

Robert Matthias Erdbeer

Ludische Intervention. Experiment und Gameplay

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13558>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Erdbeer, Robert Matthias: Ludische Intervention. Experiment und Gameplay. In: Séverine Marguin, Henrike Rabe, Wolfgang Schäffner u.a. (Hg.): *Experimentieren. Einblicke in Praktiken und Versuchsaufbauten zwischen Wissenschaft und Gestaltung*. Bielefeld: transcript 2019, S. 309–322. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13558>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Spielen

Ludische Intervention. Experiment und Gameplay

Robert Matthias Erdbeer

Wir können somit der Folgerung nicht entgehen, dass der letzte Zweck des Experiments darin besteht, seine eigene Voraussetzung zu erproben.

Edgar Wind, *Das Experiment und die Metaphysik*, 1934

I.

Logische Verfahren werden brüchig, wenn der Mensch ins Spiel, das heißt: ins Spielen kommt. Man kennt die Klage nicht nur aus der mathematischen, sondern auch aus der psychologischen Spieltheorie: „It is well known that people struggle when they have to analyze complex dynamic games, particularly when they have to engage in so-called backward induction“ (Guala 2008: 659). Ausschlaggebend ist hier freilich weniger die Logikkompetenz der spielenden Probanden als die Wahl des Kognitionsmodells. Die Analyse der „anomalies“ bestärkt die These, dass „the model of ‚self-interested rationality‘“ durch ein Modell des „other-regarding“ abzulösen sei: der Empathie (ebd.: 660 f.). Nicht etwa, weil sie rationaler Wahl nicht fähig oder willens wären, unterlaufen die Probanden Regeln, sondern weil die Logik, die sie nutzen, keine mathematische ist. Das regelhafte Spiel, der *ludus*, wird vom freien Spielen, der *paidia*, unterwandert oder ausgeglichen, einem Spielvermögen, dessen Winkelzüge oder Werthaltungen einem anderen, gewissermaßen emergenten Logos des Gefühls, der Imagination und kreativen Abweichung verpflichtet sind. Der rationale Logos freilich waltet weiterhin, weil kluge Spieler und begabte Psychologen die „*nonstandard preferences*“ der *Paidia* in den Standard einbeziehen (ebd.: 660; Hervorh. i. Orig.), also so weit rationalisieren, wie man mit dem Unberechenbaren eben rechnen kann.

Dies allerdings ist eine alte Einsicht der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie. Die „Energiereserve“ nämlich, „welche die *paidia* darstellt“, lässt sich von den Spielenden auch „zur Erfindung wende[n]“ (Caillois 1958/1982: 45); hier, so das kulturanthropologische Kalkül Roger Caillois’, „liegt und verharret das irreduzible

Element des Spiels, welches die Mathematik nicht erreichen kann, denn sie ist niemals mehr als Algebra *über* das Spiel“. Wäre sie indessen „Algebra *des* Spiels“, dann würde durch die Strenge ihrer Regeln „das Spiel augenblicklich zerstört“ (ebd.: 199). Irreduzibel also ist die Freiheit, die im Spiel die Algorithmen ausgleicht, nachvollziehbar daher die Entscheidung, diese Basiseigenschaft des Spielens an den Modus der Fiktion zu binden, die gewöhnliche an eine mögliche Welt: „Das Spiel ist [...] eine *fiktive* Betätigung, die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird“ (ebd.: 16; Hervorh. dort). Das Spiel vollzieht ein *un*-gewöhnliches Experiment des Lebens mit der Freiheit und der Wirklichkeit. Die ‚zweite Wirklichkeit‘ setzt sich im Spiel in Geltung; ihre Freiheit wiederum ergreift, mit Schiller ausgedrückt, die „Notdurft der Materie“, das Gewöhnliche (Schiller 1993: 572). Modalität wird hier zum Träger einer Sinnerzeugung,¹ die nicht nur paiditische auf ludische Aktionen, sondern virtuelle auf reale Räume bezieht. Die Normkontrolle dieses Realismus widerspricht nur scheinbar Caillois' genieästhetischer Behauptung, es sei „niemals die eigentliche Funktion des Spiels, eine Fähigkeit zu entwickeln. Der Zweck des Spieles ist das Spiel selbst“ (ebd.: 192). Die „Korruption“ der Spiele durch externe Zwecke schwindet (ebd.: 52), wenn man die Pragmatikdimension des Spiels modellhaft denkt. Im Spielen ist das Mögliche das Wirkliche, denn Spielen ist kein Probehandeln, sondern eine Form des Modellierens, die in ihren entpragmatisierten Rück- und Vorläufen das Mögliche begehbar und erfahrbar macht. Im Gegensatz zum nichtludischen Modellieren oder zur Verwendung ludischer Verfahren für didaktische Belange, auch *Gamification* genannt, hat diese ludische Modalpragmatik nicht den Abgleich mit dem Wirklichen zum Ziel. Das Spiel verschwindet nicht im Aufbau dessen, was es vorspielt, abspielt oder durchspielt, aufspielt oder einspielt. Es vergeht nicht, um ein Wirkliches hervorzubringen, zu verbessern oder anzuwenden, sondern zeigt das Wirkliche als Mögliches, verwandelt es gewissermaßen in den Status der Latenz zurück. Weil Spielen nicht das Mögliche *im* Wirklichen eröffnet, also nicht prognostisch vorgeht, sondern Wirklichkeit als Spielart eines Möglichen versteht, durchkreuzt es die prekäre Grenze zwischen *fact* und *fiction*. Spielen, so die These, ist kein faktualer, aber auch kein fiktionaler Ausgriff, sondern ein modales Metahandeln, dessen Modellieren

