (Stang 2017, 162, 171; MacDonald 2018); demgemäß wird das Phänomen von der Fachpresse augenzwinkernd als *Dadification* (Brice 2013; Stang 2017) oder *Dad-denning* (Totilo 2010; Francis 2020) bezeichnet. Wenngleich sich im Zuge dieses Trends auf narrativer Ebene eine Veränderung der Sujetauswahl verzeichnen lässt, hält die ludi-sche Struktur augenscheinlich zugunsten der *sellability* (Schallegger 2017, 36) an beliebten (Genre-)Konventionen auf dem Mainstream-Markt der digitalen Spiele fest. Trotz der Verhandlung gewöhnlicher Sujets lassen die *Dadification*-Games weder den konventionellen Rahmen des Fantastischen und Außergewöhnlichen hinter sich oder verzichten auf Gewaltdarstellungen (Rosenthal 2014); ebenso verbirgt sich hinter der Darstellung von Vater-Tochter-Beziehungen in Spieliteln wie *Bioshock Infinite* (2013) oder *The Last Of Us* (2013) eine neue Variante der Instrumentalisierung weiblicher Charaktere zur Darstellung heroischer Männlichkeit, die lediglich an ein gesetzteres technomaskulines Selbstbild der Entwickler im Rahmen ihres Vater- bzw. Erwachsenwerdens angepasst wurde. Demgemäß ist der Stereotyp der potenziellen Liebhaberin oder Maid in Nöten nun zur Tochterfiguren geworden, deren Überleben und Entwicklung einzig an die Entscheidungen und moralische Integrität des Vaters gekoppelt ist (Stang 2017, 162, 171). Es handelt sich trotz der *erwachseneren* Themen also noch immer um *Boys' Toys* (Hahn 2017, 70) – lediglich in einem neuen gesellschaftskonformen Gewand, indem es der kindlichen, als kritisch angesehenen ‚unproduktiven Spielzeit‘ eine belehrende Absicht einhaucht (Zelling 2023).

Rosenthal (2014) spricht in diesem Kontext bewusst von eben jener *boyish aggression*, die das Medium weitestgehend determiniere und eine authentische Verhandlung adoleszenter Individuationsprozesse beeinträchtige. Indem er die digitalen Spiele wohlweislich mit den Ausdrücken *boyhood* und *young medium* sowie der reißerischen Phrase *kiddie version of an art form* semantisch für die Rezipierenden als *heranwachsendes Medium* einordnet, schließt sich seine Beobachtung an den eben umrissenen Diskurs über die generelle mediale Reife der Games an. Gleichzeitig steht für ihn das Aufkommen der Computer- und Videospiele, welche sich intensiv mit dem Sujet der jugendlichen Identitätssuche auseinandersetzen, symptomatisch für den erst angestoßenen Prozess des medialen Erwachsenwerdens. Im Vergleich mit der längst etablierten Darstellung der Adoleszenz in

den historisch vorangegangenen Medien wie Literatur und Musik, speziell aber im Genre des *Coming of Age*-Films, läge es nach Rosenthal (2014) nun am Game, seine eigene medienspezifische Verhandlungsweise zu finden. Bildlich gesprochen befindet sich somit das digitale Spiel selbst noch in einer Art medialen Adoleszenz, erfährt es doch gerade eine „Phase der Selbstreflexion in seiner Medienevolution“ (Unterhuber & Schellong 2016, 27; Unterhuber & Schellong 2014), indem es antiquierte Konventionen hinterfragt, sich zugunsten Experimenten mit der eigenen Identität allmählich von ihnen löst und die vielfältigen Möglichkeiten der ludo-narrativen Erzählweisen ohne Scheu wahrnimmt, um letztlich seinen eigenen Wege zu beschreiten (Joho 2014; Tilgner 2014).

3 Kann ich mein Leben kurz speichern und was ausprobieren? – Das junge Medium als Verhandlungsmedium von Adoleszenz

Mit großer Gewissheit ist schon jetzt zu konstatieren, dass sich Games mit ihren komplexen Erzählstrukturen „von linearen Spielarten literarischen wie audiovisuellen Erzählens medientechnologisch kategorial [unterscheiden] – und [...] zugleich deren Anderes [begründen]“ (Freyermuth 2015, 79). Gleichzeitig orientieren sich die Games bis heute an den Möglichkeiten der herkömmlichen Medien und adaptieren sie intermedial (Freyermuth 2015, 79; Süß 2015, 112; Kirkland 2020). Insbesondere die Literatur hat seit dem Beginn der Medienhistorie einen spürbaren Einfluss auf die digitalen Spiele; er lässt sich an zahlreichen Spielgenres ablesen, welche aus dem Text-Adventure bzw. der *interactive fiction* (Freyermuth 2015, 74) gewachsen sind sowie über ein starkes Narrativ verfügen, Entscheidungsmomente hervorheben oder aufgrund intermedialer Aspirationen ein hohes Maß an Literarizität aufweisen (Falkenhagen 2020, 75ff.). Zu diesen Spielarten zählen z.B. Grafik-Adventures, Visual Novels und japanische Rollenspiele (Kartsios 2021, 130, 158; Matuskiewicz 2019, 331), ferner auch *Walking Simulators* aufgrund ihrer geringen *player agency* (Huberts 2016). Durch die intermediale Nähe zur Literatur gelten einige dieser Genres, wie zuvor angeklungen, als ontologisch-irritierend. Der Film hingegen inspiriert zumeist Gamegenres, die einen großen Wert auf eine filmische Inszenierung legen, so z.B. Interactive Movies und die besonders populären Action Adventures (Huber 2014; Rauscher 2020). Zudem gilt er primär als audiovisuelles Vorbild, indem einerseits von Game Designern eine fotorealistische Grafik angestrebt wird (Freyermuth 2015, 84ff.) und andererseits Metafunktionen der Musik (Kurwinkel 2013, 127, 135; Bullerjahn 2019, 57ff.) an das interaktive, non-lineare Medium zur Kreation eines immersiven Soundscapes adaptiert werden (Süß 2006, 103, 71ff.). Hervorzuheben ist ebenfalls, dass Computer- und Videospiele literarische sowie filmische Ästhetiken und Genrekonventionen aufgreifen und somit einen intermedialen Assoziationsraum eröffnen, auch

zum Genre des *Coming of Age* (Süß 2006, 112; Elender 2016; Steinlechner 2018; Karthauser 2019; Kirkland 2020).

Obwohl Computer- und Videospiele somit ihren Wurzeln bis heute nahestehen, findet sich der zentrale Unterschied zu seinen medialen Vorgängern in ihrem grundlegenden Medienspezifikum – das der expliziten Interaktivität (Schallegger 2017, 17f.; Zimmermann 2004, 158). Durch sie können Rezipierende mittels Entscheidungen Geschehen und Handlungen beeinflussen, statt die Erzählung lediglich zu prozessieren (Schallegger 2017, 17ff.). Zudem evoziert sie bei Spielenden das Gefühl der Subjektivität sowie ein gesteigertes Verantwortungsgefühl für den Ausgang der Handlung (Falkenhagen 2020, 77f.) und „ein direktes Engagement, eine aktive Auseinandersetzung mit den diskutierten Themen“ (Falkenhagen 2020, 78). Folglich erweist sich das Game als ein neuartiges Verhandlungsmedium von Adoleszenz, indem sich Spielende als elementare Akteure aktiv und subjektiv mit dem Sujet auseinandersetzen. Tilgner (2014) vermutet gar, dass digitale Spiele aufgrund der expliziten Interaktivität bei der adoleszenten Identitätssuche eine Unterstützung darstellten, da Spielende in einem geschützten Raum mit ihrem Avatar auf Selbstexploration gehen könnten – vorausgesetzt, die Spieleindustrie weiche davon ab, Misogynie, Homophobie und andere antiquierte gesellschaftliche Normen sowie Genrekonventionen in ihren Games zu reproduzieren.

In einem hypothetischen Szenario abseits des medienevolutionären Diskurses resoniert die Idee des geschützten Explorationsraums (Tilgner 2014) in dem Systemdesign der digitalen Spiele (Schallegger 2017, 42ff.). Im *ludo-narrative space* (Schallegger 2017, 25) wird die Erzählung in einem mit narrativen Fragmenten gestalteten Raum durch eine suchende oder voranschreitende Bewegung offengelegt (Jenkins 2004, 123ff.). Dabei interagieren Rezipierende während des Spielens explizit mit einem designten System, das kontinuierlich Rückmeldung auf ihre Aktionen gibt. Das Design des Systems kann die Fülle der Handlungsmöglichkeiten, die sog. *player agency*, beliebig begrenzen (Schallegger 2017, 42f.). So können Spielende in einem *elastischen System* selbst nicht von Designern intendierte Aktionen ausführen; divergentes Spielerverhalten wird vom System toleriert, aber durch Feedback infrage gestellt. Werden im Game ethische Fragen behandelt, so können auf kritische Entscheidungen gravierende Konsequenzen folgen. Somit treten (ethische) Vorstellungen der Designer und Spielenden in einen permanenten Dialog, welcher die Erwartungen der Rezipierenden herausfordert (Schallegger 2017, 44). In diesem Kontext können hervorgehobene, potenziell handlungsverändernde Entscheidungsmomente gar eine „Simulation realer Erfahrung“ (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Schellong 2015) ermöglichen und bieten die Möglichkeit zur Reflexion ethischer und moralischer Fragen (Sicart 2013). Insbesondere vom seriellen Erzählen inspirierte *Decision Turn*-Spiele (Unterhuber & Schellong 2016, 16) ermöglichen *ethical gameplay* (Si-

cart 2013, 28), indem sie Spielende in o.g. Entscheidungsmomenten dazu anhalten, ihre Handlungsabsichten vor der Ausführung im Angesicht potenzieller weitreichender Folgen zu reflektieren. Aufgrund der Serialisierung der Spiele ergeben sich episodienübergreifende Konsequenzen der Aktionen, welche die Tragweite der Entscheidungen zusätzlich betonen (Unterhuber & Schellong 2016, 19). Die Absicht und Persönlichkeit der Spielenden wird durch das Betätigen eines Eingabegeräts in der ersten Realität als Aktion in die zweite Realität des Games qua eines Avatars, der Repräsentation der Rezipierenden in der Spielwelt (Zimmermann & Falk 2020b, 258), übersetzt (Schallegger 2017, 45f.). Somit können an diesem ludo-narrativen *Ort der Theorie* (Unterhuber 2015) Spielende mit typischen Handlungsmustern der Adoleszenz wie der „Beginn sexueller Partnerschaften, Ausbildung der Geschlechterrollen, [...] Ausprägung des Wert- und Normsystems“ (Gansel 2005, 361) nach individuellem Ermessen experimentieren, indem sie qua Entscheidungsmomenten und Feedback durch das System in Form unvorhersehbarer ludo-narrativer Konsequenzen simuliert werden. Zusätzlich kann eine vollkommene Verschmelzung von Rezipierenden mit ihrem Avatar durch Immersion stattfinden, welche durch den *flow*-Zustand, einer Episode optimalen Erlebens (Csikszentmihalyi 1998, 24), hervorgerufen wird. Während des *flows* werden die Rezipierenden unmittelbar in das Geschehen versetzt; die Realität des Avatars wird ihre eigene (Schallegger 2017, 46). Die Rezipierenden erleben also ein reales Verantwortungsgefühl für ihre Handlungen (Falkenhagen 2020, 77f.), müssen jedoch zu keiner Zeit negative Auswirkungen ihrer Exploration in der realen Welt befürchten (Tilgner 2014). Zudem verwandelt das Game die undurchsichtige Lebensphase der Adoleszenz, für die es insbesondere durch deren Wandelbarkeit aufgrund ihrer kulturgeschichtlichen Determiniertheit und Abhängigkeit von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen keine Universalregeln zur erfolgreichen Absolvierung gibt (Gansel 2005, 362ff.), in ein vergleichsweise transparentes und lösbares Problem. Im Gegensatz zur Realität sind im digitalen Spiel Ziele klar gesetzt und erreichbar, Regeln werden transparent vermittelt und ein implementiertes Feedback-System verrät den Spielenden ihren Fortschritt in der Handlung. Zuletzt ist es aufgrund der freiwilligen Partizipation den Rezipierenden überlassen, wann sie das Spiel starten. Ebenfalls können sie es jederzeit speichern und verlassen, was das Game trotz aller Anstrengungen als sichere und angenehme Tätigkeit wirken lässt (McGonigal 2012, 21f.).² Selbst wenn ein Computer- und Videospiel zugunsten der Aufrechterhaltung der Illusion einer dramatischen Konsequenz absichtlich die „Möglichkeit der Wiederholung erschwert oder

² Wenngleich McGonigals Ansatz der Gamifizierung des Alltags in *Reality is Broken* (2012) von Kritikern z.T. als utopisch bis dystopisch angesehen wird (Raczowski 2020, 217), ist die Hervorhebung der digitalen Spiele als angenehm empfundene Tätigkeit aufgrund dieser vier Merkmale auch auf Basis von Huizingas Gedanken zum Spiel in *Homo Ludens* (2017) als schlüssig anzusehen.

verhindert“ (Unterhuber & Schellong 2016, 25), ist es i.d.R. trotz Erschwernissen möglich, das Game zu speichern, um etwas sorgenfrei auszuprobieren und anschließend an den Ausgangspunkt zurückzukehren.

