

Marcel Schellong

The Gamer's Panopticon – Überwachung und Kontrolle als Motiv und Prinzip des Computerspiels

„Who controls the past controls the future:
who controls the present controls the past [...]“
(George Orwell:1984)¹

„I don't want to live in a society
that does these sort of things“
(Edward Snowden)²

Abstract: This paper deals with the question of how computer games usually represent surveillance and control. It examines the games *Papers, please*, *Beholder* and *Orwell*. In the second part, connections between the process of the game and the principles of surveillance and control are sought using *The Stanley Parable* as an example.

Dieser Beitrag geht davon aus, dass Überwachungs- und Kontrollnarrative auf technische und insbesondere auf kulturelle Entwicklungen reagieren. Computerspiele sind nun gleichermaßen technische wie kulturelle Entwicklungen und entsprechend kann man danach fragen, wie sich konventionelle Überwachungs- und Kontrollnarrative im Computerspiel fortschreiben und wie sie dort durch die Möglichkeiten des Mediums teilweise auch verändert werden. Man kann zweitens auch danach fragen, in welchem Verhältnis das Medium Computerspiel aufgrund seiner Beschaffenheit *als Spiel* zu Überwachung und Kontrolle steht und wie sich die funktionale Logik des Computerspiels in die dortigen Überwachungs- und Kontrollnarrative einschreibt. Beides soll hier geschehen – und es wird noch ein dritter Schritt gemacht und ein Spiel vorgestellt, das die beiden genannten Ebenen verbindet und *als Spiel* grundsätzliche Funktionsweisen des Computerspiels ausstellt und damit gewissermaßen die Überwachung des Computerspiels und des Computerspielens *durch* das Computerspiel vorführt. Bevor

1 Orwell (1949: S. 282).

2 MacAskill (2013).

aber genauere Analysen erfolgen, soll zunächst mit einigen Überlegungen zur spezifischen Medialität des Computerspiels gestartet werden, mit Ausführungen zu seiner Funktionsweise und Beschaffenheit also. Dabei werden auch die Dimensionen genauer geklärt, auf denen Aspekte der Überwachung und Kontrolle im Computerspiel beobachtet werden können.

1. Vom Darstellen und Erzählen zum Handeln

Computerspiele verbinden auf besondere Weise die Komponenten der Erzählung, der audiovisuellen Darstellung und des interaktiven Spielhandelns. Erzählen kann als *ein* mögliches Organisationsprinzip von Computerspielen verstanden werden, das die ludischen, d. h. spielerischen Herausforderungen rahmt und so etwas wie eine semantische Kontextualisierung schafft, die die Optionen für konkrete Spielhandlungen und Spielzüge mit einem erweiterten Sinn versieht. Auf der Makroebene wird das Spiel dann durch Erzählen strukturiert und Erzählen wird damit selbst zu einem „Spiel zweiter Ordnung“³, denn neben dem unmittelbaren Spielhandeln auf ludischer Ebene (bspw. unmittelbarer ludischer Herausforderungen) wird das (Re-)Konstruieren einer Erzählung selbst zu einem Spiel, das das unmittelbare Spielhandeln umklammert. Das folgende sehr einfache Beispiel soll veranschaulichen, welche Implikationen diese Betrachtungen mit sich bringen – ein simples Fantasy-Setting: Spieler*innen sollen in einem Spiel eine Prinzessin aus einem Drachenbau retten, stehen mit der Spielfigur – dem Avatar – an einer Kreuzung und müssen sich entscheiden, ob sie links in den Wald der unbesiegbaren Räuber, rechts zum Drachenbau oder geradeaus ins Wirtshaus gehen möchten. Während die Räuber als (zu) gefährlich erscheinen, klingt ein Besuch im Wirtshaus recht angenehm. Dennoch folgen die Spieler*innen dem Auftrag der Erzählung und gehen nach rechts zum Drachenbau. Ein genauer Blick zeigt, was in diesem Moment passiert: Die Spieler*innen entscheiden sich für eine spezifische spielerische Herausforderung und als wichtigste Entscheidungshilfe dient dabei die Narration. Bei noch genauerer Betrachtung zeigt sich, dass das Computerspiel an dieser Stelle sogar zwei Entscheidungen verlangt: Einmal muss grundsätzlich entschieden werden, ob man das Spiel überhaupt spielen und damit die narrative Ordnung anerkennen möchte. Wenn dies nicht der Fall ist, könnten die Spieler*innen auch im ‚realen‘ Leben ins Wirtshaus gehen, weil das Spiel dann nicht als narrativ organisiertes Spiel und im Rahmen des vorgegebenen Regelsettings stattfinden würde. Folgen

3 Backe (2008: S. 354).

die Spieler*innen jedoch dem genrekonventionellen Auftrag, die *demoiselle en détresse* retten zu müssen, dann folgen sie auch dem konkreten Entscheidungsangebot des Spiels an dieser Stelle – sie tun dann so, *als ob* sie eine Prinzessin retten müssten. In der Computerspieltheorie werden Narrationen mit alternativen Verzweigungen von Janet Murray „multiform stories“ genannt:

I am using the term multiform story to describe a written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be mutually exclusive in our ordinary experience.⁴

Sich für eine Alternative zu entscheiden, verlangt die Bereitschaft der Spieler*innen unter der Maßgabe eines „Als-ob“ zu handeln. Der französische Soziologe Roger Caillois hat eine entsprechende Definition des Spiels erarbeitet, darin klärt er unter anderem: „Das Spiel besteht in der Notwendigkeit, unmittelbar *innerhalb der Grenzen und Regeln eine freie Antwort* zu finden und zu erfinden.“⁵ Dabei wird deutlich, dass „die Fiktion, also das Gefühl des *als ob* die Regel ersetzt und genau die gleiche Funktion erfüllt.“⁶ So betrachtet konstituiert das Spiel einen ganz spezifischen Fiktionsvertrag. Und damit wird zugleich ein weiterer Punkt berührt: Wurde bisher der Blick auf die Narration gerichtet, die die ludische Ebene (mit) organisiert, lässt sich nun – gewissermaßen im Gegenschuss – erkennen, dass auch die Narration selbst durch die Variabilität des Spiels, die sich durch dessen Entscheidungslogik ergibt, aufgebrochen und entlinearisiert werden kann. Hat Samuel Coleridge den Fiktionsvertrag noch mit der bekannten Formulierung „willing suspension of *disbelief*“⁷ beschrieben, geht Frank Degler darüber hinaus und konstatiert: Computerspiele

schließen [...] vermittels ihrer Prozesslogik mit der Spielerin einen Fiktionsvertrag, der nicht auf das freiwillige, passive Akzeptieren der einen, möglichst in sich konsistenten Variante des Geschehens abzielt. Stattdessen erfordern sie eine permanente metafiktionale Haltung von der Spielerin, die bereit sein muss, von der monoperspektivischen Einheitslogik der Schrift auf die polyperspektivische Differenzlogik der digital-interaktiven Narration umzustellen. Die Fiktionalität des Computerspiels erfordert eine Rezeptionshaltung, die zusammengefasst werden könnte als ‚willing suspension of *misbelief*‘.⁸

Ein solchermaßen gewendeter Fiktionsvertrag berücksichtigt gleichermaßen die übliche Linearität von Narrationen und die Variabilität des Spiels, im Beispiel

4 Murray (1997: S. 30).

5 Caillois (1960: S. 14). Hervorhebungen im Original.

6 Ebd. (S. 15).

7 Coleridge (1907: S. 6). Hervorhebung von M. S.

8 Degler (2009: S. 559). Hervorhebung von M. S.

also die parallel vorhandenen Narrationsalternativen. Für die weiteren Überlegungen hier ist aber vor allem die erste Perspektive entscheidend: Computerspiele bieten ihren Spieler*innen einen Als-ob-Vertrag an und die Erzählung wird zu einer Metaspielregel. Mit ihr wird der Rahmen für einzelne Spielhandlungen geschaffen und gleichzeitig auch die Grundlage für einen verstehenden Weltzugang und eine Interpretation des Dargestellten.