1 Vgl. die modale Ausrichtung des Spieltriebs bei Schiller und die darin angedeutete experimentelle Modellierungsfunktion: „der Spieltrieb wird also *bestrebt sein*, so zu empfangen, wie er selbst *hervorgebracht hätte*, und so hervorzubringen, wie der Sinn [der sinnliche Trieb] zu empfangen *trachtet*“ (Schiller 1993: 613, Hervorh. RME).

das Verhältnis des Realen und Fiktiven justiert.² Die Modellierung des Modalen aber hat Erkenntnisrang. Sie ist ein epistemisches Verfahren, welches an die immanenten Ziele eines Spiels gebunden und zugleich auf die Erzeugung und Bewältigung von Kontingenz und Emergenz gerichtet ist. In dieser Modellierung des Modalen liegt der Experimentcharakter des Spiels.³ Im Ludus werden dabei die Strukturen des Entwerfens, Testens und Bewertens vor- und festgelegt; Paidia ist der experimentelle Anteil der Kulturtechnik Spiel.

Im Gegensatz zu Caillois' Bestimmung, derzufolge Spiel (wie die Fiktion) als abgetrennter, selbstbestimmter Handlungsrahmen einen gleichsam heiligen Bezirk markiert, wird experimentelles Spiel im Folgenden als modustransgressive, interventionistische Dynamik aufgefasst. Denn Spiele dementieren ihren eigenen ‚Sakralraum‘ dadurch, dass sie ihren virtuellen wie realen Handlungen den gleichen Status, die gleiche Geltung verleihen. Im *ludischen Dispositiv* verschwinden letztlich auch die Modusgrenzen; das Postfaktische ist vom Postfiktionalen nur noch dann zu unterscheiden, wenn man ihre Quellen bestimmt (vgl. Erdbeer 2018). Die Gattung, welche die Motorik dieser Trans-Fusionen buchstäblich vor Augen führt, ist – so der Ansatz dieses Beitrags – das Independent Video Game. Hier zeigt sich idealtypisch die Reichweite, Brisanz und Relevanz von Spiel-Experimenten in der postfaktischen Medienkultur.

II.

The Stanley Parable, der Klassiker der digitalen Metaspiele, schließt mit einer dunklen Pointe. In der Tarnung eines Happy Ending parodiert und subvertiert das Spiel ein Gratifikationsmodell, das regeltreues Handeln mit ludischem Wissen belohnt. Nach seiner Odyssee durch ein entvölkertes Bürogebäude, das von einer Mind Control Facility gesteuert wird, tritt deren Überwinder Stanley, der ansonsten unbedarfte Held des Spiels, ins Freie:

- 2 Es geht hier also nicht um eine ‚Auffüllung der Lücken‘, die fiktive Welten gegenüber dem Realen lassen, um das Principle of Charity bzw. um den Gegensatz von „fictions“ vs. „rules“ (Juul 2005: 163). Der Modus Fiktionalität wird vielmehr aufgefasst als ontologische Pragmatik, die, sobald sie auftritt, ihren Gegenstandsbereich als ganzen erfasst. In fiktionalen Spielen treffen also zwei konträre ontologische Verfahren aufeinander – Handeln und Fingieren –, die sich gegenseitig ent- und regramatisieren. Im modalen Modellieren stellt sich dann auch das Verhältnis zwischen dem Erfassen und der Deutung einer Storyworld, dem „referential“ und „implicit meaning“ (Bordwell), erst her (vgl. Thon 2016: 54).
- 3 Nach Rheinberger kann daher auch die „Konstruktion von Experimentalsystemen [...] als ‚Spiel der Möglichkeiten‘ beschrieben werden. [...] Das ‚Mögliche‘ ist hier im doppelten Sinne des Wortes zu nehmen: Es ist etwas, das [...] im Bereich des Möglichen liegt, und es ist zugleich etwas, das sich letztlich der Kontrolle entzieht“ (Rheinberger 2006: 91).

