

---

Sylke Rene Meyer

## Play Episode

---

I. »*When my time comes, tell me?*«<sup>1</sup> - Im frühen 20. Jahrhundert begeisterten sich die Menschen für Rekorde aller Art, für die Geschwindigkeit der Eisenbahn, des Autos: schneller, schneller ... in die Zukunft. Die Futuristen riefen: »*Wir erklären, dass sich die Herrlichkeit der Welt um eine neue Schönheit bereichert hat: die Schönheit der Geschwindigkeit*«. <sup>2</sup> Der sonderbare Eindruck des Rückwärtslaufens der Eisenbahnräder in der filmischen Aufnahme, der die menschliche Wahrnehmung verunsichert, traf im Kino auf die Freud'sche Traumanalyse. Traumbilder und Projektionen im Kinosaal formten ein neues Erzählmantra. Das große Versprechen des 20. Jahrhunderts war der Kommunismus – ein Kinotraum.

Heute scheint es, dass uns die Geschwindigkeitsfantasien des 20. Jahrhunderts überholt haben. Während sich zwischen den Jahren 1500 und 1900 das Wissen der Menschheit nur etwa alle hundert Jahre verdoppelte, geschieht dies heute alle fünf Jahre – Tendenz steigend. <sup>3</sup> Datenströme fließen in Echtzeit, Verkehrsströme haben sich vervielfacht. Unser Zeitbegriff klingt im Echoraum von *updating* nach. Zeit wird wahrgenommen als eine Art ewig andauernde Gegenwart. Der Begriff *temporality* ersetzt den Begriff *time*. <sup>4</sup> Unsere Vorstellung von Zeit ist nicht mehr an eine Abfolge einzelner Schritte geknüpft, sondern ein Fluss permanenter Veränderung. Diesem Zeitbegriff entspricht eine Erzählform, die keinen Anfang und kein Ende hat, vielmehr einen Fluss von Veränderungskrisen, von Episoden und Staffeln beschreibt – die serielle Erzählung im Fernsehen. Eine Staffel, die übergeben wird und weiterläuft oder, wie im Englischen der Begriff *season*, auf den ewigen Fluss der wechselnden Jahreszeiten verweist.

Serie in diesem Sinne meint immer horizontal erzählte Serie. Im Gegensatz zur vertikalen Serie, die in sich abgeschlossene Episoden aneinanderreicht, verfolgt die horizontale Serie einen Erzählbogen, der sich über eine oder mehrere Staffeln erstreckt. Der Unterschied ist fundamental. Die vertikale Serie wird vom werbefinanzierten Fernsehen bevorzugt, weil sie beliebig programmiert werden kann und in der Regel bessere Quoten bringt. Der Zuschauer kann voraussetzungslos teilhaben, er muss die vorherigen Episoden nicht gesehen haben. Die horizontale Serie dominiert im PayTV. Sie setzt einen ausgebreiteten Kausalnexus in Gang. Die Figuren sind komplex. Die Episoden beruhen aufeinander und müssen im Zusammenhang angeschaut werden.

Eine Serie wie zum Beispiel *The Sopranos*<sup>5</sup> besteht aus 86 Folgen von etwa 50 Minuten. Das sind 72 Stunden Erzählzeit und etwa acht Jahre erzählte Zeit. Das serielle Erzählen schafft eine eigene neue Raumzeit. Wir sprechen heute von *story world* und *story architecture*, von Erzählräumen, die vollständig sind und einer eigenen Zeitlichkeit folgen. Für den Zuschauer steht die sogenannte Realzeit still, während die Erzählzeit verstreicht. In der Titelsequenz der *Sopranos* sieht man in den ersten drei Staffeln im Rückspiegel von Tony Sopranos Auto noch das World Trade Center. Ab der vierten Staffel ist es verschwunden. Das Geschehen hat sich aus der linearen Wahrnehmung gelöst. Die (horizontale) Serie setzt das chronologische Zeitmaß außer Kraft. Das Phänomen ist an sich nicht neu. Auch im Kinofilm fällt der Zuschauer aus der Zeit, in gleicher Weise wie die Romanleserin im 19. Jahrhundert die äußere Zeit vergessen konnte. Das serielle Erzählen erzeugt jedoch eine neue Temporalität, denn anders als in der Wachstumsmatrix einer dramatischen Filmerzählung verändern sich die Figuren einer Serie nicht. In der typischen Kinoerzählung begegnet uns ein Held, der über sich hinauswächst. In der seriellen Erzählung bleibt Tony Soprano Tony Soprano. Er wird nur dicker. Seine Mafiosi werden älter, aber sie bleiben ihren Neurosen und Charakterfehlern treu. In der Serie *Ellen*<sup>6</sup> verlor Ellen DeGeneres ihre Zuschauer, nachdem sie in der 23. Episode der vierten Staffel ihr Coming-out hatte. Nicht wegen der Homophobie der Zuschauer, sondern weil die Figur gegen das Entwicklungsverbot verstoßen hatte. Die Erzählung war zu Ende erzählt.