Des Weiteren erfordert die jugendliche Individuation derweil ein hohes Maß an Selbstverantwortung, wodurch das *psychosoziale Moratorium* (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 128) in der (Post-)Moderne nicht nur als chancenvolle Zeit der Selbstentfaltung anzusehen ist (Gansel 2005, 361ff.). Die Anstrengung der adoleszenten Selbstfindungsprozesse können vielseitig anhand der Bewegung im *ludo-narrative space* abgelesen werden; meist werden jedoch zu diesem Zweck Entwicklungsprozesse wie im Campbell'schen Monomythos an eine mühsame Reise voller Gefahren und Kämpfe gekoppelt, wenngleich das Individuum Monomythos-untypisch zumeist nicht *für* das Kollektiv kämpft, sondern *gegen*, um so sein Recht auf Subjektivität einzufordern (Matuskiewicz 2019, 250ff.). Vorstellbar sind in diesem spezifischen Fall gefährliche Exkursionen in Parallelwelten, deren Bewältigung Möglichkeiten der Selbstfindung und -suche in der realen Welt überhaupt erst ermöglicht. Eine weitere Semantisierung des Raums findet durch „die Überschreitung einer klassifikatorischen Grenze“ (Martínez & Scheffel 2019, 163) statt, die sich z.B. beim Betreten der Parallelwelten, Einbruch in die Schule oder den Besuch von tabuisierten Arealen wie Rotlichtbezirke ergibt. Somit ergibt sich eine „Verzahnung von Raum und Adoleszenz“ (Stemmann 2019, 193), welche ebenfalls aus der gegenwärtigen literarischen Verhandlung von Adoleszenz bekannt ist.

Als letzten Punkt sind weitere intermediale Wechselwirkungen mit den Jugendmedien zu nennen. Medien mit Text-Bild-Interdependenzen, so z.B. Graphic Novels, dienen für digitale Spiele als ästhetische Orientierung (Süß 2006, 112). Dies induziert einen hohen Grad an Literarizität sowie einen Assoziationsraum zur Ästhetik der Jugendkultur. Des Weiteren ergeben sich in manchen Games *Spiel-im-Spiel*-Situationen, deren Implementierung von metaludischer, selbstreflexiver und zeitdiagnostischer Bedeutung sein kann (Fischer 2014), indem z.B. jugendliche Freizeitaktivitäten und Initiationsprüfungen simuliert werden.

Wenngleich beispielsweise (jugend-)literarische Verhandlung der Adoleszenz es vermag, die Individualität der „komplexen, mitunter radikal anmutenden Selbstfindungsprozesse der Protagonisten“ (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 128) auf der narrativen Ebene durch subjektive Erzählformen entsprechend auszugestalten sowie durch „die Evokation von Alltagsnähe“ (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 128) in der Diegese „einen kritischen Zeitbezug und somit [...] zeitdiagnostische Qualitäten“ (Ewers & Doderer 1997, 7) herzustellen, ist sie nicht dazu in der Lage, das Sujet in seiner realweltlichen Subjektivität, individuellen Vielfalt, Verantwortung und Anstrengung zu simulieren. Und auch Millet kann durch die musikalische Lyrik zwar das Gefühl der jugendlichen Freiheit evo-

zieren, das Publikum ästhetisch an seiner Adoleszenz teilhaben lassen und Identifikationspotenzial stiften (Saarikallio & Erkkilä 2007, 101), doch ein immersives Verschmelzen mit dem lyrischen Ich bleibt allerhöchstens – wortwörtlich – Zukunftsmusik.

4 *Das Coming of Age der adolescent games* – Spielarten der Verhandlung von Adoleszenz im jungen Medium

In digitalen Spielen der 1980er- und 1990er-Jahre begeben sich hauptsächlich junge männliche Protagonisten auf eine Selbstbehauptungsreise in fantastischen Gefilden und folgen dem erzählerischen Muster der Campbell'schen Heldenreise in Action-Adventures (Matuskiewicz 2019, 221ff; Jenkins 2004, 124). Ein Fokus auf die komplexen Prozesse der Identitätssuche der jungen Helden wird dabei nicht gelegt. Da die Heldenreise jedoch ein populäres narratives Muster in der Popkultur darstellt (Lochner 2014, 103ff; Vogler 2018; Matuskiewicz 2019, 223ff.), ist der weiterhin bestehende Einfluss auch auf gegenwärtige Games ersichtlich.

Ausschlaggebende Impulse für Veränderungen sind zunächst auf dem japanischen Markt zu erkennen – womöglich, da die Videospielindustrie des Landes schon früh einen beachtlichen Stellenwert in Gesellschaft und Kultur einnimmt (Kaiser 2016, 218). Versuche mit jugendlichen Reifeprozessen als Sujet sind in verschiedenen japanischen Games ab den frühen 2000er ersichtlich, die in der Diegese eine (Video-)Spielsituation simulieren, in welcher ein junger Held durch mysteriöse Umstände gefangen ist. Die Protagonisten befinden sich während des Spiels-im-Spiel in einem todesähnlichen Schwellenzustand; ein Game-Over resultiert in dem Tod des Protagonisten *und* seines Avatars, beim Rezipierenden im Neustart des Spiels. Gewinnen sie das Spiel, indem sie sich für andere selbstlos einsetzen, werden sie als herangereifte Persönlichkeiten ins Leben eingegliedert. Sie erleben nahezu eine Initiationsritual-ähnliche Wiedergeburt (v. Gennep 2005, 79) im Sinne des japanischen Konformismus (Schubert 1992, 221). Wenngleich sich mit Werken wie *Ready Player One* (2011) in Literatur und *Tron* (1986) im Film in etwa vergleichbare Erzählungen in der westlichen Kultur finden, liegt die Inspiration dieser Games eher im popkulturellen-japanischen Konzept einer *Ikai*, der *anderen Welt*. Die Idee einer Parallelwelt hat sich seit den 1990er-Jahren in der japanischen Popkultur etabliert (Gebhardt 1999, 146–157) und resoniert als beliebtes Erzählmuster in Mangas des sog. *Isekai*-Genres, das jugendliche Helden eine fantastische Parallelwelt bereisen lässt (Pagan 2019). Dort erleben sie, wie in Funkes Tintenwelt-Trilogie (2003–2007), verschiedene Initiationsprüfungen, die sie heranreifen lassen (Kümmerling-Meibauer 2012, 128). Moderne *Isekai*-Erzählungen finden vornehmlich in Videospiel(parallel)welten statt, sodass sich transmediale Wechselwirkungen anbieten (Pagan 2019; Tagliamonte & Yang 2021).

Unterdessen verschiebt sich auf dem westlichen Mainstream-Markt zu Beginn der 2010er-Jahren der Fokus von jugendlichen Helden zu spielbaren Erwachsenen als Resultat der *Dadification*. Demgemäß steht die Reflexion des (moralischen) Verhaltens eines erwachsenen Protagonisten sowie daraus resultierende Auswirkungen auf das Heranwachsen ihrer überwiegend weiblichen Sprösslinge im Vordergrund. Je nach Systemausprägung erlaubt die *player agency* den Spielenden die Kontrolle über ethische Entscheidungen, die in sichtbaren Verhaltensänderungen der Tochterfigur mündet. Die Jugendliche fungiert somit als Reflexia der Spieleraktionen (Baumgartner 2013; Stang 2017, 164ff.). Ist dieser Freiraum an *agency* nicht gegeben, übernehmen die Spielenden den Avatar eines zutiefst fehlbaren männlichen Mentors und (Zieh-)Vaters, dessen Scheitern aufgrund seines Fehlverhaltens bereits vor Beginn der spielbaren Handlung feststeht. Während Rezipierende mit der jugendlichen Begleitung durch dystopische oder fantastische Welten reisen, erleben sie eine warnende Erzählung über väterliche Reue (Stang 2017, 167). Die jugendlichen Figuren fungieren somit eher als narratives Werkzeug, das Spielmotivation und eine emotionale Bindung zum Geschehen herstellen soll (Stang 2017, 162, 171). Obwohl die zahlreichen Kämpfe als zentrales Spielelement *Dadification*-Games als *Boys' Toys* (Hahn 2017, 70) im neuen Gewand erscheinen lassen, erhalten die Titel wie viel Zuspruch (siehe Abschnitt 2); eben jene positive Resonanz resultiert in einer Vielzahl an Sequels, welche die Konsequenzen der Handlung aus einer neuen Perspektive vertiefen. In den Fortsetzungen kontrollieren Rezipierende nunmehr den Avatar der Jugendlichen, die das Verhaltensmuster der Vaterfigur bzw. des Rezipierenden, aus dem vorherigen Teil übernehmen und unvermeidlich ins Verderben stürzen (Joho 2014).

Ein Fokalisierungswechsel von Elternfiguren als einflussreiche, dysfunktionale Mentoren zu eigenbestimmten Jugendlichen in einem realweltlichen Setting wird von Ambitionen einiger Indie-Games in der Mitte der 2010er-Jahre ausgelöst. Getragen wird dies von Experimenten mit Genrekonventionen, die z.T. von Kritikern als „stärker narrativ und weniger ludisch“ (Unterhuber & Schellong 2016, 21) wahrgenommen werden. In diesem Zuge folgen zahlreiche Fragen an die Medienevolution der digitalen Spiele sowie ontologische Diskussionen über das Wesen des Games sowie dessen Abgrenzung zu anderen erzählenden Medien (Unterhuber & Schellong 2016; Huberts 2016). Wie bereits angeklingen (siehe Abschnitt 2), lösen beispielsweise *Walking Simulators* große Irritationen aus, die das Spielerlebnis auf eine Kombination aus Laufen, Entdecken und Lesen in der *player agency* reduzieren und somit ein passives, *stream of consciousness*-artiges Erleben evozieren (Huberts 2016). Demgemäß schreiten Rezipierende in *Gone Home* (2013) als heimkehrende Protagonistin durch ein amerikanisches Familienanwesen. Im Spielraum verstreute narrative Fragmente ergeben ein „Archiv des Erinnerten der 1990er Jahre“

(Unterhuber 2015) und dokumentieren die konfliktreiche Adoleszenz der Schwester der Protagonistin, wodurch sich im Gesamtbild die „Verhandlung von Queerness, Erwachsenwerden und Beziehungen“ (Unterhuber 2015) in diesem Zeitabschnitt offenbart. Die Protagonistin des Games dient als abstrakter und unsichtbarer Avatar und (vgl. Schallegger 2017, 45) tritt zugunsten der Erzählung der Erlebnisse ihrer adoleszenten Schwester in den Hintergrund. Dies ermöglicht eine subjektive, wenn auch passive Teilhabe der Rezipierenden am Geschehen. Auch in weiteren Genre-experimentierfreudigen Games werden Spielende leserähnliche, passive Zeugen einer bereits abgeschlossenen Handlung und Identitätssuche, die es gilt, interaktiv und eigenmächtig durch Explorations- oder Puzzlearbeit zu dechiffrieren sowie hermeneutisch zu prozessieren (Gray 2017).

