

Digitales Journal für Philologie

Sonderausgabe # 2:

Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart

Hg. v. Maren Conrad, Theresa Schmidtke und Martin Stobbe

AUTOR

Rolf F. Nohr (Braunschweig)

TITEL

»Now let's continue testing«. *Portal* and the Rat in a Maze

ERSCHIENEN IN

Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017) / www.textpraxis.net

URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/rolf-nohr-now-lets-continue-testing>

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269507287>

DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269506554>

URN und DOI dienen der langfristigen Auffindbarkeit des Dokuments.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Rolf F. Nohr: »»Now let's continue testing«. *Portal* and the Rat in a Maze«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/rolf-nohr-now-lets-continue-testing>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269506554>.

IMPRESSUM

Textpraxis. Digitales Journal für Philologie
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Graduate School Practices of Literature
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster

Redaktion dieser Ausgabe:

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,
Elisabeth Zimmermann

textpraxis@uni-muenster.de



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Internat. Lizenz.

Digital Journal for Philology

Special Issue # 2:

Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart

Ed. by Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe

AUTHOR

Rolf F. Nohr (Braunschweig)

TITLE

»Now let's continue testing«. *Portal* and the Rat in a Maze

PUBLISHED IN

Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis*. *Digital Journal for Philology* (2.2017) / www.textpraxis.net

URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/rolf-nohr-now-lets-continue-testing>

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269507287>

DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269506554>

URN und DOI serve the long-term searchability of the document.

RECOMMENDED CITATION

Rolf F. Nohr: »»Now let's continue testing«. *Portal* and the Rat in a Maze«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis*. *Digital Journal for Philology* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/rolf-nohr-now-lets-continue-testing>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269506554>.

IMPRINT

Textpraxis. *Digital Journal for Philology*
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Graduate School Practices of Literature
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster
Germany

Editorial Team of this Issue:

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,
Elisabeth Zimmermann

textpraxis@uni-muenster.de



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

»Now let's continue testing«. *Portal* and the Rat in a Maze

GLaDOS: »Cake and grief counseling will be available at the conclusion of the test.«¹

Portal – so die Hauptthese dieses Textes² – dekliniert die Situation des Computerspiels: Ein isoliertes Subjekt findet sich in einer Situation wieder, in der es darauf ankommt, eine Abfolge immer komplexere und schwierige Aufgaben zu bewältigen. Die Belohnung für eine bewältigte Aufgabe ist eine neue Aufgabe. Die Motivation für das Bewältigen immer neuer Aufgaben entspringt dem fragwürdigen Versprechen, dass am Ende etwas wartet, dass die Bearbeitung der Aufgaben rückwirkend sinnvoll erscheinen lässt – während gleichzeitig die eigentliche (und iterative) Bearbeitung der Aufgaben selbst bereits als lustvoll erlebt wird. Während der Bearbeitung der Aufgaben sichert dieses Versprechen eines Endes zusammen mit dem Lustgewinn am Iterativen die Motivation des Subjekts, einfach weiterzumachen. Gleichzeitig sorgt diese Konstellation dafür, dass ein inhärentes Unwohlsein im Subjekt wächst und dieses über seinen (fremdbestimmten) Status reflektiert. Die potentielle Bewusstwerdung von hegemonialer Steuerung oder gouvernementaler Selbstführung führt jedoch nicht automatisch zu Handlungsformen des Dissidenten, die zudem in ihrer Konsequenz nicht zur Appropriation der Herrschaftsstrukturen oder zur Aussetzung der Fremdbestimmtheit führen (können). Vielmehr resultiert die partielle Wahrnehmung der (Fremd-) Führung zumeist eher in einer geregelten und ritualisierten Form von (vermeintlicher, eher kompensatorischer) Dissidenz.