Was it over? Yes! He [Stanley] had won. He had defeated the machine, unshackled himself from someone else's command. Freedom was mere moments away. And yet, even as the immense door slowly opened, Stanley reflected on how many puzzles still lay unsolved. Where had his co-workers gone? How had he been freed from the machine's grasp? What other mysteries did this strange building hold? (Wreden 2013b: narration.freedom_1_01-2_03.)

Die Reflexion löst freilich keine Anschlusskommunikationen aus, geschweige denn Aktionen:

But as sunlight streamed into the chamber, he [Stanley] realized none of this mattered to him. For it was not knowledge, or even power, that he had been seeking, but happiness. Perhaps his goal had not been to understand, but to let go. (Wreden 2013b: narration.freedom_2_04-2_05.)

Die Intention des Rätsellösens, Grundprinzip und strukturierendes Verfahren der Adventure Games, wird hier zugunsten einer Haltung aufgegeben, welche Wissen, Macht und Selbstbehauptung – einschließlich der zugehörigen Verfahren des Erforschens, Prüfens und Bewertens – durch ein quasi-mystisches Verlöschen ersetzt. Der Modus der erlebten Rede kombiniert dabei das Beste beider Welten: das authentische Erleben des Subjekts (Bewusstseinsstrom) und dessen Validierung durch die Macht – *auctoritas* – der imperfektischen Erzählinstanz. Zu diesem Zweck entwirft das Spiel ein klassisches Erzählverfahren, das der körperlose, aber stimmungswaltige *omniscient narrator* regiert. Er leitet seinen Helden (und den Spieler) durch den Plot, indem er das Geschehen vor-spricht und – anstelle eines intradiegetischen Verfahrens – Reflexionen souffliert. Dies Sprechen und vor allem Denken für den anderen wird dann vom Handeln, von der regeltreuen Observanz des Avatars beglaubigt; beispielhaft in jener Urentscheidung, die zum Topos metaludischer Design- und Forschungsmodellierungen geworden ist: „When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on his left“ (Wreden 2013b: narration.two_doors_00). Befolgt der Spieler diese und die folgenden Erzählbescheide, weil er sie als Auftrag fasst, dann transformiert er illokutionäre Weisungen in wahre Tatbestände, Protokollsätze der Narration. Das Spiel wird linear und textförmig, semantisch reicher wird es nicht. Das Glück, so die im „Freedom Ending“ propagierte Botschaft, ist nur dem beschieden, welcher Spielen (Handeln) und Verstehen (Deuten) gleichermaßen überwunden hat.

Allein, der Weg ins ludische Nirwana ist ein Weg der Wiederkehr. Die Pointe der im Morgenglanz erstrahlenden Vollendung ist

schon deshalb dunkel, weil ihr antiepistemischer Impuls nicht etwa zur Befreiung, Weisheit oder Selbsterkenntnis, noch auch spielstrategisch zum Erwerb von Skills und zur Eröffnung neuer Level, sondern an den Ausgangspunkt der ludischen Parabel führt: zu Stanleys Office im verlassenen Bürogebäude. Parodiert wird neben dem Prinzip des Neustarts also auch die Teleologie der Ludonarrative und des klassischen Bildungsromans. Der technische Re-entry löscht, was Stanley sich von seiner Deutungsflucht erhoffte: „the immense possibility of the new path before him“ (Wreden 2013b: narration.freedom_3_00). Den Optionen des Entscheidungs- und Erkenntnisbaums begegnen die *necessities* des immergleichen Settings, eines Kreislaufs, der zwar neue, aber in Bezug auf das zentrale Rätsel leere Varianten erzeugt.

Der Avatar und mit ihm sein Agent, der Spieler, haben also nichts erkannt und nichts geleistet, doch sie haben eine Erfahrung gemacht: Sie sind zu Gegenständen eines ludischen Experiments geworden oder, wie man auch in Anlehnung an Hans-Jörg Rheinberger behaupten könnte: zum ‚ludischen Ding‘. Im Fremd- und Selbstversuch des Metagame eröffnet die Büroparabel einen Daten- und Verzeichnungsraum (mitsamt Museum), der die Regeln, Elemente und Agenten zusehends zu Artefakten macht. So werden sie „metastabil“. Die epistemische Erschütterung dagegen stellt sich ein, wo Regelmäßigkeit und Kohärenz der Programmierung uneindeutig sind. Im „Freedom Ending“ ist sie das Ergebnis blinder Text- und Regeltreue, weil statt der erwartbaren Belohnung die Erkenntnis einsetzt, dass die strikte Observanz ein *technisches* System begründet hat. Die Preisgabe der *vita activa* führt in die schlechte, nämlich differenzlose Unendlichkeit des Loop.