Da die geringe *player agency* beim Publikum zuhauf als eine unbefriedigende „Entmachtung der Spieler“ (Huberts 2016) aufgenommen wird, fallen Mainstream-Titel zugunsten der *sellability* (Schallegger 2017, 36) in ihrer medienspezifischen Verhandlung von Adoleszenz partiell auf Altbewährtes zurück. Wenngleich Entwickler erkennen, dass das Publikum offen für neue Erfahrungen ist (MacDonald 2018), löst bereits die Hinwendung zur Evokation und Simulation eines realweltlichen, politischen und soziokulturellen Zeitbezugs, die zuvor höchstens in *historisierenden Games* (Kerschbaumer & Winerling 2014, 11) oder eben genannten Indie-Games eine übergeordnete Rolle spielt, bei großen Entwicklerstudios Erklärungsnot und Sorge bezüglich der internationalen Vermarktungsmöglichkeiten aus (Hashino 2017; Bailey 2017). Ein Kompromiss findet sich in einer gesteigerten *player agency*, die durch übernatürliche Fähigkeiten, neuartige *Isekai*-Erzählungen oder der Umfunktionierung jugendlicher Alltagsobjekte geprägt ist. Die Auswahl dieser ludischen Möglichkeiten ist keineswegs arbiträr; sie übernehmen vielschichtige narrative Funktionen hinsichtlich der Verhandlung der Adoleszenz der Protagonisten. So dienen übernatürliche Fähigkeiten als abstrakte Repräsentation des inneren Konflikts (Lemme 2015; Unterhuber 2018; Zelling 2020, 39f.), Parallelwelten als Seelenlandschaften (Fehrenbach 2017; Wagner 2021) und alltägliche Objekte der Jugendlichen, so. z.B. Smartphones, Musikinstrumente und Kameras, werden mächtige Artefakte (Engelns 2022).

Wichtigster Punkt für die Verhandlung adoleszenter Themen ist jedoch die Implementierung des *Decision Turns* (Unterhuber & Schellong 2016, 16), welcher die Individualisierung und Subjektivierung der Handlung und Persönlichkeit des Avatars durch die neuartige Simulation von Entscheidungsmomenten und Evokation von Entscheidungsprozessen ermöglicht. Speziell im Kontext ethischer Überlegungen entstehen weitreichende Konsequenzen, die alternierende Handlungsstränge und Enden auslösen (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Macgragor 2015). Die Tragweite oder moralische Korrektheit der getätigten Entscheidung ist, wie unter realen Bedingungen, nicht ersichtlich;

Spielende sind dazu angehalten, mögliche Konsequenzen selbst abzuwägen (Unterhuber & Schellong 2016, 22). Somit werden o.g. Selbstfindungsprozesse der Adoleszenz in ihrer Anstrengung und Vielfältigkeit simuliert sowie nach individuellen Vorstellungen spielbar gemacht. Die Individuation der Figur wird joch nicht nur Aufgabe und Verantwortung des Spielenden, sondern auch durch Immersion sowie Identifikations- und Projektionsprozesse „erlebbar als Simulation realer Erfahrung“ (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Schellong 2015). Basierend auf den Konzepten des *magic circle* (Huizinga 2017, 18ff.) oder der Foucault'schen Heterotopie (Unterhuber 2013), wird das Game zum simulierten psychosozialen Moratorium der Adoleszenz, „in dem risikofrei mit Identität und Geschlecht experimentiert werden kann“ (Tilgner 2014). Gleichzeitig werden die Regeln des Games bzw. das System, welches Spielenden auf ihre Aktionen kritisches Feedback gibt, zu der Simulation gesellschaftlicher Rahmenbedingungen der Adoleszenten.

Mit der gesteigerten *player agency* verdrängen unverwechselbar gewordene, jugendliche Protagonisten die passiven, gestaltlosen Avatare. Als *personality*-Avatare (Schallegger 2017, 45) verfügen sie über ein individuelles Aussehen, eigene Fähigkeiten und eine ausgereifte Hintergrundgeschichte. Es ergeben sich somit ähnliche Identifikationsprozesse wie bei Literatur oder Film, wodurch der Fokus auf ein emotionales und geistiges Spielerlebnis gerückt wird. Auch resultiert das Spielen im *flow* in einer psychischen und quasi-physischen Verbindung mit dem Avatar (Schallegger 2017, 45). Die Protagonisten gehören nunmehr verschiedenen Geschlechtsidentitäten, Ethnizitäten sowie sozialen Milieus an und verlassen aus unterschiedlichen Gründen das Elternhaus und orientieren sich – wie die Spielenden – zu Beginn des Games als Außenseiter in einem neuen (sozialen) Umfeld. Unterdessen bewegen sie sich hauptsächlich in fiktiven Orten eines realexistierenden Landes oder in realweltlichen, nachgebildeten Städten. Zumeist stehen die Protagonisten unverschuldet im Konflikt mit der Gesellschaft, da korrupte Autoritäten ihr Erwachsenwerden initiieren, z.T. jedoch eine individuelle Entfaltung erschweren. Da die Erwachsenen keine vertrauenswürdige Stütze in der Phase der Selbstfindung darstellen oder abwesend sind, ist eine Hinwendung zu Wahlfamilien in der Peergroup und *immature mentors* (Elender 2016) zu beobachten, die z.T. unterstützende Alter Ego-Funktionen durch ihre auf die Persönlichkeit abgestimmten Fähigkeiten übernehmen. Je nach Lokalisierung des Settings kommen die Jugendlichen im Verlauf der Handlung mit gegenwärtigen Problemen Jugendlicher beispielsweise in Amerika (Unterhuber 2018; Engels 2022) oder Japan in Kontakt (Bailey 2017). Die Protagonisten, die sich durch die marode Gesellschaft eingeengt und hilflos fühlen, werden nur durch die Möglichkeiten der *player agency* ermächtigt, in der Welt der Erwachsenen eine eigentlich unmögliche, revolutionäre Veränderung anzustoßen oder Missstände aufzudecken (Bonilla

2019a, 18). Sind diese überwunden, die Erwachsenen geläutert oder zur Rechenschaft gezogen, kann die Adoleszenz erfolgreich enden oder letztlich ausgekostet werden. Alternativ mündet, je nach Entscheidung der Rezipierenden, die Adoleszenz in Regression oder gar der vollständigen Ablehnung der Gesellschaft.

Ähnlich der eher spielerisch-passiven Auseinandersetzung mit der Adoleszenz, ergeben sich bei ihrem aktiven Äquivalent intermediale Schnittstellen, z.B. indem o.g. Spielgenres präferiert werden, die einen hohen Grad an Literarizität evozieren. Dies kann durch eine äußerst literarische Herangehensweise seitens der Entwicklerstudios angestrebt sein (GMR 2013), sodass sich Rezipierende durch eine interaktive Geschichte im Visual Novel-Stil manövrieren, die z.T. Ich-Erzählungen beinhalten. Alternativ evozieren intermediale Referenzen zu erzählerischen Traditionen der Adoleszenz- und Pikaroromane Literaturnähe (4Gamer 2016; Tieryas 2017) und begründen somit einen Assoziationsraum zum literarischen *Coming of Age*-Genre des Adoleszenzromans. Durch diese Ambitionen lassen sich wiederkehrende Erzählmuster, so z.B. die Schule als repräsentativer Mikrokosmos einer feindseligen Gesellschaft, das Gefühl der unüberbrückbaren Distanz zwischen Gesellschaft und Individuum und die Rebellion gegen konservative Vorstellungen der Erwachsenen (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 129ff.), nahezu als transmediale Adaption der (jugend-)literarischen Verhandlung von Adoleszenz interpretieren, insbesondere in Verbindung mit der subjektiven Erzählform. Auch werden filmische Genrekonventionen und Ästhetiken, z.B. die des *Road Movies* (Steinlechner 2018) adaptiert. Weitere aus dem Film gewachsene Aspekte sind der Einsatz von Musik als Symbol und Leitmotiv sowie der Gebrauch ihrer Metafunktionen (Süß 2006, 103, 71ff.). Eine besondere Emphase liegt auf den gewählten Popsongs, die narrative und immersive Funktionen übernehmen (Bonilla 2019b).

Abschließend ist zu eruieren, dass ludische Struktur und Genremerkmale in starker Korrelation mit der Handlung sowie deren intendierten Tonus stehen. Kompetitive Genres wie Action-Adventures können die heroische Reise eines schwertschwingenden jugendlichen Protagonisten sowie die Sozialisation als gefeierter Held darstellen; gleichzeitig bieten sie Raum für die gefährliche Reise einer gescheiterten Vaterfigur mit seiner jugendlichen Begleitung in einer Welt voller Schrecken. Liegt der Fokus hingegen explizit auf den komplexen Prozessen der adoleszenten Selbstfindung, so wird für eine passive Verhandlung bevorzugt auf kontemplative Genres wie *Walking Simulators* oder Puzzle zurückgegriffen, während eine aktive Verhandlung zumeist Mischformen kämpferischer, kompetitiver und simulativer-kontemplativer Genres aufweist, um womöglich konkurrenzfähig auf dem Mainstream-Markt zu sein. Alternativ lassen sich weitere Spielarten im Horror-Genre finden, das zwar primär den jugendlichen Mangel an Erfahrung (Oesterle 1997, 9) zur Evokation von Hilflosigkeit anwendet. Anhand Exempel wie *Omori*

(2020) lässt sich jedoch feststellen, dass in diesem Genre die Aufarbeitung und Bewältigung adoleszenter Traumata in Form einer Reise in die Parallelwelt des Verstandes eines psychisch kranken Jugendlichen verhandelt werden kann. Das Game weist Schnittstellen zu den diskutierten Ausprägungen auf, indem es ludo-narrative Merkmale des *Decision Turns*, der neuartigen *Isekai*-Erzählungen und des japanischen Rollenspiels aufgreift und mit Genrekonventionen des psychologischen Horrors anreichert.

5 Vom Kokon zum Schmetterling – Wie geht es weiter?

You know how during metamorphosis, inside the chrysalis, the caterpillar turns into soup? [...] Everyone is a mess when they're growing up. Some people are just better at hiding it than others. [...] It's okay if you're not what your parents wanted you to be. It's okay to change your mind. If you want to be a butterfly, you have to be butterfly soup first. (Butterfly Soup 2017)

Etlche ontologische Fragen, Gate-Keeping-Prozesse im Publikum sowie in der Branche, misogynie und homophobe Diskussionen und zuletzt die große Frage nach den Vermarktungsmöglichkeiten – das Game befindet sich noch immer in einer äußerst chaotischen Phase der medialen Selbstfindung, deren Entwicklung von tradierten Gesellschafts- und Genrekonventionen ausgebremst wird. Solange die *boyish aggression* (Rosenthal 2014) weiterhin den Status quo der Computer- und Videospiele ausmacht, bleibt die authentische Verhandlung der Adoleszenz im Bereich des Mainstream-Markts trotz der medien-spezifischen Vorteile erheblich erschwert. Beispielsweise lässt *Persona 5* (2016) zwar Rezipierende an der Adoleszenz des Protagonisten aktiv teilhaben und verleiht Superkräften sowie Kämpfen in Parallelwelten eine beachtliche narrative Funktion, doch zeugt in der Diegese von männlich-juveniler Homophobie und Sexismus. Es entkräftet schlussendlich sein eigenes Plädoyer zugunsten freier jugendlicher Selbstentfaltung sowie die scharfe Kritik an veralteten, patriarchalischen Normen der Gesellschaft (Dale 2020; Henley 2021; Zelling 2023).