Gegenstand der Erzählung im Kinofilm und im Roman des 19. Jahrhunderts ist Veränderung und Wachstum. Die horizontale Serie erzählt dagegen von der wiederholten Weigerung, sich zu ändern. In diesem Sinne kann gesagt werden, dass die horizontale Serie tragisch ist. Der Mafioso/Gangster/Kriminelle ist nämlich eine Grundform des Kapitalisten und Tony Soprano ein tragischer Held. Er eignet sich fremdes Eigentum an und zwingt andere, für ihn zu arbeiten. Er kann sich nicht verändern, sondern scheitert an seinem tragischen Dilemma: töten oder getötet werden. Die Zeit verläuft zirkular. Am Ende der Erzählung sind wir wieder an unserem Ausgangspunkt angekommen. Er zerbricht an den Früchten seiner Tat – in der Serie: immer wieder und wieder. Der Wiederholungszwang erinnert nicht zufällig an die Freud'sche Neurosenbeschreibung. Die horizontal erzählte Serie spiegelt die Neurosen unserer Zeit wider und leistet durch die zwanghafte neurotische Wiederholung kollektive Traumarbeit. Für den Zuschauer sind Tony Soprano oder Walter White, der Crystal Meth kochende Lehrer aus *Breaking Bad*,<sup>7</sup> Ermächtigungsfantasien, die ihm einen Weg aus täglich wiederkehrender Traumatisierung aufzeigen. Sie sind eine voyeuristische Fantasie und unterscheiden sich insofern von den Avataren der Games, auf die ich später eingehen möchte.

Wenn im gegenwärtigen Diskurs über die neuen TV-Serien gesprochen wird,

meint man immer diese horizontal erzählten postmodernen Tragödien. In der werbefinanzierten Fernsehrealität spielen sie hingegen kaum eine Rolle. Dort finden wir mit dem TV-Kommissar in der Regel die Hauptfigur eines vertikalen Funktionsnarrativs. Mehr denn je ist der TV-Krimi die dominante serielle Erzählform im gegenwärtigen Fernsehen.<sup>8</sup> Werbefinanzierte Fernsehprogramme müssen eine konsumentenfreundliche Welt kreieren, um selbst am Markt zu bleiben und ihre Werbekunden an sich zu binden. Infolgedessen entstand mit der Fernsehserie eine Weltbeschreibung, die von den bisherigen Erzählformen insoweit abweicht, als in ihr im Hier und Heute die gegenwärtige Ordnung, die Herrschaftsverhältnisse am Ende jeder Episode wieder hergestellt werden. Während im klassischen Theaterdrama und im Kino der Gangster, der sogenannte Kriminelle, der Mafioso der tragisch-scheiternde Held ist, der die Eigentumsverhältnisse zu seinen Gunsten in Frage stellt, etabliert das Fernsehen den TV-Kommissar als Hauptfigur, der am Ende obsiegt. Er klärt den Fall auf und verhaftet den Täter. Die Ordnung ist wieder hergestellt. Der Zuschauer wird *unterhalten*.<sup>9</sup>

Eine Ausnahme bilden hier zum Beispiel die dänischen TV-Serien *Forbrydelser* (*The Killing/Kommissarin Lund*)<sup>10</sup> oder *Broen* (*The Bridge, Die Brücke*)<sup>11</sup>, die eine tragische Heldin in den Mittelpunkt stellen. Danmarks Radio (DR) erzählt mit seinen sechs komplett werbungsfreien Kanälen *Hamlet* neu als *nordic noir*, vor dem Hintergrund des aktuellen dänischen Traumas – der Afghanistanmission nach 9/11. Nicht die Ermittlerin findet den Mörder, sondern die Ermittlung bringt die Ermittlerin um. Auch Autor und Prozent David Simon schuf in seinem Geniestreich *The Wire*<sup>12</sup> tragische Ermittlerfiguren, Polizisten, die praktisch niemals einen Täter verhaften, sondern erkennen, dass die eigentlichen Täter in der Regierung sitzen. Der Drogenhandel wird in *The Wire* als Genozid an der afro-amerikanischen Bevölkerung desavouiert. Nicht der tragische Held, die tragische Heldin stehen hier im Sinne Hegels im Mittelpunkt der Erzählung, sondern die tragische Kollision zwischen Individuum und Verhältnissen. Das Dilemma des Protagonisten repräsentiert zwei gegensätzliche, aber gleich erstrebenswerte Positionen und macht damit die horizontal erzählte Serie zur tragischen Erzählung unserer Zeit.

*II. Zeit - Serielles Erzählen.* – Serielles Erzählen ist nicht sehr alt. Es entstand mit dem Zeitungsroman im 19. Jahrhundert, war also seit seinen Anfängen an ein Massenmedium gebunden. Die Funktion des seriellen Erzählens bestand darin, Leser an die Zeitung zu binden. Das serielle Erzählen ist also ursprünglich ein Funktionsnarrativ. Es entstanden in den Anfangsjahren außerordentliche literarische Produktionen, die zunächst als Fortsetzungsroman publiziert wurden – von Charles Dickens *Pickwick Papers* über Harriet Beecher Stowes *Uncle Tom's Cabin* bis zu Alfred Döblins *Berlin Alexanderplatz*.