Allein: Dem Spieler ist es unbenommen, der Erzählung *nicht* zu folgen. Schon die Wahl der rechten statt der linken Tür stellt den Erzählermodus von *omniscient* auf *unreliable* um. Statt der Figur vor auszudenken, muss ihr der entmächtigte Erzähler nunmehr ‚hinterhererzählen‘, Determination wird Interpretation, Vollstreckung Experiment. Geteilte Agency, die Grundidee des ludischen Formats, wird hier beim Wort genommen, doch der Kampf um Handlungs-, Deutungs- und Bewertungshoheit, der sich zwischen den erlebten Reden (der Erzähler-Avatar-Dyade) und erlebten Handlungen (der Spieler-Avatar-Dyade) ausagiert, ist Teil der Programmierung. Wie im Experimentalroman des 19. Jahrhunderts kennt die Programmierung alle Wege, die der Plot bzw. die Entscheidungsfindung nehmen kann, und wie im Karneval sind die Verstöße in die Ordnung eingepreist. Da diese Grundstruktur nicht epistemisch offen ist, wird man zum Zeugen eines Scheinexperi-

ments, in dem sich nur das *Protokoll* vergangener, der Einflussnahme längst entzogener Experimente zeigt. Im Gameplay allerdings kehrt der Aspekt der Offenheit auf einer zweiten Ebene zurück, weil die Erzählinstanz durch ihre Teilhabe am Avatar auch jenen Teil der Spieler-Avatar-Dyade anspricht, der kein fiktionaler ist. Da nämlich der Erzähler mit den Handlungen des Avatars auch die Entscheidungen der Spielenden erläutert und bewertet, nähert sich die *Stanley Parable* dem psychologischen Assessment, dem Sozialexperiment.⁴ Sie wird zum Serious Game.⁵ Als solches operiert sie im sozialen Feld der Gaming-Culture und des Game Designs, in dem sie ihre ludonarrativen Aporien testet – *in vivo* und *in silico*.

III.

Mit Spielen experimentieren, spielend experimentieren und ein Spiel als Experimentalraum einzusetzen sind verschiedene Prozesse, die gleichwohl durch ihre Überschussfunktion – die Freiheit, nicht in der Pragmatik, aber auch nicht im Uneigentlichen aufzugehen – eng verbunden sind. Im ersten Fall fungieren Spiele als *Modell-objekte* einer Experimentalsituation, im zweiten als *Verfahren* und im dritten als *modaler Rahmen*, der das Experimentalgeschehen selbst befragt.

1. *Wahrheitsspiele*. Eine abgegrenzte Spielsituation mit autonomen Regeln kann zum Gegenstand von experimentellen Settings werden, deren Ziele stärker epistemisch als pragmatisch sind. So können Rollenspiele in Assessment- oder therapeutischen Zusammenhängen zwar der Einübung bestimmter Handlungs- und Verhaltensnormen dienen, die zentrale epistemische Funktion ist aber eine *analytische, mæeutisch-hermeneutische und kritische*. Im Spiel erscheint – so die Erwartung – eine Wahrheit, die in nichtludischer Kommunikation verborgen bleibt. Hier wird die Mimicry (im Sinne Caillois') vom Masken- und Verschleierungsprinzip zum epiphanischen Prinzip der Parrhesia, einer Wahrheitsrede, die (im Sinn Foucaults) den kritischen Diskurs riskiert.

2. *Testverfahren*. Flugsimulationen haben Spielcharakter, weil sie im geschützten, also entpragmatisierten Setting testen, was im ungeschützten, also in der Praxis, funktionieren muss. Man kann der ludischen Didaxe Narrative oder einen fiktionalen Rahmen geben – etwa um die Immersion zu steigern –, ohne dass ein solches Lernspiel aufhört, *serious* zu sein.⁶ Das Ludische markiert hier einen *Übungsmodus*, der im Probehandeln ein zentrales Element des Spielens durchstreicht, nämlich selbstgenügsam, interesselos und

4 Vgl. im Kontext der Behavioral Sciences Colman (1982), aus spielhistorischer Perspektive Williams (2017), hier insbesondere die Kapitel „Games as Experiments“ und „Freeware Experiments with Games and Arts“.