Gleichzeitig bringt die turbulente „Phase der Selbstreflexion“ (Unterhuber & Schellong 2016, 27; Unterhuber & Schellong 2014) Werke hervor, die jetzt schon darauf hindeuten, wie vielfältig und kreativ die ludo-narrativen Verhandlungsweisen von Adoleszenz ausfallen können, wenn Entwickelnde aller Geschlechter von Mainstream- sowie Indie-Studios Risiken tolerieren und übliche Wege verlassen: Nina Freemans autobiographisch inspiriertes Indie-Game *Cibele* (2015) exploriert die erste sexuelle Partnerschaft einer adoleszenten Protagonistin, die in einem Online-Multiplayer-Spiel einen jungen Mann kennenlernt und sich in ihn verliebt. Um Rezipierenden den Austausch der bei-

den während des Spielens wiederzugeben, wird das online Game mitsamt des Voice Chats simuliert. Dagegen widmet sich das kürzlich erschienene *We are OFK* (2022) nicht nur speziell den Themen der Sexualität und Liebe, sondern der allgemeinen Anstrengung, Orientierungslosigkeit und lähmenden Fülle an Selbstverwirklichungsmöglichkeiten des Erwachsenwerdens in der Postmoderne (Gansel 2005, 361ff.). Da sich die vier Protagonisten in der Musikszene von Los Angeles beweisen möchten, werden die musikalischen Ambitionen in der Diegese durch die Mixtur aus Visual Novel, Adventure Game und interaktivem Musikvideo auch auf ludischer Ebene getragen (Winslow 2022). Ähnlich wie die Protagonisten verschiedener Ethnizitäten, Geschlechtsidentitäten und sexueller Orientierungen in *We are OFK* (2022), stellt Brianna Leis *Butterfly Soup* (2017) die Selbstentfaltung vier queerer, asiatisch-amerikanischer Protagonistinnen in den Vordergrund, die Themen wie das Aufwachsen in einem strikten und konservativen Elternhaus, Homophobie oder gar Kindesmissbrauch ansprechen. Die Rezipierenden stören sich nicht an der geringen *player agency*; fünf Jahre nach Release wird der Visual Novel aufgrund der positiven Resonanz mit einem Sequel fortgeführt. Ebenfalls scheint trotz aller Kontroversen und Rückschläge die Diversifikation der Protagonisten auf dem Mainstream-Markt angestoßen. Das Survival-Horror-Spiel *The Quarry* (2022), welches transmedial das Genre der Horrorfilme mit *Coming of Age*-Elementen als interaktiver Film adaptiert, lässt Rezipierende die Avatare neun adoleszenter Protagonisten steuern und verzichtet auf die Reproduktion misogynen, sexistischer und homophober Inhalte, obwohl es sich in einem besonders männlich-konnotierten Genre bewegt. Es lässt sich also abwarten, ob das Publikum allmählich für eine erneute ludo-narrative Wende in der Verhandlung alltäglicher Themen mit authentischen Charakteren und realweltlichen Settings bereit ist.

Während Rosenthal wegen der *boyish aggression* (2014) seine Überlegungen über die medienspezifische Adaption des *Coming of Age*-Genres in digitalen Spielen mit zurückhaltendem Optimismus schließt, soll an dieser Stelle vollumfängliche Zuversicht ausgesprochen werden. Rekurrierend auf das einleitende und titelgebende Zitat einer der Protagonistinnen aus *Butterfly Soup* (2017) stellt die Selbstfindung eine anstrengende und chaotische Phase voller Sinneswandel dar, an deren Ende man potenziell nicht mehr den Erwartungen der anfänglichen Unterstützer und Kritikern entspricht. Doch, wie auch Joho (2014) konstatiert, sie durchzustehen lohnt sich.

Literatur

- 4Gamer, „「ペルソナ5」 橋野 桂氏インタビュー。 “心を盗む怪盗” をテーマにした本作と、20周年を迎える「ペルソナ」シリーズに込められた思いを聞いた.“ *4gamer.net*, 20. August 2016. <https://www.4gamer.net/games/272/G027222/20160613013/>.
- Andree, Marin. 2020. „Gefährliche Medien.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 186–191. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Bailey, Kat. 2017. „Persona 5’s Katsura Hashino on His Favorite Characters, Japanese vs. Western Storytelling, and Anxiety.“ *usgamer.net*, 4. April 2017. <https://www.usgamer.net/articles/hashino-persona-5-interview>.
- Baumgartner, Robert. 2013. „Ein Erbe über den Tod hinaus – Die Rolle(n) von Kinderfiguren im Computerspiel.“ *paidia.de*, 26. April 2013. <https://www.paidia.de/ein-erbe-uber-den-tod-hinaus-die-rollen-von-kinderfiguren-im-computerspiel/>.
- Billboard. 2016. „Billboard’s 100 Best Pop Songs of 2016: Critics’ Picks.“ *billboard.com*, 12. Dezember 2016. <https://www.billboard.com/music/music-news/billboard-top-100-pop-songs-of-2016-7617635/>.
- Bonilla, Angelina. 2019a. „An Adolescent’s Power in Choice.“ *Level Story* (4): 16–18. https://issuu.com/levelstorymag/docs/4_-_life_is_strange.
- Bonilla, Angelina. 2019b. „How Music Tells A Story.“ *Level Story* (4): 28–30. https://issuu.com/levelstorymag/docs/4_-_life_is_strange.
- Brice, Matt. 2013. „The Dadification of Video Games is Real.“ *mattbrice.com*, 15 August 2013. <http://www.mattiebrice.com/the-dadification-of-video-games-is-real/>.
- Bryce, Jo und Jason Rutter. 2005. „Gendered Gaming in Gendered Space.“ In *Handbook of Computer Game Studies*, hrsg. v. J. Raessens und J. H. Goldstein, 301–310. Cambridge, MA / London: MIT Press.
- Bullerjahn, Claua. 2019. *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wißner-Verlag.
- Campbell, Joseph. 2019. *Der Heros in tausend Gestalten*. 6. Aufl. Berlin: Insel Verlag.
- Çatak, İlker, Reg. 2021. *Räuberhände*. Berlin: Flare Film.
- Cline, Ernest. 2011. *Ready Player One*. New York: Ballantine Books.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1998. „The Flow Experience and its Significance for human psychology.“ In *Optimal Experience. Psychological Studies of Flow in Consciousness*, hrsg. v. M. Csikszentmihalyi und I. S. Csikszentmihalyi, 6. Aufl., 15–35. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dale, Laura. 2020. „Atlas tried, and failed, to fix Persona 5’s most controversial scene. The updated scene is slightly better, but the core issues remain.“ *polygon.com*, 31 März 2020. <https://www.polygon.com/2020/3/31/21199516/persona-5-royal-edits-changed-scene-ryuji-homophobia-controversy>.
- Elender, Moritz. 2016. „What’s up with all those Seniors? Der Typus der Immature Mentors und seine Funktion in Coming of Age-Werken am Beispiel von Gone Home und Life Is Strange.“ *paidia.de*, 29 November 2016, <https://www.paidia.de/whats-up-with-all-those-seniors-der-typus-der-immature-mentors-und-seine-funktion-in-coming-of-age-werken-am-beispiel-von-gone-home-und-life-is-strange/>.

- Engelns, Markus. 2022. „Sofortbilder der Adoleszenz – Das Motiv der Zeitreise in digitalen Spielen am Beispiel *Life is Strange* (2015)“. In *Narratoästhetik und Didaktik kinder- und jugendmedialer Motive*, hrsg. v. T. Kurwinkel und S. Jakobi, 107–122. Tübingen: A. Francke.
- Ewers, Hans-Heino und Klaus Doderer. 1997. „Einleitung“. In *Jugendkultur im Adoleszenzroman. Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre zwischen Moderne und Postmoderne (Jugendliteratur – Theorie – Praxis)*, hrsg. v. H. Ewers und K. Doderer, 2. Aufl., 7–12. Weinheim & München: Juventa.
- Falkenhagen, Lena. 2020. „Literatur“. In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 74–79. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Fehrenbach, Achim. 2017. „Persona 5. Wehret den Erwachsenen.“ *zeit.de*, 3. April 2017. <https://www.zeit.de/digital/games/2017-04/persona-5-rollenspiel-test/komplettansicht>.
- Francis, Jordan. 2020. „The Daddening Effect.“ *thecurrent-online.net*, 2. Dezember 2020. <https://www.thecurrent-online.net/post/the-daddening-effect>.
- Fischer, Andreas. 2014. „Spiel im Spiel. Über die Geschichte des Spielens in *Assassin's Creed II*“. In *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hrsg. v. F. Kerschbaumer und T. Winnerling, 227–238. Bielefeld: Transcript.
- Freyermuth, Gundolf. 2015. *Games, Game Design, Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript.
- GAME. 2023. „Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023.“ *game.de*. https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf.
- Gansel, Carsten. 2015. „Der Adoleszenzroman: Zwischen Moderne und Postmoderne.“ In *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur: Grundlagen, Gattungen*, hrsg. v. G. Lange, 359–398. Baltmannsweiler, Hohengehren: Schneider.
- Garbe, Andreas. 2021. „Videospiele mit Haltung. Immer mehr Games wagen sich an politische Inhalte heran.“ *zdf.de*, 25. August 2021. <https://www.zdf.de/videos/gamescom-garbe-100.html>.
- Gebhardt, Lisette. 1999. „Ikai — Der Diskurs zur ‚Anderen Welt‘ als Manifestation der japanischen Selbstfindungs-Debatte.“ In *Überwindung der Moderne? Japan am Ende des zwanzigsten Jahrhunderts*, hrsg. v. I. Hijiya-Kirschner, 146–171. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Genius. 2015. „Youth.“ <https://genius.com/Troye-sivan-youth-lyrics>.
- GMR. 2013. „Shin Megami Tensei Nocturne.“ *Iup.com*, 17. Mai 2013. <https://web.archive.org/web/20150604030650/http://www.1up.com/features/shin-megami-tensei-nocturne>.
- Gray, Kate. 2017. „‘A Normal Lost Phone’ Is Anything But a Normal Dive Into Video Game Storytelling.“, *vice.com*, 31. März 2017. <https://www.vice.com/en/article/ez8b5a/a-normal-lost-phone-is-anything-but-a-normal-dive-into-video-game-storytelling>.
- Hahn, Sabine. 2017. *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: Transcript.
- Hashino, Katsura. 2017. „Persona 5: A Special Thank You From Atlus to the Fans.“ *PlayStation.Blog*, 4. Mai 2017, <https://blog.playstation.com/2017/05/04/persona-5-a-special-thank-you-from-atlus-to-the-fans/>.
- Heinrich, Finn-Ole. 2010. *Räuberhände*. 12. Aufl. München: btb Verlag.
- Heinz, Daniel. 2015. „Life is Strange.“, *spieleratgeber-nrw.de*. <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Life-is-Strange.4205.de.1.html>.