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde das Fernsehen zum neuen dominanten Massenmedium. Fernsehsender sind Wirtschaftsunternehmen, deren Aufgabe der Verkauf von Werbeminuten in bewegten Bildern ist – also ein Massenmedium, das der Zuschauerbindung geradezu ontologisch bedarf. Serie heißt Zuschauerbindung, und so entwickelte sich um die Dramaturgie der Werbeblöcke eine neue Erzählform: die Fernsehserie. Nicht dreiaktig wie im Film, sondern in vier, fünf oder gar sieben Akten, je nach der Anzahl der *commercial breaks*, ist eine Serienepisode gebaut. Die Struktur sieht vor jeder Werbepause so genannte *Cliffhanger* vor, überraschende spannende Glückswechsel – eine *peripeteia*, wie Aristoteles es genannt hätte.

In den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts begann vor allem in den USA das Kabelfernsehen, Programme ohne Werbeunterbrechung an Abonnenten zu verkaufen. 1989 fusionierten Time Inc. (die Kabel-Provider) mit Warner Communications (den Filmproduzenten) zu HBO. Der PayTV-Sender konnte so auf Filmrechte zurückgreifen und werbefrei senden. Kein Werbefernsehen, sondern Kinospielefilme.

Die HBO-Gruppe gründete »subchannels« wie HBO 2 bzw. 3, HBO Comedy usf. Das Programm diversifizierte sich, HBO begann eigene Filme zu produzieren. Kein Massenprodukt für alle, sondern eine Vielfalt für signifikante Minderheiten und gewann auf diese Weise mehr als 10 Millionen Subskribenten. Ein ungeheure Erfolgsgeschichte, die mit der Einführung der Videorecorder und Videotheken zu enden schien. Die Abonnentenzahlen stagnierten oder sanken, die Gewinne brachen ein. Das Bezahlfernsehen schien am Ende.

1997 wurde Jeffrey Bewkes CEO von HBO und veränderte die Senderstrategie. HBO verließ sich fortan nicht mehr auf die Spielfilme, sondern erfand die Fernsehserie neu. Der Sender griff dabei auf die serielle Erzähltradition der anglosächsischen Printpublikation des 19. Jahrhunderts zurück und schuf den Raum für die Romane des 21. Jahrhunderts: *Breaking Bad* auf AMC, *The Sopranos*, *OZ*, *The Wire* auf HBO und viele andere mehr.

Die neuen Serien sind figurenorientiert und erzählerisch im engeren Sinne, konzentrieren sich wie die Gesellschaftsromane des 19. Jahrhunderts auf Durchschnittsmenschen, stellen gesellschaftliche Verhältnisse und Milieus genau und differenziert dar: kleine Drogenhändler, Lehrer, Mafiosi in Therapie, Hausfrauen in Vorstädten. Der Gangster wird hier wieder zum Protagonisten, während uns zur gleichen Zeit im Werbeumfeld der Networks z.B. Jerry Bruckheimers Produktionen die ordnungs- und angstgesteuerte Polizeimacht in *NYPD Blue*, *Criminal Intent*, *CSI* und ähnlichen Serien vorführen.

Heute verändert die Technologie den Markt erneut. Vor allem jüngere Zuschauer suchen sich ihre Programme online und besitzen keinen Fernseher. Die Abonnentenzahlen im *premium cable* sinken. Die Zuschauer werden immer älter. Um die Kosten zu decken, erhöhen die PayTV-Sender die Gebühren und

verlieren darüber weitere Subskribenten. Die DVD-Verkäufe und -Lizenzen decken nicht die Kosten. Fernsehen wird immer teurer, und in wenigen Jahren werden die hochwertigen TV-Serien so kaum noch zu refinanzieren sein.

Und trotzdem könnte es sinnvoll sein, weiter zu produzieren. Allein auf YouTube werden in jeder Minute 24 Stunden Videomaterial hochgeladen. Das entspricht 150.000 abendfüllenden Spielfilmen in jeder Woche.<sup>13</sup> In dieser digitalen Welt ist es unmöglich, alles zu sehen oder auch nur wahrzunehmen. Es gibt keine großen Zielgruppen mehr, vielmehr will praktisch jeder Zuschauer für sich gewonnen sein. Markenbildung wird deshalb oft als der Schlüssel zum Erfolg in der überwältigenden Menge von Medienangeboten genannt. Die alten Medienmächte müssen mit Amazon, Hulu, Mubi und Netflix konkurrieren. Qualitätsserien könnten in diesem Sinne wichtig bleiben, weil sie die Marke stark machen und damit vielleicht ihr digitales Überleben sichern.

Damit verbindet sich serielles Erzählen nach Printmedien, NetworkTV und Abonnementfernsehen nun mit dem Internet und wird sich in dem neuen Medium neu erfinden. Die digitalen Plattformen machen aus Zuschauern *User*. Die Fernsehzuschauer richteten ihre Tages- und Lebensplanung noch nach dem Fernsehprogramm aus: Dienstags kam *Dallas*.<sup>14</sup> Der *User* dagegen ruft Inhalte ab, wann und wo er will.