5 Vgl. den Überblick bei Ruijven (2011).

autonom zu sein. Das Spielerische funktioniert dann als Verfahren eines spielexternen Interesses, es tendiert zum technischen System. Experimentcharakter kann das technische System gleichwohl durch die Aktion der Spielenden gewinnen, beispielhaft durch die Erfindung neuer Skills, die Einübung der Fähigkeit, sich neue Lösungswege zu erschließen, oder auch durch die Erfahrung ihres Scheiterns am und im System. Es wird, qua Selbstbeobachtung, zum Selbstversuch.

3. *Metaspiele*. Waren die genannten Spielverfahren in ein spielexternes Setting eingebunden, so erscheint im Metaspiel die Möglichkeit, Experimente innerhalb der autonomen Spielstruktur zu situieren. Damit wird das Spiel zum Experimentalsystem, das technische und epistemische Dinge *sub specie ludi* verknüpft. Es ist ein „Spurenlegespiel“ im eigentlichen Sinne: „Experimentalsysteme sind die Basiseinheiten des Spurenlegespiels. Im Rahmen von technischen Dingen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt als gegeben angenommen werden, liefern sie die Bedingungen für die Erzeugung epistemischer Dinge“ (Rheinberger 2006: 281). Metaspiele werden Wahrheitsspiele zweiter Ordnung, weil sie dieses Spurenlegen selbst befragen, seinen Modus, sein Verfahren, sein Beobachtungsmodell. Im Spiel als technischem System wird die Befolgung der internen Regeln nicht als Agencyverlust erfahren, weil die Regeln unbefragt und unbefragbar bleiben; sie bedingen erst die Möglichkeit des Handelns und Erkennens in der Welt des Spiels. Im Spiel als Experimentalsystem wird Regeltreue selbst zum Thema; weniger im Sinne der Entwertung oder Umwertung der Regel als mit Blick auf die *Veruneindeutigung des Regelstatus*, das Problem des Regelseins.

IV.

Als *Theorie des experimentellen Spielens* löst die *Stanley Parable* prozesshaft ein, was die Labor- und Workplaceforschung, aber auch die Theorie der Experimentalsysteme fordern: Theoretisierung auf der Ebene des Gegenstands. Am deutlichsten wird dies an jenen Stellen, wo sich der Erzähler selbst als Game Designer entwirft. Zum einen persifliert er dabei das Konzept der schöpferischen Agency, der Emergenz: „I knew I was onto something! Where do these flashes of inspiration come from? [...] Well, it's instinct mostly ... a calling in your gut. [...] You can't teach that, Stanley. Don't even try“ (Wreden 2013b: narration.playtestfeedback5_00-5_02). Der Gestus des Genialischen verhindert dabei jede Form der ludischen Didaxe, die

6 Claus Pias spricht hier vom „Sophismus“ der Simulationen: „Beschreibung, Erklärung und Fiktion gehen in ihnen eine experimentelle Verbindung ein“ (Pias 2012: 58).

Basis der Serious Games. Zum anderen vollzieht der ludische Geniegedanke jenen Modus des Entwerfens, der ein wesentliches Element des Modellierens ist: den Test von Prototypen im Verfahren der Simulation (vgl. Erdbeer 2015). Mit diesem Anspruch installiert der nunmehr als Modellinstanz und Experimentator tätige Erzähler/Game Designer im Modellgefüge der Parabel ein perfides Einzelexperiment: „I’ve got a prototype of a new game I’ve been working on, and now would be a lovely opportunity to give it some play-testing. [...]“ (Wreden 2013b: narration.playtest_6_00). Das Spiel im Spiel, das hier entsteht, ist von der Tradition der literarischen und theatralen Metaleptik dadurch unterschieden, dass es nur durch die Aktion bzw. die Aktionsverweigerung des Spielers möglich wird. Die Agency ist hierbei auf den kleinstmöglichen Eingriff eingeschränkt, doch aufgeladen mit größtmöglicher Bedeutsamkeit. So bringt sich ein perfides Milgram Game zur Geltung, das dem Original kaum nachzustehen scheint (Abb. 1, Wreden 2013a):

In this game, the baby crawls left toward danger. You click the button to move him back to the right, and if he reaches the fire, you fail. It’s a very meaningful game – all about the desperation and tedium of endlessly confronting the demands of family life. I think the art world will really take notice. But, of course, the message of the game only becomes clear once you’ve been playing it for about four hours. So why don’t you give it four hours of play to make sure it’s effective. Be sure to keep notes on your experience. (Wreden 2013b: narration.playtestbaby_1_01-narration.playtestbaby_1_03.)