- Helbig, Jörg und René Reinhold Schalleger. 2017. „Digitale Spiele: Grundlagen, Kontexte, Texte. Einleitung.“ In *Digitale Spiele*, hrsg. v. J. Helbig und R. Schalleger, 9–13. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Henley, Stacey. 2021. „Ann Takamaki Should Have Been The Lead Of Persona 5.“ *thegamer.com*, 1. April 2021. <https://www.thegamer.com/ann-takamaki-persona-5/>.
- Hohmann, Geraldine. 2021. „Life is Strange: True Colors im Test: Die Magie ist zurück.“ *gamestar.de*, 8. September 2021. <https://www.gamestar.de/artikel/life-is-strange-true-colors-im-test,3373259.html>.
- Huber, Simon. 2014. „Zur Geschichte der Cutscenes. Versuch einer Medienarchäologie kommerzieller Videospiele.“ In *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hrsg. v. F. Kerschbaumer und T. Winnerling, 71–86. Bielefeld: Transcript.
- Huberts, Christian. 2016. „Schritt für Schritt zur Revolution.“ *zeit.de*, 30. November 2016. <https://www.zeit.de/digital/games/2016-11/walking-simulatoren-games-gone-home-dear-esther/komplettansicht>.
- Huizinga, Johan. 2017. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 25. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Jenkins, Henry. 2004. „Game Design as Narrative Architecture.“ In *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. v. N. Wardrip-Fruin und P. Harrigan, 118–130. Cambridge (Massachusetts) & London: MIT Press.
- Joho, Jess. 2014. „The Dadification of Videogames, Round Two.“ *killscreen.com*, 11. Februar 2014. <https://killscreen.com/previous/articles/dadification-videogames-round-two/>.
- Kaiser, Florian M. 2016. *Videospiele in Japan. Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt?* Berlin: EB Verlag.
- Karthauser, Danielle. 2019. „Subverting the Coming of Age Narrative.“ In *Level Story* (4): 20–23. https://issuu.com/levelstorymag/docs/4_-_life_is_strange.
- Kartsios, Gregor. 2021. *Das ABC der Videospiele*. Oldenburg und Hamburg: Carlsen Verlag GmbH.
- Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. 2014. „Postmoderne Visionen des Vor-Modernen.“ In *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hrsg. v. F. Kerschbaumer und T. Winnerling, 11–26. Bielefeld: Transcript.
- Kirkland, Ewan. 2020. „‘He Died a Lot’: The Gothic Gameplay of *What Remains of Edith Finch*.“ In *Death, Culture & Leisure: Playing Dead*, hrsg. v. M. Coward-Gibbs, 95–107. Leeds: Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-83909-037-020201014>.
- Kocurek, Carly A. 2015. *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kümmerling-Meibauer, Bettina. 2012. *Kinder- und Jugendliteratur. Eine Einführung*. Darmstadt: WGB.
- Kurwinkel, Tobias. 2013. *Kinder- und Jugendfilmanalyse*. Konstanz: UVK-Verlag.
- Lemme, Bengt. 2015. „Life is Strange - ‘Supernatural things merely metaphors.’“ *gamereactor.eu*, 26. Januar 2015. <https://www.gamereactor.eu/life-is-strange-supernatural-things-merely-metaphors/>.
- Levine, Sam, Reg. 2019. *Euphoria*. New York: HBO.
- Lisberger, Steven, Reg. 1982. *Tron*. Walt Disney Productions.

- Lochner, David. 2014. *Storytelling in virtuellen Welten*. Konstanz und München: UVK.
- Lund, Christian. 2022. „The Quarry’ im Test: Der beste Sommer-Schocker seit ‘Until Dawn.“ *nw.de*, 15. Juni 2022. https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/23286682_The-Quarry-im-Test-Der-beste-Sommer-Schocker-seit-Until-Dawn.html.
- Lyn, Euros, Reg. 2022. *Heartstopper*. Los Gatos: Netflix.
- MacDonald, Keza. 2018. „God of War’s Kratos was an angry lump of muscle. I made him a struggling father.“ *The Guardian*, 26. April 2018. <https://www.theguardian.com/games/2018/apr/26/god-of-war-sony-kratos-father-son-cory-barlog>.
- Macgragor, Jody. 2015. „Telltale’s choices aren’t about plot, but something more significant.“ *pc-gamer.com*, 13. Juli 2015. <https://www.pcgamer.com/telltales-choices-arent-about-plot-but-something-more-significant/>.
- Martínez, Matías und Michael Scheffel. 2019. *Einführung in die Erzähltheorie*. 11. Aufl. München: C. H. Beck.
- Matuszkiewicz, Kai. 2019. *Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Mäurer, Markus. 2021. „Miami Punk, Cyberpunk und interaktives Erzählen.“ *lesenswelt.de*. <http://lesenswelt.de/lesenswelt2-miami-punk-und-interaktives-erzaehlen/>.
- McDivitt, Anne Ladyem. 2020. *Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s)*. Boston: De Gruyter.
- McGonigal, Jane. 2012. *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage.
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest. 2023. „JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.“ *mpfs.de*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final.pdf.
- Oesterle, Günter. 1997. „Jugend – Ein romantisches Konzept? Einleitung.“ In *Jugend – Ein romantisches Konzept?*, hrsg. v. G. Oesterle, 9–29. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Oseman, Alice. 2019a. *Heartstopper*. Bd. 1. London: Hodder Children’s Books.
- Oseman, Alice. 2019b. *Heartstopper*. Bd. 2. London: Hodder Children’s Books.
- Oseman, Alice. 2020. *Heartstopper*. Bd. 3. London: Hodder Children’s Books.
- Oseman, Alice. 2021. *Heartstopper*. Bd. 4. London: Hodder Children’s Books.
- Pagan, Amanda. 2019. „A Beginner’s Guide to Isekai.“ *npyl.org*, 15. Juli 2019. <https://www.npyl.org/blog/2019/07/15/beginners-guide-isekai-manga>.
- Parkin, Simon. 2017. „The Rise Of The Coming-of-Age Video Game.“ *eurogamer.net*, 21. Februar 2017. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-02-20-the-rise-of-the-coming-of-age-video-game>.
- Raczkowski, Felix. 2020. „Gamification.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 214–218. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Rauscher, Andreas. 2020. „Film & Serie.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 80–84. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Reichelt, Patrick. 2018. „Gamescom 2018: Erwachsen geworden.“ *weser-kurier.de*, 22. August 2018. <https://www.weser-kurier.de/ratgeber/digitales/erwachsen-geworden-doc7e472ffn939pfpy29gg>.

- Rosenthal, Sam. 2014. „The ‘Boyhood’ of Video Games. How A Young Medium Can Conquer the Coming-of-Age Story.“ *indiewire.com*, 22. Oktober 2014. <https://www.indiewire.com/2014/10/the-boyhood-of-video-games-how-a-young-medium-can-conquer-the-coming-of-age-story-68851/>.
- Ruscher, Thomas und Sebastian Sonntag. 2021. „‘The Artful Escape’ und ‘Psychonauts 2’. Spielend ins Unterbewusstsein.“ *deutschlandfunknova.de*, 19. September 2021. <https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/games-the-artful-escape-und-psychonauts-2>.
- Saarikallio, Suvi und Jaakko Erkkilä. 2007. „The role of music in adolescents’ mood regulation.“ *Psychology of Music* 35 (1): 88–109. <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0305735607068889>.
- Schallegger, René Reinhold. 2017. „WITH Are Games? – Towards A Triad of Triads.“ In *Digitale Spiele*, hrsg. v. J. Helbig und R. Schallegger, 14–49. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Schellong, Marcel. 2015. „Simulation als Grenzerfahrung – Grenzerfahrung als Simulation.“ *paidia.de*, 6. Mai 2015. <https://www.paidia.de/simulation-als-grenzerfahrung-grenzerfahrung-als-simulation/>.
- Schmitt, Sebastian. 2022. „Heartstopper.“ *quotenmeter.de*, 11. Juni 2022. <https://www.quotenmeter.de/n/134804/comic-laden-heartstopper>.
- Schniz, Felix. 2020. *Genre und Videospiel. Einführung in eine unmögliche Taxonomie*. Wiesbaden: Springer.
- Schubert, Volker. 1992. *Die Inszenierung der Harmonie. Erziehung und Gesellschaft in Japan*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Schwaiger, Tobias. 2015. „Das pubertierende Medium.“ *paidia.de*, 17. November 2015. <https://www.paidia.de/das-pubertierende-medium/>.
- Sicart, Miguel. 2013. „Moral Dilemmas in Computer Games.“ *DesignIssues* 29 (3): 28–37. http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00219.
- Spotify. 2015. „Youth.“ <https://open.spotify.com/track/0nhBKubnVz9yFNNprBniWz?si=970b6c088df348cb>.
- Stang, Sarah. 2017. „Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games.“ *Canadian Game Studies* 10 (16): 162–174. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/16>.
- Steinlechner, Peter. 2018. „Interaktiver Road-Movie-Mystery-Thriller.“ *golem.de*, 5. Oktober 2018. <https://www.golem.de/news/life-is-strange-2-im-test-interaktiver-road-movie-mystery-thriller-1810-136948.html>.
- Stemmann, Anna. 2019. *Räume der Adoleszenz. Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Süß, Günter. 2006. *Sound Subjects. Zur Rolle des Tons in Film und Computerspiel*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Tagliamonte, Giovanni und Yaochong Yang. 2021. „Isekai: Tracing Interactive Control in Non-Interactive Media.“ In *Paratextualizing Games. Investigation on the Paraphernalia and Peripheries of Play*, hrsg. v. B. Beil, G. S. Freyermuth und H. C. Schmidt, 341–372. Bielefeld: Transcript.

- Taszman, Jörg. 2021. „Erwachsenwerden auf dem Weg nach Istanbul.“ *deutschlandfunkkultur.de*, 1. September 2021. <https://www.deutschlandfunkkultur.de/neu-im-kino-raeuberhaende-erwachsenwerden-auf-dem-weg-nach-100.html>.
- Television Academy. 2022. „Euphoria Emmy Nominations.“ <https://www.emmys.com/shows/euphoria>.
- Tieryas, Peter. 2017. „Life Is Strange’s Literary References Give Deeper Meaning To Its Journey.“ *kotaku.com*, 25. November 2017. <https://kotaku.com/life-is-strange-s-literary-references-give-deeper-meani-1820556764>.
- Tilgner, Alexander. 2014. „Melting Pot: Zum emanzipatorischen Potential von Gender & Games bei der Identitätsarbeit.“ *paidia.de*, 15. Dezember 2014. <https://www.paidia.de/melting-pot-zum-emanzipatorischen-potential-von-gender-games-bei-der-identitatsarbeit/>.
- Totilo, Stephen. 2010. „The Daddening Of Video Games.“ *kotaku.com*, 2. September 2010. <https://kotaku.com/the-daddening-of-video-games-5467695>.
- Tumblr. 2016. „Heartstopper.“ Zugegriffen am 26. September 2022. <https://heartstoppercomic.tumblr.com/>.
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. 2014. Paidia Sonderausgabe „Gender in Games and Gaming.“ <https://paidia.de/sonderausgabe-special-issue-gender-in-games-and-gaming/>.
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. 2016. „Wovon wir sprechen, wenn wir vom *Decision Turn* sprechen.“ In „*I’ll remember this.*“ *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, hrsg. v. der PAIDIA-Redaktion, 15–27. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Unterhuber, Tobias. 2013. „Heterotopie und Spiel – eine Annäherung.“ *paidia.de*, 30. November 2013. <http://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-annaherung/>.
- Unterhuber, Tobias. 2015. „‘(Don’t) go digging around’ – Gone Home, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er.“ *paidia.de*, 6. Mai 2015. <https://www.paidia.de/dont-go-digging-around-gone-home-das-spiel-als-theorie-der-raum-als-archiv-und-die-90er/>.
- Unterhuber, Tobias. 2016. „‘If only I could turn back time’: Coming of Age, Nostalgie und die Macht der Medien in *Life is Strange*.“ In „*I’ll remember this.*“ *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, hrsg. v. der PAIDIA-Redaktion, 335–355. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Unterhuber, Tobias. 2018. „‘Everything is political, Sean’ – Verschiebungen im öffentlichen Diskurs am Beispiel ‘Life is Strange 2’.“ *paidia.de*, 25. Oktober 2018. <https://www.paidia.de/everything-is-political-sean-verschiebungen-im-oeffentlichen-diskurs-am-beispiel-life-is-strange-2/>.
- Unterhuber, Tobias. 2021. „Männlich codiert? Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels.“ In *Digital Humanities and Gender History*, hrsg. v. G. Mettele, M. Prell und P. Marzell, 1–8. https://www.db-thueringen.de/receive/dbt_mods_00048959.
- Vogler, Christoph. 2018. *Die Odyssee der Drehbuchschreiber, Romanautoren und Dramatiker. Mythologische Grundmuster der Heldenreise für Schriftsteller*. 2. Aufl. Berlin: Autorenhausverlag.
- von Gennep, Arnold. 2005. *Übergangsriten*. 3. Aufl. Frankfurt und New York: Campus.
- Wagner, Pascal. 2021. „Persona 5 Strikers is about Futaba, actually.“ *pascal-wagner.medium.com*, 23. Februar 2021 <https://pascal-wagner.medium.com/persona-5-strikers-is-about-futaba-actually-92133f9cac7>.