Im Internet trifft das serielle Erzählen auf die Möglichkeiten und die Notwendigkeit der Interaktivität; mit den Games begegnet es einer genuin digitalen neuen Erzählspezies. Während das tiefenpsychologische Ausforschen einer Figur im Roman des 19. Jahrhunderts auf bedrucktem Papier stattfand und die Entwicklungs- und Krisenmatrix des Films im 20. Jahrhundert auf Celluloid, hat sich das 21. Jahrhundert mit dem Internet und den digitalen Games ein eigenes Medium geschaffen.<sup>15</sup>

*III. Game Over.* – Herodot berichtet in seinen *Historien* von den Lydern,<sup>16</sup> die nach langer Dürre nicht genug Lebensmittel für alle Bürger produzieren konnten. Um den Hunger zu mildern und die Reserven gut einzuteilen, entschied König Atys, dass sein Volk an jeweils einem Tag essen und am jeweils anderen Tag spielen sollte. Gegessen wurde so also nur jeden zweiten Tag und die Spiele sollten vom Hunger ablenken. Die Lyder taten lange Zeit wie geheißßen. Sie erfanden das Würfelspiel und die Ballspiele. Den Hunger bekämpften sie nicht. Nach achtzehn Jahren sah König Atys ein, dass das Verfahren keine dauerhafte Lösung versprach, und teilte sein Volk in zwei Hälften. Die eine Hälfte blieb mit Atys in Lydien, die andere Hälfte wanderte mit seinem ersten Sohn Tyrsenos aus und siedelte in der heutigen Toskana/Umbrien. Der Legende nach begründeten sie die etruskische Kultur.

Das Spiel, so scheint es, hatte also von Anfang an eine eskapistische Funktion, sollte von der Realität ablenken. Zugleich funktioniert das Spielen bei Kindern wie bei Erwachsenen als sinnstiftendes Zusammenwachsen. Man lernt

spielend das Gegebene verstehen, und spielend kreiert der Mensch das Neue. Die Menschwerdung selbst hat man zuweilen ans Spielen binden wollen: Der *homo ludens* ist definiert als Primat, der spielt. Die Legende der Lyder ist aber auch deshalb interessant, weil sie von Gamedesignern gern zitiert wird. Das scheinbar Nutzlose, der spielende Müßiggang, bekommt durch den Mythos eine überlebenswichtige Funktion.

Das 1972 von Atari veröffentlichte Videospiel *Pong*<sup>17</sup> ist nicht das erste Videospiel, aber das erste kommerziell erfolgreiche Massenprodukt und der Beginn der Videospielindustrie. *Pong* ist eine Art Tischtennispiel mit primitiver Graphik. Erzählerische Elemente sind nicht vorhanden. Eine überlebenswichtige Funktion von *Pong* ist mir nicht ersichtlich. Warum macht es dem Menschen Freude, sinnlose Hindernisse zu überwinden? Weil er es kann. Die Freude am Erfolgserlebnis und die Leistungssteigerung durch Übung sind sinnstiftend – und machen glücklich.

*Bioshock Infinite 3*,<sup>18</sup> eine der erfolgreichsten Spielserien der Gegenwart, ist dagegen vollständige serielle Erzählung. *BioShock 1* und *2* spielen in der Unterwasserwelt *Rapture*, der dritte Teil der *BioShock*-Serie in der fliegenden Stadt *Columbia*. Es gibt eine historische Einbindung, komplexe Erzählung und differenzierte Charaktere. Es geht explizit um Überlebensstrategien. »Das Gegenteil zu Spiel ist nicht Ernst«, sagt Freud in seiner Schrift *Der Dichter und das Phantasieren*, »sondern – Wirklichkeit.«<sup>19</sup> Und der Spielpsychologe Brian Sutton Smith sagt, dass jedes Spiel den Überlebenskampf simuliert.<sup>20</sup> Virtuelle und reale Welt beginnen ein Wechselspiel, das erst durch das erzählerische Element entsteht. Das reine Spiel ist virtuell, erst die Verbindung mit einer Erzählung, d.i. dem Mythos, verbindet es mit der Realität. Beide Elemente – Erzählung und Spiel – sind definiert als Simulation. In der Erzählung steht die Nachahmung des Menschen durch Menschen im Vordergrund, im ursprünglichen Spiel (also den Ballspielen, Karten- und Brettspielen) scheinen Objekte mimetische Funktionen zu übernehmen. Interessant ist in diesem Zusammenhang vielleicht auch der etymologische Verweis. Das deutsche Wort *Spiel* leitet sich aus dem mittelhochdeutschen *Spil* ab und bedeutet Tanzbewegung. Das Tragisch-Erzählerische hat zumindestens nach Nietzsches Untersuchungen seinen Ursprung in der Musik, das Mimetische nach Aristoteles durchaus auch im Spiel. Antikes Drama bestand aus Tanz und Gesang. Spiel und Erzählung können also durchaus als Ausdrucksformen des gleichen menschlichen Bedürfnisses aufgefasst werden.

Games verbinden heute Storytelling und Spiel und werden so zunehmend zum kulturellen Leitmedium, dessen Einfluss in Kinofilmen, Fernsehen und Literatur unübersehbar ist. Offensichtlich sind die ästhetischen Referenzen zu den Games in Filmen wie *Transformers 1-4* oder *IronMan 1-3*, ebenso wie die zunehmend transmediale Ausrichtung der TV-Sender überhaupt. Tiefergehend scheint mir der Einfluss der Levelstruktur der Games auf das Erzählen selbst.