Im Unterschied zu anderen Medien wird deutlich, dass das Spiel auf der Rezeptionsseite eine spezifische Haltung voraussetzt, nämlich die grundsätzliche Bereitschaft zu handeln. Durch das Handeln bindet es die Spieler*innen nicht nur – wie beispielsweise Film, Literatur oder Hörspiel – sehend, hörend, mitdenkend und interpretierend ein. Vielmehr involviert es durch die spielerischen Herausforderungen und/oder mit Blick auf die Narration durch Entscheidungen *und* körperliche Handlungen der Spieler*innen – und nur durch das Handeln geht das Spiel weiter.⁹ Diese Kombination aus narrationsbasierter Entscheidung und körperlicher Handlung ist Teil des Computerspiel-Dispositivs, das nicht nur eine spezifische Medien- sondern immer auch eine eigene Handlungserfahrung nach sich zieht. Entsprechend ist es gar nicht einfach, bestimmte Überlegungen an Computerspielen zu *zeigen*, denn beim bloßen Zeigen fehlt genau dieser wesentliche Anteil des eigenen Handelns bzw. der eigenen Erfahrung – Computerspiele müssen also gespielt werden.

In diesem kurzen Abriss aus dem Bereich der Computerspieltheorie wurde ein wichtiges Spezifikum des Computerspiels herausgearbeitet, das nachvollziehbar macht, auf welchen Ebenen über Spiele oder konkreter über Zusammenhänge von Überwachung und Kontrolle in Computerspielen gesprochen werden kann. Denn Überwachungs- und Kontrollnarrative können im Computerspiel nicht nur auf der Ebene der Darstellung und/oder der Erzählung zum Tragen kommen, sie sind auch eng mit den Prozessen des Spielens verbunden.

2. Einschreibung von Überwachungsnarrativen in Computerspiele

Bislang wurde davon gesprochen, dass Computerspiele konventionelle Narrative der Überwachung und Kontrolle fortschreiben können, die natürlich bereits in anderen Medien begonnen haben. Überwachung oder Kontrolle meinen dabei in der Regel nicht das bloße Aufnehmen, Dokumentieren und

9 Vgl. Bryan (2013: S. 9): „Instead, whatever the action, it would seem that to be extra-noemic in an ergodic sense, one must be able to influence the narrative rather than simply being led by it.“

Prüfen von Informationen, sondern vielmehr ein zielgerichtetes Beobachten von Akteur*innen in einem in der Regel normativ organisierten Ordnungsrahmen. Die beiden Begriffe sollen hier nun so verstanden werden, dass Überwachung eher das offene oder verdeckte Sammeln von Information betont, während Kontrolle stärker auf die Einhaltung von Regeln und ein normenkonformes Handeln zielt. In diesem Sinn meint ein ‚konventionelles Überwachungsnarrativ‘ zunächst nichts anderes als Traditionslinien des Erzählens, die transmedial als solche Linien zu beobachten sind, in denen die Modelle, Verfahrensweisen und Konsequenzen von Überwachung erzählt, wiederholt und kulturell stabilisiert werden. Romane wie *1984* (1949, George Orwell), *Fahrenheit 451* (1953, Ray Bradbury) und Filme wie *Brazil* (GB, 1985, R: Terry Gilliam), *Der Staatsfeind Nr. 1* (USA, 1998, R: Tony Scott) oder *Das Leben der Anderen* (D, 2005, R: Florian Henckel von Donnersmark) sind natürlich bekannt. Typische Bestandteile dieser Narrative sind nun eine (teilweise lückenlose) Überwachung als Strategie der Disziplinierung, der Einsatz von Überwachung für Ziele, die jenseits des genannten Überwachungszwecks liegen, massive Eingriffe in die Privatsphäre, die Beschneidung individueller Freiheiten. Das gibt es alles auch in Computerspielen, die Überwachung explizit zum Thema machen, wie beispielsweise die *Watch Dogs*-Reihe (Ubisoft, 2014/2016), *Replica* (Somi, 2016) oder *République* (Camouflaj, 2016); Überwachungs- und Kontrollnarrative schreiben sich aber auch in kleine Details in Spiele ein, wie beispielsweise durch Überwachungskameras, die wie in *Metal Gear Solid* (Konami, 1998)¹⁰ umgangen werden sollten, oder die man wie in *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* (Rockstar Games, 2009)¹¹ zerstören soll, um günstigere Drogenpreise zu bekommen. Es zeigen sich also fortlaufend Wiederaufnahmen und Wiederholungen eines Narrativs mit teilweisen Aktualisierungen. Die meisten Medien zeigen oder erzählen dieses Narrativ – wir nennen diese Modi *Showing* und *Telling*.¹² Computerspiele betonen nun häufig das prozessuale Moment von Überwachung und Kontrolle, indem sie es nicht allein auf der Ebene des Zeigens oder Erzählens vorführen, sondern es in die Ebene des Handelns integrieren – zum *Showing* und *Telling* kommt also der Modus des *Doing* hinzu. Dabei lassen sich in den letzten Jahren zwei Trends erkennen: Einerseits wird in vielen Spielen ein konventionelles Narrativ von Überwachung und Kontrolle fortgeschrieben, beispielsweise vom totalitären Staat, der seine Grenzen kontrollieren will, oder von einem Staat, der seine Bürger*innen auf normkonformes Verhalten

10 Vgl. im Video von Bloodcider (2009).

11 Vgl. im Video von ArtKoval (2017).

12 Vgl. Vogt (1990: S. 54).

hin überwacht, bis hin zur Frage nach Überwachung in digitalen Umgebungen, um (vermeintlich) Terrorgefahren abwehren und bekämpfen zu können. Andererseits bieten einige dieser Spiele einen gewissen Perspektivwechsel an: Die Spieler*innen werden in die Position der Überwachenden und der Kontrollierenden gebracht. Dies soll anhand dreier Beispiele aus den letzten Jahren veranschaulicht werden – das erste wird dabei etwas ausführlicher dargestellt, weil sich dort bereits ein wichtiges Verfahren erkennen lässt:

Das Independent Game *Papers, please* (3909 LLC, 2013) spielt in den 1980er Jahren in einem fiktiven kommunistischen Staat namens Arstotzka. Arstotzka hat über sechs Jahre Krieg mit dem Nachbarstaat Kolechia geführt und nun gibt es eine geteilte Grenzstadt, Grestin, in der die Handlung stattfindet. Zu Beginn des Spiels wird den Spieler*innen mitgeteilt, dass sie durch die staatliche Arbeitslotterie eine Anstellung als Grenzer zugeteilt bekommen haben, als der sie den Zugang von Kolechia nach Arstotzka kontrollieren sollen. Unter den Reisenden, Besucher*innen und Einwanderer*innen, die an die Grenze kommen, sind aber auch Schmuggler*innen, Spion*innen und Terrorist*innen. Ausgestattet mit Amtsblättern und Anweisungen zur Einreise, die sich teilweise täglich ändern, müssen zunächst nur Ausweispapiere, Visa, Arbeitserlaubnisse etc. auf ihre Richtigkeit hin überprüft werden; Spieler*innen müssen beispielsweise Foto, Größe und Geschlecht abgleichen, müssen aber auch wissen, aus welchen Ländern welche Dokumente vorzulegen sind etc. Später werden die Anforderungen komplexer, auch die Verfahren der Kontrolle. Es kommen eine Waage zum Gewichtsabgleich, ein Maß zur Überprüfung der Größe, dann auch ein Fingerabdruck- und sogar ein Bodyscanner zum Einsatz.¹³ Der Grenzer, der die Spieler*innen im Spiel vertritt und dessen Aufgabe im Kontrollieren besteht, wird dabei kontinuierlich auch selbst überwacht. Er arbeitet gewissermaßen im Akkord, bekommt für alle richtig Zugelassenen oder Abgewiesenen am Schichtende Geld angerechnet, für jeden Fehler wird Geld abgezogen. Die Handlung der Spieler*innen wird also durch ein ökonomisches Bonus-/Malus-System bewertet und der Erfolg zeigt sich daran, ob der Grenzer seine Familie wirtschaftlich versorgen kann oder nicht. Im schlimmsten Fall sterben die Familienmitglieder an Krankheiten oder verhungern. Die ludische Herausforderung ist eine Mischung aus einem Finde-den-Fehler-Spiel und einer Art komplexem Memory. Auf der Erzählebene schreibt das Spiel ein Narrativ von Überwachung

13 Auch wird das Spiel durch die regelmäßigen Änderungen der Vorgaben mit jedem Tag komplexer, weil die Spieler*innen stets im Blick haben müssen, welche älteren Regeln noch gelten und welche neuen hinzugekommen sind.

und Kontrolle in einem Setting fort, das an realhistorische Gegebenheiten angelehnt ist und „in der Dystopie eines sowjetisch besetzten Europas spielt“¹⁴ – es bemüht sich damit um Authentizität. Auf der Handlungsebene dreht es die Perspektive, fokussiert auf die Rolle des Kontrolleurs und ermöglicht eine spezifisch-variable Handlungserfahrung in einem Rahmen des Als-Ob: Man kann handeln, als ob man ein sturer Bürokrat wäre, man kann mitfühlend sein oder auch korrupt und auf den eigenen Vorteil bedacht; dass man dabei für die ‚eigene‘ Familie Verantwortung übernehmen muss, wird zum ethisch-moralischen Horizont der Spielhandlung. Entscheidungen, so wird dabei deutlich, sind Entscheidungen von Relevanz für Andere, denen unterschiedliche Bedeutung beigemessen wird (z.B. Kind, Ehefrau, Schwiegermutter). Dies lässt sich in ähnlicher oder leicht abgewandelter Form auch bei anderen Spielen beobachten.

Das Spiel *Beholder* (Warm Lamp Games, 2016) ist im Rahmen einer wenig subtilen Anlehnung an George Orwell im Jahr 1984 situiert. Auch hier gibt es einen totalitären Staat mit Ministerien für Zuweisung, Ordnung und Information, auch hier wird den Spieler*innen eine Überwachungsaufgabe zugewiesen. Der Avatar Carl ist Verwalter/Hausmeister in einem Apartmentkomplex, in dem er zugleich zusammen mit seiner Familie wohnt. Carl wurde ein experimentelles Mittel während einer medizinischen Untersuchung verabreicht, das sein Schlafbedürfnis senkt. Ihm wird mitgeteilt, er könne so mehr Zeit damit verbringen, seinem Vaterland zu dienen. Man freue sich, ihn in den Reihen der Elite des Staatsapparates begrüßen zu dürfen. Carl lernt, dass alle Taten der Mieter*innen seiner Verantwortung unterliegen. Entsprechend soll er ihnen auf Schritt und Tritt folgen und alle verdächtigen Aktivitäten dokumentieren. Er kann Überwachungskameras installieren, Apartments durchsuchen, Informationen sammeln, indem er mit Mieter*innen spricht – gleichzeitig muss er an seiner Tarnung als Hausmeister arbeiten und Wohnungen und Möbel in Stand setzen. Auch hier gibt es eine bürokratische Tätigkeit: Carl legt Akten über die Bewohner*innen an. Sind diese korrekt, dann erhält er eine Belohnung, sind sie falsch, dann gibt es Abzüge. Als Spiel handelt es sich um ein Point-and-Click-Adventure, das stellenweise zeitkritische Momente hat. Auf der Erzählebene gibt es deutliche Parallelen zu *Papers, please*. Auch Carl hat eine Familie, für die er Verantwortung trägt, zum Beispiel einen Sohn, der auf die Universität geht, und dafür braucht er unter anderem Büchergeld. Auch hier erkennt man eine Anlehnung an realhistorische Gegebenheiten und die Fortschreibung eines Narrativs prädigitaler Überwachung. Auf Handlungsebene zwingt einen das Spiel zur Überwachung,

14 o. A. (2019).

es erhöht dabei die Komplexität durch zusätzliche Anweisungen und Herausforderungen und legt gezielt moralisch noch fragwürdigere Optionen nahe, so sieht beispielsweise ein Knopf im Spiel vor, Bewohner*innen zu erpressen.

Einen etwas anderen Weg geht das dritte Spiel, das kurz skizziert werden soll: *Orwell* (Osmotic Studios Hamburg, in mehreren Teilen von 2016–2018 veröffentlicht), das auf digitale Überwachung zielt und damit hinsichtlich seiner Überwachungspraxis deutlich aktueller ist. Es spielt in einem Land, das „The Nation“ heißt, das autoritär von einer Partei namens „The Party“ regiert wird – die generischen Titel geben schon einen ersten Hinweis, dass das Spiel keine konkreten Bezüge zu realweltlichen Ländern/Regionen herstellt (wenngleich diese offensichtlich sind). Vielmehr weist das Spiel darauf hin, dass das Geschehen überall stattfinden könnte. Im Jahr 2012 hat man in „The Nation“ ein Sicherheitsgesetz beschlossen, das der Regierung weitreichende Rechte und Möglichkeiten zur Überwachung der Bürger*innen eröffnet, wobei das digitale Sicherheitssystem *Orwell* auch die Überwachung der privaten Kommunikation ermöglicht. Die Spieler*innen übernehmen die Rolle eines ‚Investigators‘, der die Kommunikation von Verdächtigen überwacht und Informationshäppchen – so genannte ‚Datachunks‘ – auswählt, die er dann einem ‚Advisor‘ übergibt, der operative Schritte einleitet. Das Spiel ist ein Suchspiel mit hohem Leseanteil, wobei die Herausforderung überschaubar ist, weil die Textstellen oder Informationen, die auf Relevanz oder Widersprüche hin überprüft werden sollen, bereits farblich hervorgehoben werden. Die Informationen, die gesammelt werden, erarbeitet man sich durch die Lektüre von Kommunikationsinhalten in Chats, Blogs und Notizen auf digitalen Oberflächen, die an Facebook, Chrome etc. erinnern. So unterschiedlich hier also das Setting im Vergleich zu *Papers, please* oder *Beholder* ist, es fällt auf, dass die dargestellte Überwachung in digitalen Kontexten sich nicht grundlegend von Überwachung in prädigitalen Kontexten unterscheidet, denn Überwachung ist auch hier nicht etwa ein hochabstraktes Arbeiten mit Metadaten und entsprechenden Algorithmen zur Auswertung, sondern *Orwell* folgt etwas naiv dem klassischen Narrativ des Mitlesens von Post – hier eben von digitaler Post.