- Weidemann, Axel. 2018. „Die Axt im Haus erspart die Götterdämmerung.“ *faz.de*, 6. Juli 2018. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/wie-die-videospielreihe-god-of-war-erwachsen-wurde-15676498.html>.
- Weinkauff, Gina und Gabriele von Glasenapp. 2010. *Kinder- und Jugendliteratur*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh.
- Wicke, Peter. 2017. *Pop und Rock. Von Elvis Presley bis Lady Gaga*. 2. Aufl. München: C.H. Beck.
- Winslow, Levi. 2022. „We Are OFK: The Kotaku Review.“ *kotaku.com*, 17. August 2022. <https://kotaku.com/we-are-ofk-kotaku-review-adventure-visual-novel-music-1849425358>.
- YouTube. 2022. „Troye Sivan.“ Zugegriffen am 26. September 2022. <https://www.youtube.com/@troysivan/videos>.
- Zelling, Wendy Isabel. 2020. „Die Adoleszenz in Videospielen.“ *ide. Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2: Videospiele): 33–44.
- Zelling, Wendy Isabel. 2023. „E-Girls Are Ruining My Life: Ein erneuter Blick auf die Spannungen zwischen weiblicher Adoleszenz und dem Medium für Jungs.“ *paidia.de*, 17. August 2023. <https://paidia.de/e-girls-are-ruining-my-life-ein-erneuter-blick-auf-die-spannungen-zwischen-weiblicher-adoleszenz-und-dem-medium-fuer-jungs/>.
- Zimmermann, Eric. 2004. „Narrative, Interactivity, Play, and Games.“ In *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. v. N. Wardrip-Fruin und P. Harrigan, 154–164. Cambridge, MA / London: MIT Press.
- Zimmermann, Olaf und Felix Falk. 2020a. „Warum Games Teil der Kulturfamilie sind.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann & F. Falk, 8–11. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Zimmermann, Olaf und Felix Falk. 2020b. „Glossar.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 265–271. Berlin: Deutscher Kulturrat.

Ludography

- Barlog, Cory. 2018. *God of War*. Santa Monica Studio & Sony Interactive Entertainment.
- Byles, Will. 2022. *The Quarry*. Supermassive Games.
- Foote, Mikyala. 2022. *We are OFK*. Team OFK.
- Freeman, Nina. 2015. *Cibele*. Star Maid Games.
- Gaynor, Steve. 2013. *Gone Home*. The Fullbright Company.
- Katsura, Hashino. 2016. *Persona 5*. P-Studio & Atlus.
- Lei, Brianna. 2017. *Butterfly Soup*. Ren'Py.
- Levine, Kevin. 2013. *Bioshock Infinite*. Irrational Games & 2K Australia.
- Staley, Bruce und Neil Druckman. 2013. *The Last Of Us*. Naughty Dog.
- Omocat. 2020. *Omori*. Omocat LLC.

Solving the True, Good, and Beautiful Puzzle

The Video Game as *Objet Ambigu*

Felix SCHNIZ

University of Klagenfurt (Austria)

Abstract

In this paper, I explore the opportunities of video games to provide experiential engagement with the true, good, and beautiful ideal. I propose an understanding of the video game as an *objet ambigu* and, thus, as an artefact that thrives in providing potential brought forth by those who engage with it. Video games offer adaptive, virtual spaces based on clearly defined aesthetics, rules, and mechanics but can only set them into meaningful motions through their players. Thus, their overall effect is tightly linked to the subjective approach of its play-

ers, which, as I argue, allows them to engage with their subjective, inner sentiments of abstract idealistic meaning dimensions as they are present in the true, good, and beautiful. This musing is exercised in a playthrough analysis of the walking simulator *Draugen* and critically reflected upon in a concluding discussion.

Keywords: *Draugen*, *Experience*, *Game Studies*, *Objet Ambigu*, *Subjectivity*, *Video Game*, *Walking Simulator*

(c) Felix Schniz; felix.schniz@aau.at

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.9

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/206>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

This isn't Agatha Christie.
 There won't be a convenient set of clues
 leading to a tidy conclusion.
 Edward Harden, *Draugen* (Red Thread Games 2019)

Introduction. The Unwieldy Artefact

Video games are a medium of potential. Interactive by design, they utilise their innate capability for self-driven and self-guided exploration to provide players with meaningful experiences (cf. Schell 2008; Sylvester 2013). These impactful moments arise from the players' own choice and agency, the "appropriate and understandable impact [of their actions] on the world the computer presents to them" (Murray 2004, 1; addition by F.S.). While it has been popular for video games to show pre-recorded (auto)gameplay material when no mechanic input is provided on the starting screen, these passive spectacles were primarily facilitated to encourage active engagement. They typically portray scenes that take place in later parts of the game, aiming to spark excitement. They invite players to discover these scenes, to engage with them on their own terms and to reimagine gameplay according to their own agency once they are ready to play and live up to this promise. The value of player experiences, if approached from this perspective, then comes not only from how one interacts with the medium but from how one decides to enact agency in favour of other possibilities. This unspoken invitation to purposefully choose one and deny oneself other self-performed modes of engagement is, one may cheekily remark, the virtual joy of playing video games.

Building on this idea of virtual joy as the oscillating *jouissance* between what is, what may be, and what cannot be, video games resemble a mirror cabinet of the *un*-achievable and *un*-unifiable. Every potential action a player does not take is a cenotaph of the wilful exclusion of another option, or options. Likewise, video games are also a mirror of personally motivated inclusion, as players are driven by immediate social and personal considerations embedded in their prior gaming literacy and the composition of the games they currently play (Mäyrä 2007, 813). Players typically play video games in a fashion that closely matches their desired experience and do so within a medium that, while interactive, can only execute one command at a time. Players may choose different options if they reload an earlier game state or if they replay the game, but they may never engage with several options simultaneously during a single playthrough. Such options represent mutually exclusive choices that create a coherent gameplay experience individually but are mutually exclusive otherwise. Video games offer a plethora of exciting choices,

to summon the spirit of game designer Sid Meyer once more, as many did before me (e.g. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2013 [2008], 43), but equally a plethora of self-inspection, as they inspire us to question why we made certain choices instead of others. In short, the virtual joy that video games, as an artwork, spark is a first step towards fathoming their transcendental quality.

In the following, I argue for video games as a medium of potential and thus, a puzzle that evokes sentiments of the true, good, and beautiful. By potential, I lean into the above illustrated virtual joy of video games, the fact that video games are an interactive medium that, on the one hand, relies directly on player action in an input-output loop but that, on the other hand, also shapes player experiences by being a direct result of their subjective performances in-game. This potential is, in turn, a crucial quality in understanding the philosophical figure of the *objet ambigu* (cf. Blumenberg 2017 [1964]), a fitting juxtaposition for the exploration of human and subjective experiences that may occur when engaging with the medium in all its facets, as I have explored in my prior works (cf. Schniz 2021a; 2021b). I open by outlining what it means to experience the true, good, and beautiful *trias* before attributing these qualities to a superimposition of the timeless concept of the *objet ambigu* to the contemporary video game. Both can be considered complex and, at times, paradox artefacts – convoluted and consisting of inconsistencies unless one takes full advantage of the agency they offer and submits to the fact that they bring out the sentimental inner only in private and singular explorations of their mysteries. I continue with a case study along this train of thought and share my play experiences of *Draugen*. Commonly classified as an adventure/walking simulator, the game immerses players into the peaceful, yet ominous environment of a deserted village huddled into the mountainscape by a Norwegian fjord. In an analytical approach that acknowledges the undeniable subjectivity in the act of playing a video game, I highlight how the game's setting and ambiguous narrative backdrop incite self-directed, and self-driven explorations of the true, good, and beautiful *trias*. I conclude the analysis with final thoughts on the meaning of video games as pillars of the true, good, and beautiful in general.

Theory. The True, Good, and Beautiful, the *Objet Ambigu*, and its Digital Revival

What do we mean when we speak of the so-called true, good, and beautiful? The shared moniker of transcendentals, commonly applied to these terms since the Middle Ages (Martin 2017, 6), initially demarcates their purpose as celestial guiding principles. Identified as the key ingredients to a good life by Plato (cf. Ficino 1975, 78), this *trias* has resem-

bled ideals of humankind ever since. They are strived for, yet never ultimately achieved or realised. As such, the transcendentals have been re-visited on several occasions in history (cf. Kurz 2015, 19–26). In Hegel’s concept of the absolute spirit, for instance, the triad rears its head as a target ambition, a means by which “humanity confronts itself” (Magee 2010, 29) “with essential questions of being and importance that concern us without manifesting in our objective reality” (Schniz 2021b, 26). Harry Lee Poe argues that

[e]xperience tells us that goodness, truth, and beauty are best understood in personal, relational terms rather than in legal or scientific terms. This common experience suggests that the origin of these values, the continuing basis for these values, and the standard that determines these values is personal rather than impersonal. (Poe 2004, 74)

From such a theological-philosophical perspective, Poe’s words both emphasise and resonate thoroughly with two key concepts necessary to decipher the *trias*: subjectivity and experience.

Correlating Poe’s idea to the thoughts of philosopher Walter Hammel allows building a bridge between the transcendental that is longed for and everyday personal experience. They make up what Hammel refers to as non-empirical experiences (Hammel 1997, 38–42), as they typically evade any science-based leading culture. Hammel argues against the dominance of the empirical (Hammel 1997, 41) and demarcates the importance of experiences that are neither empirically measurable, nor fully accessible or communicable based on language and a shared understanding of reason alone. And in fact, I may add, experiences of the *trias* are based on a profound inner, personal sentiment that oneself embraces as true, good, or beautiful as it is felt, well knowing that another human being may not be able to experience it just the same. Each of us possesses this subjective awareness of the true, good, and beautiful as a *trias* of qualities that matter so much but are ultimately unobtainable in their essence. Hammel converts the true, good, and beautiful into the aesthetic experience, the experience of philosophy in general rather than that of logic exclusively (meaning moments of revelation and understanding), and the experience of the spiritual (that acknowledges a transcendental truth beyond objective reality) (cf. Hammel 1997, 43–59). How these individual longings manifest has been theorised in different fashions. Marshall summarises the key areas in which humans engage with the transcendentals in the following categories: he argues that the beautiful is treated in aesthetic practices, the true, in the sense of what we regard as valid, is treated in logic, and the moral good is treated in ethics (Marshall 1922, 451). As such, happenstances under which we encounter them are not only built on personal wonder and interpretation, but indents along thought patterns that persistently inspire human behaviour and demarcate central pillars of our socio-cultural practices.

On the verge of modernity, the *trias* itself may have been frowned upon, explains Kurz, especially in the self-conception of artists but never lost its appeal, especially from a practical angle (Kurz 2017, 31). Gardner argues that “[the] trio of virtues, while unquestionably in flux and under attack, remain essential to the human experience and, indeed, to human survival. They must not and will not be abandoned” (2011, 13). Their relevance, to return to Kurz, is ever present in contemporary literary criticism (Kurz 2015, 107), where the true, good, and beautiful may not be present as outspoken in evaluation criteria but resonate within the appreciation of works that possess a poetic elegance, their approach to authenticity, or their focus on questions of the undeniably humane (Kurz 2015, 107). Even on a seemingly more grounded level, it is clear that the *trias* still is a guiding companion in our daily lives, when a song, an artwork, or a playful act resonates with our sentiments and leaves us unable to elaborate in a more precise or reflected language with nothing left to say but: ‘it’s beautiful.’ In fact, it may be the case that the transcendental *trias* has never truly been abandoned but that the way by which it can be delved in has merely become more obfuscated.