Mit den Games veränderte sich die Erzählform und wanderte von der Ein-Held-Geschichte zur Ensembleerzählung, vom klassischen kausalen Handlungsbogen zum Narrativ auf unterschiedlichen *levels*, von monolinerer oder dualer Erzählung zu multilinearer Erzählung. *Tandem Narratives, parallel narratives, flashback narratives*<sup>21</sup> – also Erzählformen, die mehrere Erzählstränge und Erzählzeiten in unterschiedlicher Weise verbinden, spielen im filmischen und literarischen Erzählen eine zunehmende Rolle. Bemerkenswert ist dabei zugleich die Parallelität von Serialität und Spiel. Kinofilme werden inzwischen seriell produziert, Spiele werden seriell produziert.

In Games hat das Spiel mit Identität oder multiplen Identitäten (Avatare, erfundene Ich-Konstruktionen) großen Einfluss auf unsere Vorstellungskraft und damit auch auf das Erzählen. Es entstehen neue dreidimensionale *Story-Architekturen*: Erzählerische Räume werden kreiert, unter Beteiligung des Publikums. Der Spieler ist ein Autor, kein Zuschauer, sondern ein User. Das Prinzip der Simulation verbindet sich mit dem Prinzip der Wiederholbarkeit. Anders als im Film, wo Triebunterdrückung überwiegend voyeuristisch kompensiert wird, ist das Game exhibitionistisch. Tony Soprano ist eine eskapistische Fantasie, im Game betritt der User selbst die Welt. Der Gamer *ist* der Protagonist. Eine ekstatische Erfahrung, die unser gängiges Konzept von der Body-Mind-Dichotomie auf die Probe stellt, also einen neuen Ansatz für die Frage gewinnt, wie sich das Bewusstsein zum Sein verhält, ob die beiden Zustände überhaupt trennbar sind und ob es noch sinnvoll ist, vom Primat des Bewusstseins oder des Seins zu sprechen. Das Konzept der augmentierten Realität trägt diese Weltvermischung noch einen Schritt weiter. Die virtuelle Welt ist mit der realen Welt (oder auch umgekehrt) zu einer neuen Räumlichkeit verschmolzen. Es scheint, als würde der postmoderne Mensch seine Körperlichkeit gänzlich hinter sich lassen und Logos werden, aber eben nicht in Ratio, wie es der moderne Mensch versuchte, sondern sozusagen in einer ausgelagerten, neu hinzugetretenen Ordnung. Diese virtuelle Ordnung lässt sich leicht mit der mittelalterlichen Paradiesvorstellung vergleichen: ein labyrinthischer Garten, in dem die Menschen nackt, unschuldig und unsterblich sind. Die Nacktheit verweist auf die Abwesenheit des Über-Ichs, der symbolischen Ordnung – man muss sich nicht verstecken, jeder kann sein wie er oder sie will.

In ähnlicher Weise beschreiben die Gamedesigner die Welt der Games, die eben deshalb so mächtig sind, weil sie den Menschen Sinnstiftung, Glücksgefühl und einen Platz innerhalb einer Gemeinschaft geben, in der sie sich entwickeln können und Anerkennung erfahren. Lebenswünsche, die die reale Welt ihnen nicht (mehr) bietet. Das digitale Zeitalter und der postmoderne Mensch scheinen die gesellschaftlichen Verhältnisse der Realität wie einen schweren alten Wagen abzuhängen und eine neue Ordnung in einer neuen Parallelwelt aufzubauen. Auch hier passt die Analogie der mittelalterlichen Paradiesvorstellung. All die

Pein des Diesseits kann leicht ertragen werden, weil das süße ewige Glück im Jenseits wartet. Mit diesem Ausblick ins Imaginäre gelang es der Feudalgesellschaft über Jahrhunderte, Machtverhältnisse stabil zu halten, und in ähnlicher Weise scheint die Technologie des Konsumentenzeitalters mit ihrer Oberflächenveredelung davon abzulenken, dass in der physischen, realen Welt Umwelt zerstört und sozialer Ausgleich abgeschafft wird.

Die Gamedesignerin Jane McGonigal schlägt hier einen neuen Weg vor. Die Realität, sagt sie, ist zerbrochen. Die Menschen, insbesondere die Generation der nach 1980 Geborenen, flüchten in die virtuelle Welt der Games. Den Games gelingt es, uns glücklich machen, die Wirklichkeit dagegen frustriert den Menschen. Aber statt *gaming* als Eskapismus zu verteufeln, schlägt sie vor, die Mechanismen der Games auf die Realität zurück zu übertragen und die Welt so zu verbessern. Games dieser Art sind keine Utopie, sondern Realität. Schulen zum Beispiel sollten demnach nicht mit Games arbeiten, sondern ein Game sein. Die *New York City Charter School* ist eine solche hochsubventionierte Spiel-Schule. Über 50.000 New Yorker Schüler sind allein in diesem Jahr auf ihrer Warteliste.<sup>22</sup> *Quest to Learn*<sup>23</sup> heißt hier ein sogenanntes *alternate reality game*, das den Stundenplan ersetzt. Spielen (d.i. Lernen) ist optional. Die ARGs, *alternate reality games*, werden so als anti-eskapistische Games definiert, sind *Serious Games* und in ähnlicher Weise realitätsbezogen. Gaming wird hier als Strategie verstanden, die anwachsende Gamer-Bevölkerung zurück in die reale Welt zu holen.