Die Parodie der Milgram-Adaption umfasst fünf Komponenten: 1. die totale Einschränkung der Agency durch eine Metaregel, 2. deren Aufwertung zur absoluten Norm, 3. das absurde Zeitprofil und 4. ein als Einweihung markiertes hermeneutisches Versprechen („message“), das das Spiel zum esoterischen Erfahrungsraum erhöht. In ihm verbirgt sich 5. ein ästhetischer Erkenntnisanspruch, der das Spiel zur Kunst erklärt. Dies parodiert sowohl den Anwendungsaspekt („make it effective“) als auch den empirischen Beobachtungs- und Aufzeichnungscharakter experimenteller Tätigkeit („keep notes of your experience“), doch auch den experimentellen Anspruch künstlerischer Avantgarden („art world“).

Der sich als Sozialexperiment gerierende Zynismus ist de facto eine Genreparodie moderner Game Designs – sowohl der Action Games als auch der Independent Games und ihres Anspruchs, durch die Reduktion von Agency ästhetische Erfahrung aus- und

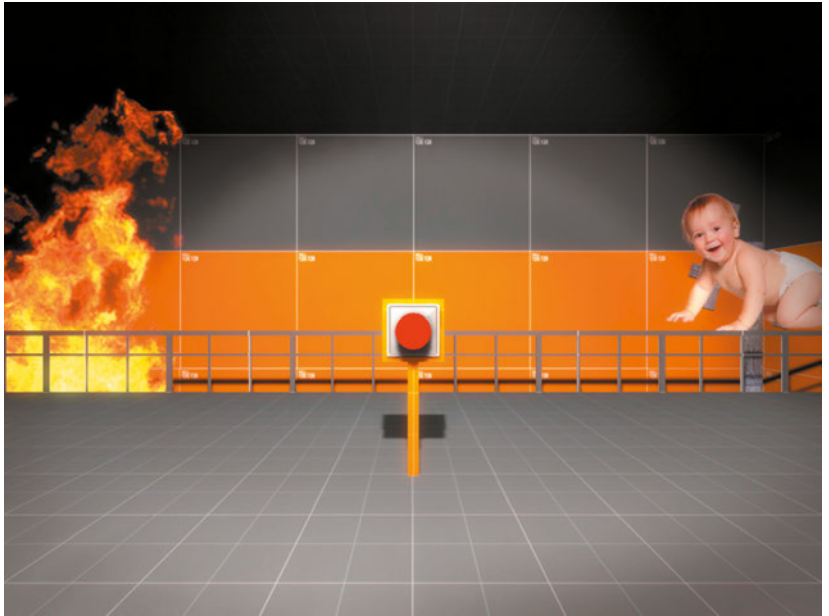


Abb. 1. Milgram revisited – das *Baby Game* der *Stanley Parable*.

ethische Erkenntnis einzulösen. Daher kann das *Baby Game* als ludische Kritik gelesen werden, die sich im Gewand des experimentellen Settings verbirgt. Sie etabliert ein technisches System der reinen Wiederholung mit dem narrativen Anspruch, bedeutungstiftend und differenziell zu sein. Im Gegensatz zu Milgrams Modustauschung (der Versuch war psychologischer, nicht physiologischer Natur), liegt hier ein Fiktionalitätskontrakt zugrunde, der durch den Parabelmodus doppelt abgesichert scheint. Gerade dieser Pakt jedoch mit seiner Arbeitsteilung zwischen *fact* und *fiction*, Alltagswelt und Imagination, wird in der *Stanley Parable* zum Experimentalobjekt, weil die modale Trennung zwischen Avatar und Spieler aufgehoben, Referenz statt Repräsentation behauptet wird: „You’re not Stanley. You’re a real person“, heißt es dementsprechend. „„This is why you’ve been able to make correct and incorrect choices!““ (Wreden 2013b: narration.inc_oc_06.)

Ob die Subversion der Programmierung, die hier angedeutet wird, im Gameplay überhaupt gelingen und dem technischen ein experimentelles Spiel entringen kann, ist eine Dauerfrage des modernen Game Designs und seiner Kritiker.⁷ Die *Stanley Parable* ist somit auch als ludische Parabel über Experimentalsysteme lesbar, weil sie Aporien an der Schnittstelle von Theoriedesign,