Unter dieser generellen Perspektivierung möchte ich im Folgenden eine Lesweise von *Portal* vorschlagen, die die Spielserie als eine Meditation über das Spielen von Computerspielen vorschlägt, die das Spielen von Computerspielen als eine ›regierende‹ Steuerungstechnik begreift, wie wir sie in einer ideologiekritischen Lesweise von aktuellen Diskurszusammenhängen wie *gamification* oder *serious gaming* in vorfinden. Meine Lesweise der Testkammern des *Aperture Science Enrichment Center* schlägt vor, die *Portal*-Spiele als eine Allegorie auf das Spielen als Kulturtechnik und (Handlungs-)Prozess ideologischer Kräfte zu begreifen. Um diese These zu stützen möchte ich in einem nächsten Schritt anhand von *Portal* zeigen wie Computerspiele als diskursive Mechanismen funktional werden, die im Wesentlichen durch die Herstellung, Bereitstellung und Prozessierung von ›Adaptionsvorlagen‹ zu beschreiben sind. Diese Mechanismen können

1 | Alle Zitate aus den Spielen *Portal 1* und *Portal 2* in diesem Text sind einer Fan-Transkription entnommen: <http://www.gamefaqs.com/pc/991073-portal-2/faqs/62236> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

2 | Dieser Text wurde erstveröffentlicht als: Rolf F. Nohr: »Now let's Continue Testing« *Portal* and the Rat in a Maze«. In: Thomas Hensel u.a. (Hg.): ›*The cake is a lie!*«. *Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von »Portal*«. Münster 2015, S. 199–223. Dank an Tobias Conradi und Theo Röhle für Diskussion und Hinweise.

(zumindest unter dem Oberbegriff der *Kontrollgesellschaft*) als Regierungstechniken verstanden werden.

In einem nächsten Schritt ist es mir wichtig zu zeigen, dass der so konturierte Begriff der Regierung aber eben nicht allumfassend zu veranschlagen ist. Die Lücken der Kontrollgesellschaft emergieren punktuell an den Stellen, an denen Regierung vor allem als ein intersubjektives Verfahren der massenhaften Anschließung von Subjekten funktioniert. In einem intersubjektiv veranschlagten Verfahren wird die Handlungsmächtigkeit des einzelnen Subjekts zwar marginal, verschwindet jedoch nicht. Die Regierung der Kontrollgesellschaft interpellierte die Menge, die womöglich letzte verbleibende Handlungsmächtigkeit des singulären Subjekts ist dann eine spezifische Dissidenz als Mikropolitik der Widerständigkeit. Am Beispiel des Computerspiels *Stanley Parable* kann diese Ambivalenz des ›Einstimmens‹ in Adaptionsvorlagen und eine punktuelle Widerständigkeit gegen das ›Mitschwingen‹ im Resonanzraum der Diskurse aufgezeigt werden.

Damit, und dies wäre der nächste Schritt meiner Argumentation, kann gezeigt werden, dass die Effektivität von spielerischen Adaptionsvorlagen und Interpellationsmechanismen durch das Moment permanenter Handlungsaufforderung sichergestellt wird. Insofern rückt für ein solches Verständnis die Frage nach ›dem Gegenüber‹ ins Augenmerk. Für das Computerspiel kann dieses Gegenüber mit dem Algorithmus benannt werden. Der Kampf von Chell gegen GLaDOS ist ein Kampf gegen den Algorithmus (einer omnipräsenten KI, des Spiels *Portal* und der Kontrollgesellschaft). Ein Gewinnen ist nicht möglich, der Kuchen immer eine Lüge. Dennoch existiert die Option eines taktischen Handelns. Diese Taktik ist nicht per se dissident: wer testet unterwirft sich der Kontrolle. Taktik ist vielmehr eine Störung. Störungen machen Medien sichtbar, Störungen dringen in den Ort des Anderen ein, Störungen lassen Protokolle aussetzen.

Ratten im Labyrinth

Wheatley: »But the real point is – oh, oh! You know what I've just remembered? Football! Kicking a ball around for fun. Cruel, obviously. Humans love it. Metaphor. Should have seen this coming.«

Die *Portal*-Reihe thematisiert nicht einen Spieler oder eine Spielerin auf dem Spielfeld. Sie thematisiert ein Testsubjekt in einer Versuchsanordnung. Oder noch deutlicher: sie thematisiert eine Anordnung, die aus einem Testsubjekt ein Testobjekt machen soll. Es liegt nahe, das Szenario der *Portal*-Spiele mit der Metapher der ›Ratte im Labyrinth‹ zu besprechen. Die gängige Lesweise dieses Bildes schlägt vor, einen – durch den epistemischen Raum des Experiments zum Objekt transformierten – lebendigen Organismus (eine Ratte) in eine sinistre Testsituation zu überführen, in der das Objekt durch Lernen bzw. durch die Adaption von Handlungsmustern eine Verbesserung seiner Lebensumstände erreichen kann (und soll). Die mannigfaltigen Narrationen eines solchen Testszenarios laufen alle darauf hinaus, positive Verhaltensänderungen zu evozieren, die das Objekt Nagetier in einen Zustand bringen, eine gestellte Aufgabe effektiv oder effektiver zu lösen.