Dieses neue serielle Erzählen wäre eine Simulationsmaschine für Weltbeschreibung und Weltverbesserung, ein neues Medium für eine neue gesamtgesellschaftliche Utopie, ein Weltlabor. Denkbar sind in dieser Erzählordnung kollaborative Formen von gemeinsam gestalteter Erzählung. Autorenkreise, die innerhalb eines durch einen empirischen Autor gestalteten mythischen Geflechts ihren spezifischen Narrations- und Bedeutungspfad anlegen, sich unter Umständen mit anderen Kreisen überschneiden und Identitäten und Erzählungen ausprobieren können. MMORPGs (*massive multiplayer collaboration projects*, also Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) sind solche internetbasierten Computer-Rollenspiele, bei denen gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine virtuelle Welt bevölkern. *Little Big Planet* (LBP)<sup>24</sup> ist beispielsweise eines der erfolgreichsten kollaborativen Games der letzten Jahre, mit über 1,3 Millionen Usern, die im sogenannten *popit* gemeinsam eine eigene Welt, mit Landschaften und Gebäuden etc. schaffen. Es gibt eigene Werkzeuge und Techniken, Sommer-Sonderangebote wie im analogen Baumarkt – alles natürlich gegen Bezahlung mit Geld aus der realen Welt.

*IV. Neue Zeiträume.* – Das 20. Jahrhundert fieberte einer Zukunft entgegen, glaubte an eine Utopie in der realen Welt. Das 21. Jahrhundert, zumindestens



in der westlichen Welt, erwartet von der Realität scheinbar wenig, und verlagert seine Sinnsuche in eine parallele virtuelle Raumzeit. Auch wenn die aktuellen Entwicklungen im Gamedesign die reale und virtuelle Welt zu vereinen suchen, bleibt doch die Frage nach der Sinnhaftigkeit unbeantwortet.

Der Gamer verfolgt ohne starkes Motiv sein (oft beliebiges) Ziel. Es bedeutet ihm nichts. Der Weg ist sein Ziel. Auch in den *Alternate Reality Games* ist das Erfüllen der Mission, wie zum Beispiel einer Mathe-Mission, ohne tiefere Bedeutung. Schüler, die so auf einen geheimen Quest geschickt werden, ein verstecktes Mathematikbuch in der Bibliothek zu finden und sich vielleicht per SMS und Twitter bei der Suche abzustimmen, mögen Spaß haben und vielleicht auch noch Lust haben, im Anschluss einen »geheimen Mathe-Code« zu knacken, um so auf das nächste Level zu kommen. Der Denk- und Arbeitsprozess ist vollkommen *solution-based*, nicht *problem-based*. Diese Denkschule, das *design thinking*,<sup>25</sup> interessiert sich nicht für das Warum, solange es eine Lösung gibt, die funktioniert. Der Spieler will es einfach *schaffen*, eine existenzielle Bedeutung außerhalb des spielerisch-sportlichen *Gewinnens* hat das Spiel nicht. Design Thinking privilegiert Synthese vor Analyse und divergentes vor konvergentem Denken. In einer Zeit, in der die Informationsmenge exponentiell anwächst, ist Design Thinking sicher ein produktiver Ansatz. Der Mensch bleibt handlungsfähig. Wenn aber kein kritisches, analytisches Denken die gefundene Problemlösung überprüft und in Frage stellt, weil es in der Game-Matrix keinen Raum findet, wird die Realität vielleicht verändert, aber warum und in welcher Art, liegt vollkommen in der Macht der Gamedesigner und der Games-Industrie. Wenn sich aber der Gamer als Erzählfigur in einer analytischen Fabel wiederfindet und nach dem *warum* fragt, kann die userbasierte Erzählung den kollektiven Neurosen unserer Zeit begegnen und sinnstiftend sein.

Empathie, die es dem Zuschauer in der tragischen Erzählung gestattet, sich mit dem Protagonisten zu identifizieren, spielt im Game bisher kaum eine Rolle. Das exhibitionistische Potential des Avatars ist bei weitem nicht ausgeschöpft. Kein Spieler *fühlt* auch nur das Geringste, wenn er seinem Gegner den Kopf abschlägt. Spieler sind ohne Empathie, manchmal in dystopischer Verstimmung, aber sie zocken ohne kathartische Heilung. Das Erzählen wird bisher im Game von der Technologie und vom Spielen dominiert. Solange jedoch das empathiegesteuerte Erzählen unterdrückt ist, bleibt das Game eine traurige soziopathische Maschine. Wenn es aber gelingt, die Qualität von seriellem Erzählen mit der virtuellen Erlebensarchitektur zu verbinden, könnte Erzählung tatsächlich die Zeit verändern und damit die reale, physische Welt.