Die Spiele, die hier vorgestellt wurden, sind nun freilich keine repräsentative Übersicht des gesamten Spielmarktes und zählen alle eher zum Bereich der Independent-Games, aber schon bei der Beobachtung dieser kleinen Zusammenschau werden ein paar Dinge deutlich: **Erstens** handelt es sich bei allen Spielen um narrativ organisierte Spiele und die Spielmechanik wird in den Dienst der Narration gestellt. Diese Narration entspricht in der Regel konventionellen Darstellungen von Überwachungssettings. **Zweitens** zeigt sich, dass die Spiele das Politische betonen – Überwachung ist im politischen Sinn ideologisch getrieben.

Drittens hat Überwachung in diesen Spielen nichts mit der Abstraktheit digitaler Systeme zu tun. Überwachung ist vielmehr – auch das hat eine Traditionslinie – ein intimer und voyeuristischer Akt.¹⁵ Selbst im digitalen Kontext in *Orwell* ist Überwachung etwas, das einen menschlichen Detektiv benötigt. Weil die Spiele die Spieler*innen in den Prozess der Überwachung aktiv einbinden möchten, scheinen sie folglich einer leicht zugänglichen Vorstellung von Überwachung zu entsprechen. Überwachung ist hier also nicht zugeschnitten auf die Perspektive einer möglichst effektiven Überwachung *von* jemandem, sondern auf die Nachvollziehbarkeit von Überwachung *durch* jemanden – durch die Spieler*innen. **Viertens** werden die Spieler*innen in vielen Fällen an den Ergebnissen, teilweise auch an den Folgen der Überwachung beteiligt. Sie erfahren aus Sicht der Überwachenden, welche Konsequenzen die Überwachung für die Überwachten und die Überwachenden hat. Diese Spiele stellen Überwachung also als eine einfache Kausalkette vor: Handlung (beispielsweise eine Normverletzung), Meldung, Konsequenz (beispielsweise die Festnahme). **Fünftens** werden die Spieler*innen häufig in eine Situation gebracht, in der sich persönliche Interessen in den Akt der Überwachung einmischen – Zwänge, meist privater Natur (zum Beispiel ein krankes Kind oder Geldmangel), schaffen für die Spieler*innen einen gewissen Handlungsdruck, gelegentlich sogar ein moralisches Dilemma. Beispielsweise steht in *Papers, please* in einer Sequenz die Geliebte eines Kollegen, die in ihrer Heimat mit dem Tod bedroht wird, vor dem Schalter des Grenzers. Soll man sie nun in das Land lassen und durch diesen Fehler dem eigenen Sohn ein notwendiges Medikament nicht kaufen können und ihn leiden und im Extremfall sogar sterben lassen? Oder schickt man sie zurück und nimmt ihren wahrscheinlichen Tod billigend in Kauf? Diese Spiele zielen **sechstens** also auf das Treffen von Entscheidungen im Überwachungsprozess ab und führen vor, wie schnell zwei jeweils notwendige/erwartete Entscheidungsalternativen zu einem moralischen Dilemma führen können.¹⁶ Ein Effekt davon ist, dass sich das Erleben eines moralischen Dilemmas in das Überwachungsnarrativ einschreibt. **Siebtens** zeigt sich, dass diese Spiele etwas anders machen, als es Medien wie Film oder Literatur tun: Überwachen ist plötzlich etwas, woran man prozessual beteiligt ist, und es ist etwas, das sich als Ergebnis einer Handlung irgendwie ‚anfühlt‘. Diese Spiele machen im Prozess der Überwachung also ein Angebot der emotionalen

15 Man denke nur beispielsweise an den Filmklassiker *Das Fenster zum Hof* (USA, 1954, R: Alfred Hitchcock).

16 Vgl. zu Entscheidungsalternativen und moralischem Dilemma im Computerspiel: Schellong/Unterhuber (2016: S. 15–31).

Involvierung¹⁷ und verschieben eine bloße Rezeptionserfahrung hin zu einer Handlungserfahrung, also einer Erfahrung der eigenen Handlungsmacht und ihrer Konsequenzen. Dabei sind sie durchaus keine Überwachungssimulationen, denn sie schaffen keine Modelle, um Prozesse der Überwachung einzuüben, schon gar nicht um zeitgemäße Prozesse der Überwachung einzuüben; dafür sind sie zu einfach und unterkomplex. **Achtens** geht es auch nicht zuerst um Überwachung, sondern es geht um diejenigen, die überwachen. Es findet in diesen Spielen also eine Perspektivenverschiebung vom Akt des Überwachens hin zu den Überwachenden statt. Das Überwachungsnarrativ wird zu einem Überwacher*innennarrativ. Daran soll **neuntens** eine letzte Überlegung zu den drei Spielen anschließen, die gleichzeitig den Übergang zum nächsten Teil des Beitrags ermöglicht: Diese Spiele machen eine grundsätzliche Notwendigkeit deutlich, dass Überwachung *als Spiel* die Überwachung *der Spieler*innen* und ihres Spielverhaltens voraussetzt. Es muss – denkt man noch einmal an *Papers, please* – eine Instanz geben, die nicht nur das zur Kenntnis nimmt, was die Spieler*innen melden, sondern die auch darum weiß, ob die Spieler*innen sich irren, etwas übersehen, vergessen oder unterschlagen. Diese Instanz ist natürlich das Spiel selbst. Überwachung wird also gleichermaßen aktiv und passiv erfahren: Man überwacht – und zwar auf eine bestimmte Art und Weise, weil man auf eine bestimmte Weise überwacht wird.

3. Zur Kontroll- und Überwachungslogik des Spiels

Die bisherigen Überlegungen zielten auf eine recht konkrete Ebene, indem sie Beobachtungen zu einzelnen Spielen angestellt haben. Um zu klären, inwiefern Computerspiele *als Spiele* performativ an einem Überwachungsnarrativ mitarbeiten, muss die Beobachtungsebene gewechselt werden – es geht nun nicht mehr um Computerspiele als Orte, die Spielhandlungen und Erzählhandlungen verbinden können, sondern der Blick wird allein auf die ludische Ebene des Computerspiels gerichtet, oder anders gesagt, es folgt ein spieltheoretischer Blick auf Computerspiele.

Kulturwissenschaftlich können – wieder mit Roger Caillois gesprochen – zwei Modi des Spiels differenziert werden: *Paidia* und *Ludus*.¹⁸ *Paidia* meint das freie, improvisierende, ausgelassene Spiel, das Kinderspiel vielleicht, das einem Verfahren der Welterschließung entspricht. *Ludus* hingegen ist das regelgeleitete Spiel,

17 Vgl. zu emotionalen Involvierungsstrategien des Computerspiels allgemein Neitzel (2012: S. 75f.).

18 Vgl. Caillois (1960: S. 36f.).

das in einem bestimmten Ordnungsrahmen stattfindet, das den Spieler*innen Hürden setzt, die es zu überwinden gilt. Kulturell kommt beiden Spielformen eine wichtige Funktion zu, denn Spiele sind Gegenräume, die den funktionalen Logiken einer Kultur widersprechen können. Sie stehen gleichermaßen in der Kultur und außerhalb und man kann sie – mit Michel Foucault – als „Heterotopien“ fassen, also als „Orte, die sich allen anderen widersetzen und sie in gewisser Weise sogar auslöschen, ersetzen, neutralisieren oder reinigen sollen.“¹⁹ Diese Orte des Spiels sind nicht in erster Linie durch reale Orte festgelegt (wie beispielsweise ein Fußballplatz), sondern sie entstehen performativ durch das Eintreten der Spieler*innen in das Spiel – das hat unter anderem Robert Pfaller mit Rückgriff auf Johan Huizinga gezeigt.²⁰ Das geschieht ad hoc und kann auch im Bus oder im Zug stattfinden. Die Spieler*innen treten – durchaus bewusst und reflektiert – aus dem Alltagsraum heraus und in den Raum des Spiels ein.