The *objet ambigu* is a kaleidoscopic, playfully inaccessible artefact ripe with true, good, and beautiful experiences. In its origin story, it is the central conundrum of a plot that points the reader towards its curiosity, confusion, and convergence. Valéry’s fable (cf. Valéry 1991 [1923]) sets the scene with a young Socrates strolling along a beach as he, at first lost in conversation, lays eyes upon a unique pebble. The small item enraptures his attention immediately due to its unique composition. Socrates cannot decipher whether the stone was man-made or shaped by nature. Initially angry at his own inability to decipher the item, Socrates throws it away. Only in hindsight, however, does he arrive at a conclusion: He was torn between two professions and due to his engagement with the item, realises that he wants to be a philosopher rather than a shipwright. The fable’s *ultima ratio* is not solving this puzzle, this *objet ambigu* and its non-harmoniseable facets, but the acknowledgement of its potential (Blumenberg 2017, 88). Only by daring to engage with it, exploring its possibilities, and losing himself in it, Socrates can ultimately give up and, once introspection follows, arrive at a revelation central to shaping his identity.

The video game may as well be regarded as the 21st century reincarnation of the *objet ambigu*, as I noted in 2021. In fact, many titles are quite blunt about possibilities: video games are typically advertised as creative media in which individual player choice matters not only in terms of gameplay but, ideally, in the ultimate resolution of a game’s fictional core – a virtue which is perpetuated by video game developers as the hallmark of good design, as well as revered by academic cycles interested in the medium’s unique capabilities. “Realising that the video game is an *objet ambigu*, a digital artefact of non-

definedness and thus, of potential that may be released as we explore its facets, hints at a distinct spatial quality in this relationship” (Schniz 2021b, 55). In the past, the *objet ambigu* has recurrently been used to analyse art (cf. Foos 1999), but not as much in the analysis of video games. Foos summarises the functions of the *objet ambigu* as a diagram and *Transparentmacher*, in which the artefact itself provides a blueprint outline and lucence of what forces have shaped it and what it could be, as its shape is not steady, underlining its ultimate use not as depicting an artistic artefact but opening a discourse on an item’s potential opportunities for arbitrary or human-influenced shape and design (Schniz 2021b, 55). The *objet ambigu* is tool and artwork alike, and when approached as a means to an unachievable end, it is imbued with a new function: that of the recursive puzzle, through which we intend to unriddle ourselves.

Intermezzo. The True, Good, and Beautiful Self

Using I-form in my following train of thought, especially the central video game analysis of this scientific musing, is of central importance. I do this in cherishment of prior game analysts such as Rusch (2009) and Keogh (2014), who also acknowledge the I in the analytical understanding of the medium. It is a fine line between an objective report and a creative-analytical process that one goes when analysing a video game but a passion as method approach by Jennings

that insists upon the experiences of the critic, whether those experiences are bound in appreciation or distaste. It is an appreciation for the diversity of potential experiences and potential players within a medium in which our experiences shape and transform the text we are studying. Without these experiences, the text we are reading simply would not exist. (Jennings 2015, 14)

In game studies, the question of how far the self is supposed to be present in game analysis is still a topic of debate. I-form in narration can be a sign of strong and determined research, as Thomson (2023, 105) notes, but it can also be a sign of subjectivity, opinionatedness, or reveal the author’s blind spots effectively. It has found a refuge in creative analytical practices (cf. Richardson and St. Pierre 2018), however, which emphasises the importance of personal experience in certain situations, such as social contexts, or for the purpose of accessing the inner. As the works of Rusch, Keogh, and Jennings highlight, moreover, the acknowledgment of the self plays an even more important role in game studies research. As video games are an interactive medium, both demanding and offering agency, their contents, mechanically, narratively, or socially speaking (cf. Schniz

2021a), are neither present without player interaction, nor are they ever present in any other configuration, but the one executed by said player agency. In turn, the importance of a video game for the *trias*, especially considering their status as inner, non-empirical, non-reasonable, and non-objective experience, I thus argue, may only ever be truthfully assessed in the presence of the self. Hence, such a subjective writing style fulfils a dual purpose in the context of this paper, allowing readers to trace a personal play experience which seeks to find the true, good, and beautiful in playing.

The good, true, and beautiful are qualities that are difficult to objectively assess and, in turn, oftentimes evoked by subjective sentiments – and thus, I write in I-form. This stresses the duality of the player-avatar complex and allows me to work out moments of bleeding (in Bowman's sense the idea of thoughts and emotions overlapping between character and player (Bowman 2012)) and allow me to nevertheless provide a finetuned analysis of the good, the true, and the beautiful. In this fashion, I intend to navigate the virtual world (of *Draugen*) aware of my phenomenal limits but without neglecting the impact the game has on my sentiments, may they be intellectual or emotional, as this is the necessary means to lay bare the *trias*.

The magical appeal of the *objet ambigu* and its connection to the true, good, and beautiful lies in the arousal of movement. As the individual components of the *objet ambigu* might not fit together, to the point of contradicting each other, it is up to its observer to let perceptions and thoughts wander across it and to rely on an examination of the self. How do we see what is going on here? Video games, as has been noted in the prior section, function on a similar principle of self-experience (Feige 2015, 173). The act of wandering seems to be a fitting metaphor for the exploration of the *objet ambigu*. Instead of focusing on the destination, the arrival at a conclusion or test result, it is about the journey that we take towards it. What video games provide in surplus is the innate arrangement of a *Geworfenheit* (following Moralde 2014, 3). They transport players into a digital virtual reality which may be relatable to our actual reality but must be operated through hardware input and navigated according to its own rules. Players must learn both of these in order to gain preliminary access to that world on an initial level and, on a second, to get hold of the game's flow, i.e. the question: What is the actual purpose of me doing this? Especially in games like *Draugen*, walking plays a central role in exploring the game world. Environmental narration can be considered as one of the main modes of interactive storytelling – or rather, conveying fictional information diegetically. As defined by Jenkins, environmental narration is concerned with every aspect of a virtual geography that conveys fictional meaning to the players (2004, 123–129). It can be as overt as a book lying around that players can read, or as inconspicuous as the graphical assets that have been chosen to represent floorboards or grass but that, nevertheless, enable players

to develop a spatio-temporal sense of the virtual world they inhabit. Consequently, the way of making a fictional world accessible is strongly determined by its interactivity in all its facets: it thrives in elements of the virtual worlds that can be interacted with but also in the most passive that players, nevertheless, will only be able to decipher if they practice an aware mode of traversal and acknowledge them as a part of their experience (Schniz 2021b, 127–131). In video games like *Draugen*, as will be elaborated later, parts of the narration may be conveyed directly to players via narrative instances such as NPCs, other details only emerge if players actively look for them. Moreso, the ability to roam the game space invites players to explore the virtual environment, to take mental notes, and to arrange what they see into a coherent whole of ambience and meaning. An environment operates according to its own rules that we, as human beings, must explore from our individual perspective (cf. de Certeau 2005 [1984], 457). Expressing it can only do so much and there must be a way to express what I personally see and behold. The video game and the *objet ambigu* both are spatial and deserve exploration (Schniz 2021b, 55; cf. Nitsche 2008).

The understanding of exploring the digital puzzle a foot is exercised in the video game *Draugen* (Red Thread Games 2019). True to the nature of video games to function as environmental storytelling playgrounds, the game provides prompts and checks via an NPC character who serves as the players' alter ego but offers no redeeming answer or ultimate unravelling of the game's mysterious story. Understanding what has happened in that village, the game's central location, based on the story snippets found is left to the players who, as I argue, lean into their sentimental drive for the true, good, and beautiful.

Analysis. Lost at the Epistemological Fjord

Draugen showcases what Catherine Cross (2015) referred to as the alchemy of walking simulators: Instead of building its play-experience on a large number of mechanics that grant players direct means to exert interaction, *Draugen* condenses player interactions to walking, viewing, and mild environmental interactions (such as opening a door ...) when a prompt is given. Walking simulators thrive in players finding agency in the leisurely void of environmental immersion rather than a constant need to interact with a rangy, ever-present dynamic of mechanical engagement strategies. The opening scene of the game underlines this premise: The screen fades from black to a lush, sublime Scandinavian environment, immersing me into the video game environment as much as in the body of my avatar Edward, whom I embody in this setting henceforth. The year, I soon learn, is 1923 and I, as Edward, travelled to a remote village called Graavik in Norway in search for Elizabeth, Edward's missing sister. This introductory passage is tightly corseted even for

a walking simulator, allowing me only to look on as Edward rows towards the shore while listening and stoically responding to his NPC companion Alice. This serves as an introduction to the game's overwhelming nature and the importance of the 'non-mechanic' of gazing – Edward is an aged, physically unfit avatar, breathing heavily as I walk around, and the game regularly offers me to rest at vantage points and to take in the environment, not for a ludic but a strictly sentimental surplus value. Moreover, it establishes the dynamic between our avatar and Alice, who is sitting across from me in the rowing boat and immediately engages me in excited banter. Alice, I learn, is Edward's warden and polar opposite: Edward is smart, soft-spoken and old, while Alice is quirky, energetic, and young. In the playthrough of *Draugen*, she provides a remedy to Edward's/my hesitancy and encourages me to lean into my self-fostered ambition to explore Graavik on my own terms.

Sheaved through the genre clues of the walking simulator, *Draugen* focuses on the epistemological in that Edward and I, the player-avatar compound, experience the events of the game from this shared and limited perspective. As Edward rows a boat towards the village's dock, all I am able to do is look around as a chat with Alice takes place. Graavik is in my back, and as I learn about it and the search for Elizabeth, I develop an anticipation for this mysterious place. Once I am able to look around and see it for myself for the first time, I cannot help but delve into the sublime imagery (cf. Burke (2015 [1757]) of the village houses scattered amidst a large mountainside, accompanied by the sound of thunder from a distant storm. Sticking to the motif of introspection, Alice keeps talking to me throughout, asking me questions about our task. The setup is an interesting subversion of the relationship between players and mentor characters in video games. Mentors typically support players with extra- and intra-diegetic advice in video games, familiarising them with gameplay as much as the fictional setting of a video game world (Skolnick 2014, 29–30). In *Draugen*, however, I am involuntarily placed in the position of a mentor for Alice, and expected to provide guidance in a situation that I cannot possibly foresee. Edward cites Nietzsche once he and Alice set foot on the shores of Graavik, and before making their way to a farmhouse where they expect Elizabeth to be: "Also sprach Zarathustra." (1883, in Red Thread Games 2019). There will not be any guiding force taking my hand through the mysteries that will unravel at Graavik, and I must – no, I am only able to – rely on my own wits and values to develop an understanding of Graavik, as there will not be any superior guidance.

To Edward as much as to myself, Graavik poses a riddle without an evident solution. The deserted village looks too beautiful and intact to be abandoned, yet no soul can be found. The farmhouse that I arrive at together with Alice is abandoned as well, albeit I

find a brooch upstairs that Edward identifies as belonging to Elizabeth. He is determined to find her in Graavik, a determination that Edward bequests to me:

Alongside the stunning vistas, the sound design establishes a palpable sense of place; the wind is constantly roaring through the mountain valley and rustling trees, and there are rushing falls and singing birds. Everything is, in fact, so perfect that it feels unreal, and it's no mistake that that is one of the central dualities that underpin the narrative. (McDonnell 2020, n.p.)

Draugen, in fact, builds on player interest rather than game-system guidance: it leaves the players to their understanding and observations rather than guiding their epistemology. Alice fulfils the role of an emotional mirror companion, bantering with Edward about the joys of life, who finds his rational ambitions challenged. Aside from dialogue choices, the minimalist approach to controls is interrupted in moments that are unrelated to what is foregrounded as the main narrative of the game. Cross describes the gameplay of *Draugen* as

meditative and soothing. There are places Edward can sit to draw in his journal. Although you can run, the game encourages an unhurried pace that rewards attention to its beautiful details. There are pianos to play, bells to ring, cave-ins to outrun, arguments to have, and mental states to break-down. (Cross 2019, n.p.)