In Platons *Protagoras* 9–16 gibt es eine sinnfällige Beschreibung der Menschwerdung. Prometheus hatte den Menschen zu Beginn nur Verstand und Feuer gegeben – und zwar notgedrungen, da sein Bruder Epimetheus alle anderen Eigenschaften bereits in der Tierwelt verteilt hatte. So bildeten die Menschen

Gemeinschaften, brachten aber einander um, da ihnen Scham und Rechtsgefühl fehlten. Bis schließlich Zeus Erbarmen hatte und ihnen diese kulturstiftenden Tugenden nachreichte. In ähnlicher Weise, scheint es mir, verhält es sich mit den digitalen Spielkreaturen. Sie haben Feuer und Verstand, aber weder Scham noch die Fähigkeit zur Empathie. Scham und Empathie müssen aus dem Erzählerischen, aus dem Tragischen kommen.

Das horizontale serielle Erzählen ist wegen seiner erzählerischen Verwandtschaft und seiner Zeitgemäßheit prädestiniert, diesem geformten Stück Lehm Leben einzuhauchen. Im Gamedesign spricht man in diesem Sinne von *epic scales*. Ein Game, das den Spieler zum Teil einer größeren Mission macht, die dem Spiel einen tieferen Sinn gibt und von möglichst vielen Spielern in gemeinsamen Handeln ausgetragen wird, nennt man in der Welt der Games *epic*.<sup>26</sup> Diese Art von Spielen verspricht dem Spieler ein spezifisches emotionales Erleben: *awe*, das hier vielleicht am besten mit *Ehrfurcht und Erschauern* übersetzt sein soll. In seinem Buch *Born to be Good* schreibt der Psychologe Dacher Keltner: »The experience of awe is about finding your place in the larger scheme of things. It is about quieting the press of self-interest. It is about folding into social collectives. It is about feeling reverential toward participating in some expansive process that unites us all and that ennobles our life's endeavors.«<sup>27</sup>

Die Ausführungen der Gamedesigner zum ersehnten »Awe« erinnern an Freuds Ausführungen zum »ozeanischen Gefühl«.<sup>28</sup> Dieses quasi-religiöse Auflösungsbedürfnis, das Freud als Form von infantiler Hilflosigkeit erkannt hat, birgt die Gefahr, den Gamer mehr denn je von der Realität wegzulenken. Für Jane McGonigal diente die Geschichte der Lyder als Beleg für ihre Theorie, dass *gaming* Kreativität und Kollaboration befördert.<sup>29</sup> Die etruskische Hochkultur wäre demnach ohne das achtzehn Jahre währende Spielen nicht entstanden – die Geburt der Chimäre von Arezzo aus dem Geist des Fußballspiels sozusagen. Man könnte sich allerdings auch fragen, warum die Lyder 18 Jahre verdaddelt haben, ohne ihre Ökonomie in Frage zu stellen. Atys war der Sohn des legendär reichen Krösus, die Lyder waren unter der Regentschaft des Vaters berühmt für ihren Luxus und ihr *savoir vivre*. Der Verdacht ist nicht von der Hand zu weisen, dass durch Umverteilung des Reichtums das Volk der Lyder nicht hätte hungern müssen. Statt Teilhabe gab man ihnen Würfel.

Die derzeitigen erzählerischen Erweiterungen in den narrativen Games kommen König Atys zugute. *Epic awe* befriedigt regressive Versorgungs- und Fluchtfantasien und verhindert kritisches Denken. Der User wird letztlich nicht emanzipiert, sondern mit Scheinentscheidungen im Kreis geführt. Die tragische Dimension, die eine userbasierte serielle Erzählung dagegen haben könnte, wird von *happiness hacks*<sup>30</sup> verschluckt.

Im einer userbasierten seriellen Erzählung müssten wir dagegen exakt dieser Auffassung der Zeit und der Kausalität widersprechen, welche geradlinig und

einseitig gerichtet ist. Das tragische Dilemma besteht regelmäßig darin, dass der Held oder die Heldin zwischen zwei Wegen wählen muss: den Tod im richtigen Leben und das Verweilen im falschen Leben. Eine Serie wie beispielsweise *The Wire* würde sich dann nicht mehr auf das tragische (passive) Erleben von Genozid und Rassismus beschränken, sondern den User in die Lage versetzen, den rassistischen Genozid zu beenden. Die Drogen würden aus den afroamerikanischen Stadtvierteln verschwinden. Anstatt von Gefängnissen würden Schulen finanziert werden.

Es käme darauf an, in der Spieleentwicklung neue Wege zu beschreiben und neue Perspektiven zu eröffnen, die hier abschließend nur ansatzweise skizziert werden können. Der User müsste die Erzählung individuell erfahren können, denn jeder User macht eine spezifische Erzählerfahrung und verändert die Fabel durch seine Subjektivität. Und zwar nicht nur als Lesart, sondern auch indem der User sein spezifisches Erzählbedürfnis in die Handlung hineinträgt und sie verändert. Der User verändert die Erzählung durch den Gebrauch. Sigmund Freud nennt das »Nachträglichkeit«. Erinnerungen können sich in der Gegenwart neue Wege bahnen. Sie kehren aber nie genau so wieder, wie wir sie einst durchlebt haben. Die narrative Identität ist immer gegenwärtig und vorläufig. Denn wir haben niemals nur ein bestimmtes Wesen, sondern eine Vielzahl von Identitäten. Indem wir erzählen, gewichten wir kleinste Details wie auch große Ereignisse unseres Lebens immer wieder neu und bringen sie in andere Zusammenhänge. Fortwährend schreiben wir die Erzählung unseres Lebens um. So wird das Leben zum Gewebe erzählter Geschichten.<sup>31</sup>

Diese Form von seriellem Erzählen könnte den Erlebnissen und Dingen nachträglich Bedeutung zuordnen oder umdeuten und Utopie bauen – und zwar durch jeden Erzähler – also jeden User – immer wieder aufs Neue. In der Zukunft wird serielles Erzählen dann mehr bedeuten, als nur das Abspielen der nächsten Folge, sondern die nächste Folge würde entstehen mit und durch das Mitspielen des Users. *Play Episode*.