Kontrollsystem, Simulation und selbst- bzw. fremdgesteuerten Objekten, kurz: von *matters of activity* erspielt und sichtbar macht. Wer hier agiert, wird selbst zum epistemischen Objekt des Spielgeschehens und erzeugt die Spuren, die sein Spielen sichtbar machen und zu Daten werden, aus der Tiefe dieses Spiels heraus. Da Spiele materiale, kognitive und vor allem kollektive Artefakte sind (vgl. Santoyo-Venegas 2017), beherbergen sie Intentionen, Steuerungs- und Wertungsmuster, die zwar apriorische Potenz behaupten, deren Art und Status aber Gegenstand nicht nur der Deutung, sondern der Verhandlung sind. Als *active matter* eines fremden Settings treffen Spielende auf Spielentscheidungen, die längst gefallen sind, auf Regeln, die bestehen, und auf Ziele, die sie sich nicht setzen – die jedoch im Rahmen des dynamischen Gesamtsystems erst dadurch Form und Aktualität gewinnen, dass man sie bearbeitet, erfüllt, verändert oder unterläuft. Das Experimentalsystem des Spiels ist epistemisch offen, weil es ohne solchen Eintritt unvollständig bliebe; jede Spielwelt ist Entscheidungs- und Aktionserwartungsland.

V.

Können ludische Systeme also Fragen materialisieren, die nicht nur sie selbst betreffen, ihre immanenten Regeln, Ziele und Entwicklungen? Sie können dies, indem sie ein empirisches Moment in ihre Welten integrieren, das zum ludischen System wie zur Systemumwelt zugleich gehört: den Spieler. Das Bemerkenswerte dieser ontologischen Gemengelage ist der Umstand, dass das hochdynamische System der gegenseitigen Hervorbringung, Kontrolle und Bewertung keinen fremden Expertisen unterliegt. Die Analyseebene ist vielmehr in die Systematik einer Storyworld und der geteilten Agency selbst eingeschrieben. Folglich scheint zu gelten: *Il n'y a pas de hors-jeu*. Der Modus der Fiktion erweitert dabei jenen Raum der Möglichkeiten, der im Spielen selbst bereits gegeben ist. Im Gegensatz zu literarischen Fiktionsformaten, deren Rezipienten außerhalb des fiktionalen Modus bleiben, fiktionalisieren ludische Fiktionen ihr Rezeptionspersonal. Da Agency in der Fiktionskulisse aber stets an die realen Eingriffe der Spielenden gebunden ist – ‚Lektüre‘ wird hier zur Strukturveränderung –, erscheint der Spieler-Avatar-Komplex als metaleptische, die Logik der Erzähl- und Handlungsebenen durchkreuzende *persona sui generis*. Trotz oder wegen dieser Modusmischung kann die Rückkopplung ergebnisorientiert und immersionsverstärkend wirken, während im

7 Vgl. etwa die nicht unberechtigte Bemerkung Martin Hennigs, die „systemkritische Selbstreflexivität“ der *Stanley Parable* entfalte sich „in Form einer Überakzentuierung medialer Bedingtheiten und nicht im Rahmen ihrer Überwindung“ (Hennig 2017: 280).

exploring ein modaler Context of Discovery entsteht. Schon die Bewegung in der ludischen Fiktion lässt sich als experimenteller Vorgang deuten, der an jedem narrativen *node* und jeder Gabel des Entscheidungsbaums zu Urteilen gelangen muss. Da diese Urteile nicht nur die fiktionale Welt und ihren Plot verändern, sondern stets auf die reale Welt der Spielenden zurückbezogen sind, entsteht ein zweiwertiger ontologischer Erfahrungsraum, ein Zeit-Raum zukünftiger Wirklichkeiten und vollendeter Zukünfte, der ein konzises Management der Möglichkeiten verlangt. In diesem ludischen Versuchszeitraum wirkt ein Verfahren der mobilen Hermeneutik, das nicht nur die vorgegebenen Strukturen deuten, sondern auch die eigenen Entscheidungen verstehen und begründen, sprich: auf ihre Folgen hin befragen muss – ein Context of Justification.⁸ Da sie auf die Folgen *jeder* ludischen Entscheidung zielt und zielen muss (denn alles könnte sich als relevant erweisen), bringt die Zukunftshermeneutik eine Form der ‚Gamingfolgenabschätzung‘ hervor.⁹ Im ludischen System erscheint die Deutungskunst als Quest nach einem Zukunftssinn, der sich am Futur II, dem Wird-geschehen-Sein der ludischen und narrativen Handlungsfolgen orientieren muss. Er modelliert das Applikat dabei als künftig abgeschlossenes in einer Weise, die es selbst zum Ausgangspunkt von Anschlussmodellierung macht. Strategisches und hermeneutisches Verfahren treffen sich im ludischen Verstehen, denn erst durch die Macht der Teilhabe, die Agency der Spieler-Avatar-Dyade, kann das ludische Fiktionsformat die Zukunftsoffenheit gewinnen, die es dann vom technischen zum experimentellen Raum promoviert.