Im Zusammenhang mit Computerspielen ist nun deutlich erkennbar, dass diese Räume zumeist als Ludus, als regelgeleitete Spiele organisiert sind. Der Modus der Regelverwaltung digitaler Spiele heißt Berechenbarkeit. Computerspiele müssen in jeder Hinsicht berechenbar sein, sie müssen also auch die Aktionen der Spieler*innen in ihrer möglichen Komplexität auf Berechenbares reduzieren. Sie müssen das vor allem, weil sie mit festen Regeln operieren und während des Spiels keine Diskursivierung der Regeln zulassen können. Paidia-Spiele dagegen sind zumeist gekennzeichnet durch ein Ausprobieren, ein Herausarbeiten von Regeln innerhalb eines Spielprozesses. Das ist vor allem bei vielen Kinderspielen leicht zu erkennen: Diese Spiele beginnen oft mit einigermaßen festen Vorstellungen, Rollenverteilungen, Aufgaben und Regeln, sehr oft wird aber dann das ursprüngliche Spielkonzept während des Spiels umgebaut, d. h. die Regeln werden zum Gegenstand eines Diskurses unter den Spieler*innen. Auch in ludisch organisierten Spielen gibt es in manchen Zusammenhängen die Möglichkeit einer solchen sozialen Diskursivierung. Beispielsweise geht das Konzept eines Fußballspiels zunächst davon aus, dass sich zwei Mannschaften mit gleicher Spielerzahl gegenüberstehen. Wenn nun aber im Park zwei Jugendmannschaften antreten und eine Mannschaft hat vier Spieler*innen, die älter sind und im Verein spielen, dann wird oft ein Ausgleich ausgehandelt, zum Beispiel, dass von den Vereinsspieler*innen immer zwei hinter der Mittellinie bleiben oder auf einem Bein hüpfen müssen. Oder man denke an so etwas wie ‚Hausregeln‘ beim Monopoly-Spielen. In Computerspielen ist das anders: In einem kybernetischen

19 Foucault (2005: S. 10).

20 Vgl. Pfaller (2002: S. 100f.) und Schellong (2011).

Regelkreis kontrollieren sich Spiel und Spielende gegenseitig, wobei das Spiel die absolute Hoheit der Regelsetzung inne hat. Auf technischer Ebene ermöglicht das Spiel Eingaben durch die Spieler*innen und überwacht sie zugleich. Computerspiele sind also regelgeleitete Spiele, die die alleinige Hoheit über die Regeln und deren Einhaltung haben (es gibt keine Gewaltenteilung). Und damit ist das Computerspiel immer auch ein *kompromissloses und absolutes* Spiel, das alles beobachtet und auswertet. Michel Foucault schreibt mit Blick auf das Bentham'sche Panopticon:

Derjenige, welcher der Sichtbarkeit unterworfen ist und dies weiß, übernimmt die Zwangsmittel der Macht und spielt sie gegen sich selber aus; er internalisiert das Machtverhältnis, in welchem er gleichzeitig beide Rollen spielt; er wird zum Prinzip seiner eigenen Unterwerfung.²¹

Hier soll nun mit einem gewissen Augenzwinkern eine neue Lesart vorgeschlagen werden: Michel Foucault beschreibt hier eigentlich Computerspieler*innen. Denn Computerspieler*innen disziplinieren sich selbst gemäß der Regeln des Spiels und gemäß des Machtverhältnisses, das es dem Spiel ermöglicht, die Spieler*innen in all ihren Spielhandlungen zu beobachten. Man könnte das ein wenig provokativ zuspitzen und sagen: Computerspiele – ebenso wie alle ludi-schen Spiele, die eine möglichst absolute Regeleinhaltung verlangen – sind Orte der Einübung von Verfahrensweisen der Überwachung und Kontrolle. Und das völlig unabhängig davon, ob die Spiele Überwachung oder Kontrolle zum Thema haben.

Das mag nun vielleicht doch als eine eigentümliche Wendung erscheinen, denn oben wurden Spiele ja als Heterotopien gefasst und einer Heterotopie würde man zunächst gerade nicht die Aufgabe zuordnen, dass sie Orte der Regeleinübung sind. Die Antwort auf diesen Widerspruch findet sich in dem performativen Moment des Zustandekommens von Spiel, der bereits angedeutet wurde: Spiele beginnen und enden durch die Spieler*innen – wenn man aufhören will zu spielen, dann kann man aufhören und dann hat sich das Machtverhältnis wieder umgekehrt. Im Unterschied zu den meisten anderen Überwachungskonstellationen hat das Spiel eine Außenseite, auf die die Spieler*innen als Überwachte durch eine eigene Entscheidung wechseln können, dann werden sie nicht mehr überwacht. Die Spieler*innen können folglich ihre Zelle im Panopticon jederzeit verlassen. Oder anders gesagt: Die Überwachung der Spieler*innen durch das Spiel unterliegt der Überwachung des Spiels durch die Spieler*innen. Das könnte man nun noch in verschiedene Richtungen weitertreiben: Die

21 Foucault (1992: S. 260).

Spieler*innen schließen außerhalb des Spiels kommunikativ an die Spiele an, bewerten sie, kritisieren sie, kontrollieren durch ihre Kaufkraft deren Entwicklung, überwachen also in gewisser Hinsicht den Spielemarkt. Oder was wäre mit Falschspieler*innen, die die Überwachung durch das Computerspiel umgehen, indem sie das Spiel selbst ändern, blinde Flecken des Spiels ausnutzen? Das alles würde hier zu weit führen – die argumentative Stoßrichtung dürfte aber deutlich geworden sein.

An einen Gedanken soll noch angeschlossen werden: Oben wurde ein Regelkreis zwischen Computerspiel und Spielenden identifiziert, der durch und während des Spielprozesses geschlossen bleibt. Das galt zumindest lange Zeit, insbesondere für Single-Player-Spiele. Inzwischen lassen sich aber auch viele Konstellationen erkennen, in denen dieser Kreis geöffnet und das Computerspiel über sich selbst hinaus produktiv wird: **Erstens** produzieren viele Spiele Symbole sozialer Anerkennung, beispielsweise durch Trophäen bzw. Achievements für das Erreichen von bestimmten Spielzielen – und diese Symbole können teilweise real kapitalisiert werden. **Zweitens** laden Computerspiele die Spieler*innen dazu ein, Aktionen in der realen Welt nach den Regeln eines digitalen Spiels auszuführen – und das bezieht zwangsläufig die Überwachung durch das Spiel mit ein. Diesen Prozess verbindet man allgemein mit dem Schlagwort ‚Gamification‘. Das Spielergebnis hat hier – das ist ein deutlicher Widerspruch zur traditionellen Spieldefinition – einen produktiven Effekt in der Welt außerhalb des Spiels. Ein Beispiel: Ein Fitnessarmband ist an eine App gekoppelt, die nicht nur alle Bewegungen, Puls und Körpertemperatur überwacht und auswertet, sondern den Nutzer*innen spielerische Herausforderungen für ein bestimmtes körperliches Verhalten vorschlägt und das Verhalten dann auch mit Punkten belohnt – und diese Punkte sind unmittelbar relevant für z. B. Krankenkassentarife. Vielleicht ist das noch nicht ganz die aktuelle Realität, es gibt aber Krankenkassen, die solche Maßnahmen bereits vor Jahren angedacht haben.²² **Drittens** meint der Prozess des Spielens selbst im digitalen Kontext nichts anderes als das Generieren von Daten.²³ Und diese Daten können sehr einfach abgegriffen werden – technische Prozesse und Gegebenheiten ebenso wie das Verhalten der Spieler*innen oder mögliche Kommunikation im Spiel. Es gibt sehr aufschlussreiche Studien zur Überwachung von Computerspieler*innen durch Unternehmen, aber auch Geheimdienste. Eine Zusammenfassung von einigen Studien bietet