#### *Anmerkungen*

---

- 1 *The Sopranos*, Season 6, Episode 15.
- 2 Filippo Tommaso Marinetti, *Manifest des Futurismus* (1909), übersetzt von Christa Baumgarth, in: *Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde (1909-1938)*, hg. von Wolfgang Asholt und Walter Fähnders, Stuttgart-Weimar 1995, 5.
- 3 Vgl. <http://www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/> | letzter Zugriff am 30.06.2013l.
- 4 Vgl. Russell West-Pavlov, *Temporalities*, New York u.a. 2012.
- 5 David Chase, *The Sopranos*, HBO, 1999–2007.
- 6 Neal Marlens u.a., *Ellen*, Multi-camera Sitcom, ABC, 1994–1998.
- 7 Vince Gilligan, *Breaking Bad*, AMC, 2008–2013.

- 8 Hier nur die Top-Ten aus täglich 19 Stunden Krimiunterhaltung im deutschen Fernsehen: *Tatort, Polizeiruf 110, Mord mit Aussicht, Stubbe von Fall zu Fall, Der Alte, Der Kriminalist, Ein Fall für Zwei, Die Rosenheim-Cops, Countdown -Die Jagd beginnt, CSI Miami*.
- 9 Unterhaltung im engsten Wortsinn bedeutet ebenso wie im französischen *entretenir* und englischen *entertain* eben zunächst, den Lebensunterhalt stützen, Unterhalt zahlen. Auch ein Gebäude muss unterhalten werden. »Der Unterthanen Nahrung ist der Herrn Unterhaltung.« Man hat einen Anspruch auf Unterhaltung und wird ausgehalten. Der Begriff deutet auf ein Abhängigkeitsverhältnis – und zwar kein synallagmatisches, gegenseitiges, sondern ein hierarchisches.
- 10 Søren Sveistrup, *The Killing*, DR1, 2007–2012.
- 11 Hans Rosenfeldt, *The Bridge*, ebenfalls von DR 1 produziert, seit 2011.
- 12 David Simon, *The Wire*, HBO, 2002–2008.
- 13 Glenn Chapman (AFP), *YouTube serving up two billion videos daily* (May 16, 2010): <http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5jK4s19GfUTCKAKvGhDzp-J1ACZm9Q> |letzter Zugriff am 30.06.2013l.
- 14 David Jacobs, *Dallas*, CBS, 1978–1991.
- 15 »All games share four defining traits: a goal, rules, a feedback system, and voluntary participation.« So Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How The Can Change the World*, London 2011, 21.
- 16 Herodot, *Historien*, I, 94.
- 17 Allan Alcorn, *Pong*, 2 Spieler, Atari, Arcade system, 29. November 1972.
- 18 Ken Levine u.a., *Bioshock Infinite*, Einzelspieler, 2K games, 26. März 2013.
- 19 Sigmund Freud, *Der Dichter und das Phantasieren*, in: ders., *Gesammelte Werke*, Bd. VII, 6. Aufl., Frankfurt/Main 1976, 214.
- 20 Brian Sutton Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Mass. u.a. 2001, 19–34.
- 21 Ausführlich dazu: Linda Aronson, *The 21st-Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*, Los Angeles 2011.
- 22 »Vgl. <http://www.nyccharterschools.org/> |letzter Zugriff am 30.06.2013l.
- 23 »Vgl. <http://www.instituteofplay.org/work/projects/quest-schools/quest-to-learn/> |letzter Zugriff am 30.06.2013l.
- 24 Sony Computer Entertainment, *LittleBigPlanet*, Playstation3, PlaystationPortable, seit 5.11.2008.
- 25 Ausführlich zu Design Thinking: Nigel Cross, *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*, Oxford u.a. 2011.
- 26 Jane McGonigal, *Reality Is Broken*, 98ff.
- 27 Dacher Keltner, *Born to be Good: The Science of a Meaningful Life*, New York u.a. 2009, 268.
- 28 Siehe Sigmund Freud, *Das Unbehagen in der Kultur*, in: ders., *Gesammelte Werke*, Bd. XIV, 5. Aufl., Frankfurt/Main 1976, 422f.
- 29 Jane McGonigal, *Reality Is Broken*, 350.
- 30 Ebd., 189: »FIX #10: HAPPINESS HACKS Compared with games, reality is hard to swallow. Games make it easier to take good advice and try out happier habits.«
- 31 Vgl. Paul Ricoeur, *Zeit und Erzählung*, Bd. 3: *Die erzählte Zeit*, übersetzt von Andreas Knop, München 1991, 394ff.