Die Leitmetapher der tradierten Hermeneutik, Horizontverschmelzung, ist im ludischen Dispositiv konkret geworden; dessen metaludischen Formate und Communitys erzeugen Experimentalkulturen einer neuen ‚proaktiven‘ und in ihrer Wirkung noch kaum absehbaren Art. Sie öffnen damit das Konzept des Experimentierens für Projekte jenseits des exakten Forschungs- oder Anwendungskalküls, für Experimentalkulturen neuen Typs. Der experimentelle Game Space aber wird durch solches Spurenlegen zur Bedeutungsmatrix einer hochdynamischen, prozeduralen Hermeneutik, eines Spurenlesens, das als Experimentalverstehen seine eigenen Voraussetzungen nicht nur testet, sondern auch erzeugt.

8 Gerade, wenn man Storyworlds mit Jan-Noël Thon als „intersubjective communicative constructs based on a given narrative representation“ versteht (Thon 2016: 54), wird diese Deutungsebene als Ort der Handlungs- und Verhandlungsreflexion relevant.

9 Dies vor dem Hintergrund der hermeneutischen Wende in der Technikfolgenabschätzung, die Armin Grunwald als Kritik an überkommenen prognostischen Verfahren vertritt (vgl. Grunwald/Hubig 2018).

Literatur

- Caillois, Roger (1958/1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein.
- Colman, Andrew M. (1982): *Game Theory and Experimental Games: The Study of Strategic Interaction*. Oxford et al.: Pergamon Press.
- Erdbeer, Robert Matthias (2015): Poetik der Modelle, in: *Textpraxis* 11 (2015). Online unter: <https://www.textpraxis.net/robert-matthias-erdbeer-poetik-der-modelle>, S.1–35.
- Erdbeer, Robert Matthias (2018): „On the Verge of the Game. Shared Narrative and Playability in Independent Gameplay“, in: Spasova, Kamelia; Tenev, Darin und Kalinova, Maria (Hg.): *The Parahuman: Grace and Gravity. Festschrift in Honor of Miglena Nikolchina*. Sofia: Sofia UP, S.79–115. Online unter: <https://sfgameseminar.wordpress.com/2018/03/03/robert-matthias-erdbeer-on-the-verge-of-the-game-post-narrative-and-playability-in-independent-gameplay/> (zuletzt aufgerufen: 10.10.2018).
- Guala, Francesco (2008): „Paradigmatic Experiments: The Ultimatum Game from Testing to Measurement Device“, in: *Philosophy of Science*, Jg. 75, S. 658–669.
- Grunwald, Armin und Hubig, Christoph (2018): „Technikhermeneutik: ein kritischer Austausch zwischen Armin Grunwald und Christoph Hubig“, in: *Jahrbuch Technikphilosophie. Arbeit und Spiel*. Baden-Baden: Nomos, S. 321–352.
- Hennig, Martin (2017): *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg: Schüren.
- Juul, Jesper (2005): *half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Pias, Claus (2012): „Zur Epistemologie der Computersimulation“, in: Berz, Peter; Kubaczek, Marianne; Laquière-Waniek, Eva und Unterholzner, David (Hg.): *Spielregeln. 25 Aufstellungen. Eine Festschrift für Wolfgang Pircher*. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 41–60. Online unter: www.diaphanes.net/titel/zur-epistemologie-der-computersimulation-1724 (zuletzt aufgerufen: 10.10.2018).
- Rheinberger, Hans-Jörg (2006): *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Ruijven, Theo van (2011): „Serious Games as Experiments for Emergency Management Research: A Review“, in: *Proceedings of the 8th International ISCRAM Conference*, Portugal 2011. Online unter: <https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid%3A0a0154da-2f35-461f-855e-cd7302dce25c> (zuletzt aufgerufen: 10.10.2018).
- Schiller, Friedrich (1993): „Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen“, in: Ders.: *Sämtliche Werke*, Bd. 5: Erzählungen. Theoretische Schriften, hg. von Gerhard Fricke und Herbert G. Göpfert. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Santoyo-Venegas, Rita (2017): „Digital Games and the Collaborative Construction of Knowledge“, in: *Paidia*. Sonderausgabe „Wissenschaft & Technologie in Digitalen Spielen“, S. 1–11.
- Thon, Jan-Noël (2016): *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln/London: Nebraska University Press.
- Williams, Andrew (2017): *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. Boca Raton et al.: Taylor & Francis.
- Wreden, Davey (2013a): *The Stanley Parable* [Game]. Galactic Cafe/Steam.
- Wreden, Davey (2013b): *The Stanley Parable* [Script]. Online unter: https://github.com/angelXwind/Localization/blob/master/The%20Stanley%20Parable/subtitles_english.txt (zuletzt aufgerufen: 10.10.2018).