22 Vgl. dazu Überlegungen der Techniker Krankenkasse laut Pressemeldungen: Temm (2016).

23 Vgl. dazu Hennig (2017: S. 56–60).

das österreichische Institut für Technikfolgenabschätzung.²⁴ Darin wird deutlich, dass insbesondere so genannte *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* gut geeignet sind und auch dafür verwendet werden, um außerordentlich sensible personenbezogene Daten zu erheben, zu Themen wie Sex, Gesundheitsproblemen oder Suchtverhalten. Interesse an diesen Informationen haben nicht nur die Spielehersteller oder mögliche Werbetreibende, auch Geheimdienste wie die NSA haben offenbar *World of Warcraft* oder *Second Life* überwacht, weil sie dort terroristische Machenschaften vermutet haben;²⁵ und schlussendlich findet auch die Wissenschaft in Onlinespielen teilweise vielversprechende Forschungs-umgebungen. Diese Probleme sind Gegenstand eigener Disziplinen, an dieser Stelle soll nur eine Schlussfolgerung aus den Beobachtungen gezogen werden, die gleichzeitig die Brücke zum abschließenden Punkt baut: Zuerst muss die funktionale Logik digitaler Spiele verstanden werden, um zu erkennen, dass Prinzipien der Überwachung darin tief eingeschrieben sind. Und man muss gleichzeitig die Überwachungslogik von Spielen – als prozessualen Vorgang – verstehen, will man ihre funktionale Logik hintergehen.

4. (Meta-)Diskursivierung von Überwachungslogiken des Computerspiels

Bezug genommen wird hier auf das Spiel *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) und seinen Protagonisten Stanley.²⁶ Dieser Stanley ist ein Büroangestellter, der ein wenig wie eine überzeichnete Version eines frühindustriellen Fabrikarbeiters in digitaler Zeit wirkt und der auf Anweisung Knöpfe auf einer Computertastatur drückt. Stanley scheint alleine in einem Bürogebäude zu sein, sogar von der ganzen Welt isoliert, was sich zeigt, wenn die Kamera über sein Büro nach oben hinauffährt und das Büro als Raum ohne räumliche Umgebung zeigt, als modellierten 3-D-Schuhkarton ohne Deckel. Aber medien erfahrene Beobachter*innen erkennen schon im Vorspann ein eindeutiges visuelles Zeichen, das zeigt, dass Stanley unter Beobachtung steht, dass er überwacht wird: In das Intro ist eine Sequenz eingeschnitten, die den filmischen Darstellungskonventionen eines Überwachungsvideos entspricht.

Nun ist für dieses Spiel und die Überlegungen dazu von entscheidender Bedeutung, dass man das Verhältnis von Erzähler, Figur, Avatar und Spielen zumindest ansatzweise klärt: Es gibt Stanley als Figur einer Narration, die

24 Vgl. dazu: Krieger-Lamina (2017).

25 Vgl. o. A. (2013).

26 Siehe hierzu auch die Ausführungen bei Schellong (2018).

im Intro des Spiels reglos an ihrem Arbeitsplatz sitzt und ein Erzähler berichtet von ihr. Mit einem Perspektivwechsel der Kamera zu einem Point-of-View-Shot auf Stanleys Monitor, der nur einen blinkenden Cursor zeigt, wird am Ende der Eröffnungssequenz ein Übergang vorbereitet. Die Kamera fährt langsam zurück bis etwa zu Stanleys Position und die Spieler*innen übernehmen in First-Person-Sicht die Steuerung. Dieser Wechsel bringt es mit sich, dass sich die Einbindung der Rezipient*innen verändert, die nun die Welt durch die Augen der Figur erleben, sich in ihr bewegen können. Die zunächst nur mit narrativen und filmischen Mitteln dargestellte Figur Stanley wird zum Avatar Stanley. Die Rezipient*innen wechseln von einem rein beobachtenden Verhältnis zur Figur in das bereits angesprochene kybernetische Verhältnis zum Avatar, der nun die Spieler*innen im Spiel repräsentiert. Damit treffen auch Erzähler und Spieler*innen unmittelbar aufeinander, was hier von Bedeutung ist, weil die Erzählung die maßgebliche Ebene der Regelung des Spiels ist. *The Stanley Parable* kann man nicht im üblichen Sinn ‚gewinnen‘, man kann es nur immer wieder beenden – und das auf mindestens 18 verschiedene Arten und Weisen.

Am Ende der Eingangssequenz machen sich die Spieler*innen mit Stanley auf den Weg durch das Bürogebäude. Sie können dabei die Erzählung als handlungsleitende Spielregel akzeptieren und ihr folgen. Nehmen wir an sie tun das, dann führt sie der Weg bis in das Büro des Chefs, der auch nicht anwesend ist, in dem sie aber eine Türe finden, die sie in einen unbekanntem Gebäudeteil bringt. Sie kommen zu einem Raum, über dessen Eingang „Mind Control Facility“ steht; es ist ein zentraler Überwachungsraum, von dem aus scheinbar alle Büros beobachtet werden. Dieser kreisförmige Raum hat in der Mitte eine zentrale Plattform, von der aus die Monitore angeschaltet und die Mitarbeiter*innen überwacht werden können. Diese räumliche Form entspricht deutlich der idealen Gefängnisarchitektur des Panopticons von Jeremy Bentham, nur eben mit Monitoren statt Gefängniszellen.²⁷ Das Spiel thematisiert also explizit den Diskurs um Überwachung, wie er bei Jeremy Bentham und in Folge bei Michel Foucault geführt wird.²⁸ Wenn alle Mitarbeiter*innen überwacht werden, dann auch Stanley. Und vielleicht dämmert den Spieler*innen schon, dass auch ihr Verhalten innerhalb der (narrativen) Organisation des Spiels überwacht wird. Wählt man im Spiel weiterhin die folgsamen Varianten, dann gelangt man zum „Freedom Ending“²⁹: Das Narrativ, das diesem Ende eingeschrieben ist, ist ein

27 Vgl. Bentham (2013).

28 Vgl. Foucault (1992: S. 260f.).

29 *The Stanley Parable* (im Folgenden *TSP*): narration.freedom_1_00 – narration.freedom_3_02. Zitiert werden hier die Untertitel des Spiels wie sie in der *Library* des