While Cross (2019) further notes that this depiction is unfit to do justice to the portrayal of actual mental conditions – the more time I spend in Graavik, the more of Edward's repressed traumata and resulting psychological conditions become evident – it is an idleness that inspires me to experience *Draugen* on my terms. As I explore the village during the upcoming days, I delve into the mysteries of Edward's sister as much as the just seemingly unrelated case of the missing inhabitants of Graavik. I learn of the brothers Johan and Fredrick who operated a mine in Graavik, about a dispute that arose between them and drove a wedge between the villagers, and an ancient Viking treasure that is supposedly hidden away in the mineshafts. Along the exploration of the town's dark past, I keep finding clothing items that belong to Elizabeth according to Edward. But Elizabeth is not to be found and the game urges players to keep exploring day after day.

The more time I spend in Graavik, and the more I believe to gain an understanding of the place, the more does this pluralisation of knowledge turn into a non-understanding in which the number of available and potential answers easily outnumbers the questions asked. I experience this in correlation to the deterioration of Edward's sanity. *Draugen*

reaches a climax on day four, when mine and Edward's journey leads us to the local graveyard. Agency is taken away from me and taken over by Edward who believes that digging up an inconspicuous grave will reveal the body of his sister. He winds up in an argument with Alice as he, instead of his expected sister, uncovers the body of a stranger. In a consequence of the heated argument, he banishes away Alice and she vanishes into thin air. Alice, it is revealed, was never real but a visualisation of Edward's mental condition. The cast of imaginary beings soon after is expanded by a talking angel statue, another figment of Edward's imagination. Alice later returns to Edward's side. He learns to handle his grief better and better and, in the end, he goes out looking for that Viking treasure that has been talked about. Before confirming its existence, however, the mine collapses. Another potential truth is locked away behind a wall of stone, leaving its meaning to Graavik, to my skills of deduction, or imagination alone.

Akin to the nature of the *objet ambigu*, *Draugen* dangles supposed revelations and truths in front of the player that contradict one another; that provoke the need to choose. In these cataclysmic events, singular answers are frayed up into an array of potential meanings. Aethereal guiding figures are summoned by Edward's state of mind as swiftly as they are cast away, and the supposed truth about Graavik, or the relevance of mine or Edward's presence there, is unhinged. The only "figure of authority is our own player-character, restricting his own actions due to his inflated superego" (Jones 2019, n.p.). Each chapter is a day. During the following days, I slowly unravel the mystery of the village. A convolute of mysteries is presented. While to Edward, the search for his sister is foregrounded. The backstory of the brothers is exposed as we find story clues and snippets. Throughout these sequences, Alice functions as a reminder of the undetermined, aiming to prevent Edward from losing himself in the epistemological fallacy of the ultimate ratio that is just around the corner. As he draws all the clues together regardless of their nature and intends to link them all back to the disappearance of his sister, Alice encourages him to see the grand picture of the events of the village rather than losing himself in the singular and futile course of personal redemption. In an ultimate act of resistance, Alice disappears as Edward doesn't stop. The game remains ambiguous in such moments, and moments of the *trias* arise where I seek them.

Ultimately, the experience of *Draugen* is a philosophical video game experience, unravelled by spatial exploration in a virtual world (cf. Schniz 2020). "This is not Agatha Christy", my avatar Edward notices in the middle of the game already, again much in alignment with the liminal state of his intra- and my extradiegetic state of mind. There are clues but they are "not conveniently laid out for a conclusion." What Edward/I took away from the village in terms of sights beheld and attempts at understanding the past made, is not the final revelation. Rather, they are a personal development. Still a part of

Edward's consciousness, Alice suggests that he should write a book about the happenings at the village – just as I am now reporting to you what has happened in the game. Just like Edward, I am encouraged to turn from detective to author, manufacturing my own truth, goodness, and beauty out of my journey. All parts of the *trias* are connected.

Conclusions. The Joy of Not Solving Anything

Draugen and Valéry's tale of the *objet ambigu* share their setting: the beach. Beaches are the liminal in-between of the land and sea. They demarcate a clear border on the one hand, and on the other hand, they yet are constantly changed by the ebb and flow of the water. They unite the un-unitable through flux, the constant back and forth. While the surroundings may be beautiful and while I, as Edward, acted with good intentions, the truth component shifted akin to the waters on the shores of Graavik; what was true was only true while I beheld it.

I proposed the entanglement of the true, good, and beautiful within the puzzle that is the *objet ambigu*: the three transcendental ideals have been identified as generally appealing, yet subjectively engaged with in a complex back and forth of experience and individual practice. I suggested that the *objet ambigu*, a multi-layered, multi-dimensional item that is paradox and inconceivable but able to encourage mental exploration due to these irrational compositional elements. It is a bountiful construct for the exploration of the true, good, and beautiful, as it emphasises the inaccessibility of the art in contrast to the importance of introspection. As idealist framings, the true, good, and beautiful provide an aim but not a fixed target, a phenomenon that occurs in flux. I proposed the video game as the digital and spiritual successor of the *objet ambigu*, as it converts the idea of countless individual parts that may even contradict each other into a virtual corset that allows for such contradictions because it is only individually accessible and recallable by its players. Succinctly, I argue that the joy of these recompositions is achieved by the individual and must therefore be accessed via creative analytical practices that intend for scientific objectivity but nevertheless include the passionate self-perspective and its exercise in wandering a virtual space.

Draugen served as the execution of these ideas due to its compositional embeddedness in walking simulator design practices. Its game world is open to explore, and while giving Edward a storyline and the Edward/player compound many environmental clues to decipher, it does not provide answers. In fact, every time we think we achieve something it is taken away from us. Our sole dramaturgic motivation is my longing as player, including the grand-scale secrets unravelled by the excursion to Graavik as much as the focus on the

beauty of the scenery. Unravelling a tale of loss, grief, and trying to find answers become the main point of the game.

In his *Will to Power*, Nietzsche is appalled by the thought to triangulate the good and beautiful, especially in correlation with the true – for “Truth is ugly” (Nietzsche 1968 [1887], 435), and that “[we] possess art lest we perish of the truth” (Nietzsche 1968, 435). The recomposition becomes a decomposition of the self. Understood each as its own *objet ambigu*, they invite us to thrive within their confines to create our own true, good, and beautiful niches. *Draugen* invites us to see the sunrise, without being concerned of the game’s main objectives.

Draugen’s epilogue concludes my play experience with a single message, living up to the evocative, yet ambiguous tone it carried thus far: “Edward and Alice will return” (Red Thread Games 2019). In the context of my play experience, this is more than a run-of-the-mill Hollywood cliffhanger but a genuine statement underlining the search for the true, good, and beautiful. Edward has confronted his grief, achieved distinct experiences along the way, but this does not equal an ultimate conclusion. Ever-evasive, the true, good, and beautiful persist as ideals to be chased in the video game if we want them to. They exist in the inability to unify all of their parts and the joy we see in there. They grant these features to bloom in our subjective exploration of virtuality.

References

- Blumenberg, Hans. 2017 (1964). *Ästhetische und metaphorologische Schriften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Burke, Edmund. 2015 (1757). *A Philosophical Enquiry into the Sublime and Beautiful*, edited by P. Guyer. Oxford: Oxford University Press.
- de Certeau, Michel. 2005 (1984). “Walking in the City.” In *Popular Culture: A Reader*, edited by R. Guins and O. Z. Cruz, 449–461. London: Sage.
- Cross, Katherine. 2015. “How ‘walking simulators’ allow us to touch other worlds.” *Game Developer*. Accessed 30 Oct 2023.
- Cross, Katherine. 2019. “Opinion: How Draugen lets down its characters.” *Game Developer*. Accessed 30 Oct 2023.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca. 2013 (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 2nd ed. London: Routledge.
- Feige, Daniel Martin. 2015. *Computerspiele: Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.
- Ficino, M. 1975. *The Philebus commentary*. Translated by M. J. B. Allen. Berkeley, CA: The University of California Press.
- Foos, Peter. 1999. *L’objet ambigu in Philosophie und Kunst: Valéry, Kant, Deleuze und Duchamp im platonischen Differential*. Düsseldorf: Parerga.
- Gardner, Howard. 2011. *Truth, Beauty, and Goodness Reframed: Educating for the Virtues in the Twenty First Century*. New York: Basic Books.

- Hammel, Walter. 1997. *Was ist Erfahrung?* Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game design as narrative architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, 118–130. Cambridge: MIT Press.
- Jennings, Stephanie C. 2015. "Passion as method: Subjectivity in video games criticism." *Journal of Games Criticism* 2 (1): 1–18.
- Jones, Ian Bryce. 2019. "Inspect-'em-Ups: Genre Core and Periphery." *Intermittent Mechanism*. Accessed 11 Nov 2023.
- Keogh, Brendan. 2014. "Across worlds and bodies: Criticism in the age of video games." *Journal of Games Criticism* 1 (1): 1–26.
- Kurz, Gerhard. 2015. *Das Wahre, Schöne, Gute: Aufstieg, Fall und Fortbestehen einer Trias*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Kurz, Gerhard. 2017. "Das Wahre, Gute, Schöne und die Literaturkritik." In *Transformationen literarischer Kommunikation*, edited by J. Schuster, A. Schwarz and J. Süselbeck, 31–54. Berlin: de Gruyter.
- Magee, Glenn Alexander. 2010. *The Hegel Dictionary*. London: Continuum.
- Marshall, Henry Rutgers. 1922. "The True, The Good and the Beautiful." *The Philosophical Review* 31 (5): 449–470.
- Martin, John Levi. 2017. "The Birth of the True, the Good, and the Beautiful: Toward an Investigation of the Structures of Social Thought." *Current Perspectives in Social Theory* 35: 3–56.
- Mäyrä, Frans. 2007. "The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play." In *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 810–814.
- McDonell, Jess. 2020. "Draugen Review - Mystery Loves Company." *Gamespot.com*. Accessed 14 Dec 2023.
- Moralde, Oscar. 2014. "Haptic Landscapes: Dear Esther and Embodied Video Game Space." *Media Fields* (8): 1–15.
- Murray, Janet. 2004. "From Game-Story to Cyberdrama." In *First-Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, 2–11. Cambridge: MIT Press.
- Nietzsche, Friedrich. 1883. *Also Sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen*. Chemnitz: Verlag von Ernst Schmeitzner.
- Nietzsche, Friedrich. 1968 (1887). *The Will to Power*. Translated and edited by W. Kaufmann. New York: Vintage Books.
- Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Poe, Harry Lee. 2004. *See No Evil: The Existence of Sin in an Age of Relativism*. Grand Rapids: Kregel Publications.
- Richardson, Laurel, and Elizabeth Adams St. Pierre. 2018. "Writing: A Method of Inquiry." In *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, edited by N. K. Denzin and Y. S. Lincoln, 5th ed, 959–978. Los Angeles: Sage.
- Rusch, Doris. 2009. "Staring into the abyss: A close reading of Silent Sill 2." *Gambit.mit.edu*. Accessed 26 June 22.

- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schniz, Felix. 2020. "The Flaneur in a Masticator: Virtual Walking and the Philosophical Experience in Amnesia: A Machine for Pigs." In *Mixed Reality and Games: Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education*, edited by E. Bektic, D. Bruhns, S. Gabriel, F. Kelle, G. Pölsterl, and F. Schniz, 89–100. Bielefeld: transcript.
- Schniz, Felix. 2021a. *Genre und Videospiel: Einführung in eine unmögliche Taxonomie*. Wiesbaden: Springer VS.
- Schniz, Felix. 2021b. *What is a Videogame Experience? A Peripatetic Acknowledgement of Inner Sentiments in Virtual Worlds*. Dissertation. Klagenfurt: University of Klagenfurt.
- Skolnick, Evan. 2014. *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. Berkeley: Clarkson Potter/Ten Speed.
- Sylvester, Tynan. 2013. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol: O'Reilly.
- Thomson, Pat. 2023. *Refining your Academic Writing: Strategies for Reading, Revising and Rewriting*. New York: Routledge.
- Valéry, Paul. 1991 (1923). *Eupalinos oder der Architekt*. Translated by R. M. Rilke. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ludography

- Red Thread Games. 2019. *Draugen*. Oslo: Red Thread Games.