Kilian Hauptmann, Martin Hennig und Hans Krah - 9783631827475

Downloaded from PubFactory at 06/14/2021 03:25:56AM

via free access

einfaches. Die Überwachungseinrichtung wird als ‚böse‘ markiert, als Mind-Control-Facility, die die Freiheit der Einzelnen einschränkt. Schaltet man sie ab und tritt aus der Überwachungssituation heraus, lässt man alles hinter sich. Narration und Spiel enden – alles scheint gut zu sein. Der Erzähler gibt zwar noch ein paar Hinweise auf die offenen Fragen („Where had his co-workers gone? How had he been freed from the machine’s grasp? What other mysteries did this strange building hold?“³⁰), aber all das kann man getrost ignorieren, denn immerhin hat man ja den Weg aus dem Panopticon heraus gefunden. Der Erzähler hat einen zielgerichtet dorthin geführt – aus der Situation von Kontrolle und Überwachung heraus. Der Weg in die Freiheit und Selbstbestimmtheit war eigentlich ganz einfach, man musste nur dem Erzähler folgen. Man musste nur die ganze Zeit die Knöpfe drücken und Wege wählen, die der Erzähler genannt hat. Man hat sich völlig seiner Kontrolle unterworfen. Man hat – so wird nun deutlich – gehandelt wie die Figur Stanley, die zu Beginn immer nur vor dem Bildschirm saß und diejenigen Tasten gedrückt hat, die auf dem Monitor erschienen sind. Wahrscheinlich, so kann man vermuten, ging es bei *The Stanley Parable* auch zu Beginn niemals um entfremdete Arbeit. Es ging die ganze Zeit um das Spiel und seine Verbindung zu den Spieler*innen. Man wurde bei jedem Schritt überwacht, hat in den Worten Foucaults das Machtverhältnis zwischen Spiel und Spieler*innen völlig internalisiert und sich dem Ordnungsrahmen unterworfen. Das Zerstören der Mind-Control-Facility ist selbst nichts anderes als ein Teil der Fremdkontrolle. Der Ausbruch aus der Überwachung ist Teil einer Überwachung.

Ein typischer Impuls an dieser Stelle könnte sein, dass man es jetzt erst recht noch einmal versuchen und dem Erzähler widersprechen, sich aus der Fremdkontrolle befreien möchte. In den nächsten Durchgängen gerät man dann vielfach mit dem Erzähler in Streit: Er schreibt Dinge vor, man widerspricht durch seine Handlungen. Wenn der Erzähler sagt: Nimm die linke Türe, nimmt man die rechte. Je mehr man widerspricht, desto mehr übt der Erzähler seine Macht aus. Irgendwann ist man wieder in der Mind-Control-Facility, diesmal schaltet man sie nicht aus, sondern an, will vielleicht selbst die Kontrolle übernehmen. Der Erzähler lacht darüber, beginnt mit einem Countdown, führt den

Spiels gefunden werden können (ohne den Programmcode, der beispielsweise zur farblichen Hervorhebung verwendet wird). Die Bezeichnung „narration.intro_1_00“ bezeichnet die Textstelle in der Untertiteldatei bzw. „narration.intro_1_00 bis narration.intro_2_06“ den gesamten Textbereich. Die Untertitel sind zudem online zu finden: Vgl. angelXwind (2017).

30 TSP: narration.freedom_2_03.

Spieler*innen Minuten lang ihre Hilflosigkeit vor und sprengt das Gebäude mit einer nuklearen Explosion in die Luft, was hier beruhigenderweise nur zu einem Neustart des Spiels führt.

Man kann noch ein zweites Beispiel für ein Überwachungssetting in diesem Spiel geben: Hier geht es um das Ende des Spiels, das unter Spieler*innen als „Confusion Ending“³¹ bekannt ist. Der Weg dorthin ist als Irrweg inszeniert: Zunächst verliert der Erzähler die Orientierung, öffnet verschiedene Türen, um sie den Spieler*innen dann wieder vor der Nase zuzuschlagen. Die Wege enden in Sackgassen, das Spiel beginnt immer wieder von vorne. Schlussendlich wird alles so unüberschaubar, dass der Erzähler, der noch immer bemüht um Souveränität ist, sogar einen visuellen roten Faden der Narration einführt, die „Stanley Parable Adventure Line™“, die einen zielgerichteten Weg wiederherstellen und eine lineare Erzählung retten soll: „You see? The Line™ knows where the story is, it's over in this direction!“³², merkt der Erzähler an. Aber auch die Linie scheitert, der Erzähler beschimpft sie sogar, das Spiel wird achtmal neu gestartet und das ganze inszenierte Durcheinander führt schlussendlich sehr linear in einen Raum, in dem auf einer überdimensionalen Monitorwand das Scheitern bis zu jedem einzelnen der acht Neustarts dokumentiert ist. Spieler*innen und Erzähler erfahren am Ende dieser langen Sackgasse nun sogar den Titel dieses Spieldurchgangs: „Oh, hold up, what's this? Hmm ... hmm, the confusion ending?“³³

Die Konfusion entsteht dabei einerseits durch das räumliche Durcheinander, vor allem aber auch dadurch, dass die Gemachtheit der Entscheidungskrise ausgestellt wird, was der Erzähler so kommentiert: „That's really how all this goes? It's all ... determined?“³⁴ Das ist natürlich kein Erzähler in der Krise, der gerade seine eigene ‚Gemachtheit‘ erkennt, sondern der Erzähler ist als ein (Mit-)Spieler zu verstehen. Er bemüht sich zunächst uns über weite Strecken den Eindruck zu vermitteln, dass er selbst den Überblick über die Verfasstheit des Spiels hat, dass er also eine Position innehat, die mehr auf der Ebene der Spielorganisation beziehungsweise der Spielregeln als innerhalb des Spiels angesiedelt ist. Seine – zumindest gespielte – Überraschung rückt ihn nun in das Spiel ein, auf Ebene der Spieler*innen also, und sie führt vor, dass alles konstruiert, vorherbestimmt ist, dass es vollkommen kontrolliert abläuft und überwacht wird.

31 TSP: narration.con1-1_00 – narration.con5-5_11.

32 TSP: narration.con4-2_00.

33 TSP: narration.con5-5_00.

34 TSP: narration.con5-5_02.

Der Erzähler verliert damit die Kontrolle über seine Figur und die erzählte Welt. Die Spieler*innen folgen dem Erzähler oder bemühen sich um Widerstand – in jedem Fall wird immer wieder thematisiert, dass es eine weitere Ebene gibt, die alles umklammert, die alles kontrolliert und überwacht.

Es scheint nun gar nicht unbedingt notwendig zu sein, die einzelnen Ebenen, die sich hier überlagern, sorgfältig aufzudröseln, entscheidender ist vielmehr die Beobachtung eines selbstreferenziellen Verfahrens: Eine mediale Form wie das Computerspiel, das Handlungserfahrungen in den Medienrezeptionsprozess integriert, braucht einen absoluten Bezugspunkt. Wie das Zentrum in Benthams Panopticon, eine Plattform in der Mitte, von der aus alles überwacht wird. Zumindest etwas wie diesen Monitorraum in *The Stanley Parable*.

Es wurde weiter oben sinngemäß schon ausgeführt: So lange die Spieler*innen im Spiel bleiben, bleiben sie in ihrer ‚Zelle‘ und lassen sich überwachen. Das gilt hier auch für den Erzähler. Aber die Spieler*innen haben im Gegensatz zu diesem einen Ausweg. Sie können das Spiel verlassen. Und so wird es ihnen sogar an einer Stelle im Spiel vorgeschlagen, wenn eine weitere Ebene eingeführt wird, eine zusätzliche Erzählerin, die den Spieler*innen zuruft: „Press ‚escape‘ and press ‚quit‘. There’s no other way to beat this game.“³⁵ Das Spiel zu verlassen, zu flüchten, das ist die einzige Möglichkeit, sich seiner Überwachung zu entziehen. Dieser Gedanke ist nun nicht mehr neu und soweit scheint Hoffnung für ein Happy End zu bestehen. Aber – auch das hat sich bereits angedeutet – das Spiel wirkt produktiv über sich selbst hinaus. Für besondere Spielerfolge erhält man Trophäen auf der Außenseite des Spiels. Und so antwortet das Spiel nun auf den Versuch, es durch Nicht-Spielen endgültig zu besiegen, mit einer hochgezogenen Augenbraue, denn eine dieser Trophäen als Nachweis für einen besonderen Spielerfolg bekommt man nur dafür, dass man das Spiel fünf Jahre nicht spielt (Achievement „Go outside“). Dieses Spiel überwacht also nicht nur das Spielerverhalten im Spiel, es überwacht auch das Verhalten außerhalb des Spiels. Wie heißt es so schön bei Paul Watzlawick: „Man kann nicht nicht kommunizieren.“³⁶ Hier wird nun deutlich: *The Stanley Parable* is watching you. Man kann auch nicht nicht handeln. Man kann auch nicht keine Informationen über sich hergeben, keine Daten produzieren. Damit ist nun auch geklärt, warum der Titel des Beitrags ‚Gamer’s Panopticon‘ lautet.

35 TSP: narration.femnarr_3_01 – narration.femnarr_6_03.

36 Watzlawick (1969: S. 53).

5. Fazit

Um zum Ende noch einmal zentrale Gedanken des Beitrags zusammenzufassen: **Erstens** können Computerspiele als Erzählmedien konventionelle Überwachungsnarrative fortschreiben, sie können dabei die Handlungsebene betonen und Überwachung erfahrbar machen – das tun sie aktuell häufig auch mit einer leichten Umdeutung, denn sie machen aus einem Überwachungsnarrativ ein Überwacher*innennarrativ, indem sie den Spieler*innen Überwachen als aktiven Prozess, für den und innerhalb dessen sie Entscheidungen treffen müssen, vor Augen führen. **Zweitens** ist das kybernetische System aus Spielenden und Spiel ein geschlossenes System, zumindest solange der Prozess des Spielens stattfindet. Computerspiele definieren als regelhafte Ordnungssysteme im Sinne von Ludus den Handlungsspielraum der Spieler*innen und überwachen gleichzeitig dessen Einhaltung. Das Organisationsverfahren ist dabei in vielen Fällen eines, das einer ökonomischen Logik von Bonus und Malus folgt. Hieran anknüpfend kann der Raum des Spiels auch erweitert werden und realweltliche Aktionen einschließen. Das Spiel wird dann über sich selbst hinaus produktiv, durch Daten, Informationen und ökonomischen Profit. Und **drittens** sind es vor allem Computerspiele selbst, die die Möglichkeit dazu haben, performativ die genuinen Überwachungs- und Kontrollogiken des Spiels vorzuführen. *The Stanley Parable* tut dies in besonderer Weise, indem es auch den Erzähler und die Erzählung, die das handlungsleitende Prinzip des Spiels sind, als Teil einer Überwachungslogik ausstellt.

Filme und Spiele

Beholder (Warm Lamp Games, 2016).

Brazil (GB, 1985, R: Terry Gilliam).

Das Fenster zum Hof (USA, 1954, R: Alfred Hitchcock).

Das Leben der Anderen (D, 2005, R: Florian Henckel von Donnersmark).

Der Staatsfeind Nr. 1 (USA, 1998, R: Tony Scott).

Metal Gear Solid (Konami, 1998).

Orwell (Osmotic Studios Hamburg, 2016–2018).

Papers, please (3909 LLC, 2013).

Replica (Somi, 2016).

Republique (Camouflaj, 2016).

The Stanley Parable (Galactic Café, 2013).

Watch Dogs (Ubisoft, 2014).

Watch Dogs 2 (Ubisoft, 2016).

Literaturverzeichnis

- angelXwind (2017): „The Stanley Parable/subtitles_english.txt“. In: *GitHub.com*. URL: https://github.com/angelXwind/Localization/blob/master/The%20Stanley%20Parable/subtitles_english.txt (02.07.2020).
- ArtKoval (2017): *GTA Chinatown Wars – 100 kamer / 100 security cameras (PSP)*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qgw-r9pAwi8> (07.02.2020).
- Backe, Hans-Joachim (2008): *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Bentham, Jeremy (2013): *Das Panoptikum*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Bloodcider (2009): *A Surveillance Camera?* URL: <https://www.youtube.com/watch?v=anYifuhLWrg> (07.02.2020).
- Bryan, Jeffrey (2013): „Ergodic Effort. Dynamism and Auto-Generated Path-Making“. In: Waggoner, Zach (Hrsg.): *Terms of Play: Essays on Words That Matter in Videogame Theory*. Jefferson/London: McFarland & Company, S. 7–27.
- Caillois, Roger (1960): *Die Spiele und die Menschen*. Stuttgart: Schwab.
- Coleridge, Samuel Taylor (1907): *Biographia Literaria. Bd. II*. Oxford: Clarendon Press.
- Degler, Frank (2009): „A Willing Suspension of Misbelief – Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur“. In: Anz, Thomas (Hrsg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin: de Gruyter.
- Foucault, Michel (1992): *Überwachen und Strafen – Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (2005): *Die Heterotopien*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hennig, Martin (2017): *Spielräume als Weltentwürfe*. Marburg: Schüren.
- Krieger-Lamina, Jaro (2017): *Privatsphäre in Onlinespielen. Spielend Daten Sammeln*. URL: https://www.arbeiterkammer.at/infopool/wien/Privatsphaere_in_Online-Spielen.pdf (02.07.2020).
- MacAskill, Ewen (2013): „Edward Snowden, NSA files source: ‘If they want to get you, in time they will’“. In: *The Guardian* vom 10.06.2013. URL: <https://www.theguardian.com/world/2013/jun/09/nsa-whistleblower-edward-snowden-why> (27.01.2020).
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the holodeck*. New York: Free Press.
- Neitzel, Britta (2012): „Involvierungsstrategien des Computerspiels“. In: Beil, Benjamin et al. (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.

- o. A. (2013): „Geheimdienste überwachten Online-Spiele“. In: *Spiegel Online* vom 09.12.2013. URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/world-of-warcraft-nsa-und-gchq-ueberwachten-online-spiele-a-938014.html> (02.07.2020).
- o. A. (2019): „Viele Computerspiele sind perfekte Metaphern für lästige Verwaltungsvorgänge. Einige von ihnen handeln sogar direkt von bürokratischen Vorgängen und kritisieren so den Teufel, der im Detail liegt“. In: *arte.tv* vom 19.03.2019. URL: <https://www.arte.tv/de/articles/tracks-admin-games> (02.07.2020).
- Orwell, George (1949): *1984*. Hongkong: Enrich Spot Limited.
- Pfaller, Robert (2002): *Die Illusion der anderen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schellong, Marcel (2011): „Spielkompetenz“. In: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*. URL: <http://www.paidia.de/spielkompetenz/> (02.07.2020).
- Schellong, Marcel/Unterhuber, Tobias (2016): „Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen“. In: Ascher, Franziska et al. (Hrsg.): „*I'll remember this*“ – *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 15–31.
- Schellong, Marcel (2018): „Räume als Formationen des Wissens am Beispiel von *The Stanley Parable*“. In: Hennig, Martin/Krah, Hans: *Spielzeichen II: Raumspiele/Spielräume*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 228–245.
- Temm, Sabine (2016): „TK will Fitnessarmband-Träger belohnen: Bevorteilung von Gesunden?“ In: *Finanzen.de* vom 23.08.2016. URL: <https://www.finanzen.de/news/17455/tk-will-fitnessarmband-traeger-belohnen-bevorteilung-von-gesunden> (02.07.2020).
- Vogt, Jochen (1990): *Aspekte erzählender Prosa: eine Einführung in Erzähltechnik und Romantheorie*. Opladen: Westdt. Verlag.
- Watzlawick, Paul et al. (1969): *Menschliche Kommunikation*. Bern u. a.: Huber.