Der ›Vater‹ der Labyrinthratten-Testierung, William McDougall, untersucht in den 1920er Jahren in Harvard die Fähigkeit von Ratten aus Labyrinth herauszufinden. Er beobachtet, dass Ratten, nachdem andere vor ihnen das Labyrinth effektiv zu

durchqueren gelernt hatten, ebenfalls schneller hindurch fanden.³ Eine Art von ›Antithese‹ zum damit behaupteten evolutionären und generativen Wissenssprung McDougalls findet sich bei Robert Yerkes. Dieser lässt Regenwürmer durch Teststrecken kriechen und beobachtet, wann die Regenwürmer anfangen, die ausgelegten Fallen und schmerzinduzierenden Verfahren zu umgehen.⁴ Die Quintessenz Yerkes ist eine Lertheorie, die sich gegen die Vorstellung eines Lernens durch Beobachtung und eine daraus folgende Einsicht wendet, sondern Lernen als einen Prozess praktischer Einübung und gradueller Verhaltensanpassung begreift. Yerkes Regenwürmer im Labyrinth aus Sandpapier und Elektroschocks lernen durch Wiederholung, schleifen ihr Verhalten ein und gewinnen Wissen aus einer behaviouristischen Konditionierung.⁵

Das Testobjekt in der Testanlage verweist also auf die Frage, wie sich Wissen, Verhalten, vielleicht auch Vernunft und überindividuelles Handeln aus der Beobachtung eines verzweifelt agierenden Objekts herauslesen lassen, und welche Schlussfolgerungen daraus zu ziehen sind. Der Regenwurm Yerkes wird durch die Disziplin des Schmerzes und der Bestrafung ›geformt‹. Die Ratte McDougalls internalisiert gemachte Erfahrung und ›infiziert‹ in einem fast magischen Prozess andere Objekte ihrer Gemeinschaft, die nicht an ihrem genuinen Erfahrungshorizont teilhaben konnten. Rupert Sheldrake sieht im McDougallschen Experiment den Beweis für die Existenz eines eher transzendenten ›Feldes‹ (›morphic field«), das Lebewesen in eine Gemeinschaftlichkeit jenseits von Symbol und Kommunikation setzt.⁶ Die Ratten, welche das Labyrinth zuerst durchliefen, schufen nach seiner Ansicht ein Lernmuster innerhalb eines »Rattenfeldes«, auf das die Nachkommen dieser Ratten zurückgreifen konnten, auch wenn sie nicht verwandt waren. Das eher esoterische Moment des morphischen Feldes wird jedoch wesentlich plausibler, wenn wir dieses Morphische als ein Diskursives begreifen.⁷ Im Kern des Verfahrens des Labyrinth-Tests steht, so gewendet, nicht nur die Frage nach dem Lernen oder der Adaption von Handlungsmustern, sondern auch (wohl schon immer) die Frage, wie sich ein solches Wissen über die Grenzen des Subjekts hinaus kontinuierlich und operationalisieren kann. Die Lesweise eines solchen Experiments nimmt nicht die singuläre

3 | Vgl. William McDougall: »An Experiment for the Testing of the Hypothesis at Lamarck«. In: *British Journal of Psychology. General Section* 17 (1927). <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.2044-8295.1927.tb00432.x/abstract> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014), S. 267–304. Zu erwähnen ist, dass diese Ergebnisse bis dato nur selten experimentell bestätigt werden konnten, vgl. Wilfred Eade Agar u.a.: »Fourth (Final) Report on a Test of McDougall's Lamarckian Experiment on the Training of Rats«. In: *Journal of Experimental Biology* 31.308 (1954). <http://jeb.biologists.org/content/31/3/307.full.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

4 | Vgl. Robert M. Yerkes, u. John D. Dodson: »The Relation of Strength of Stimulus to Rapidity of Habit-Formation«. In: *Journal of Comparative Neurology and Psychology* 18 (1908). <http://psychclassics.yorku.ca/Yerkes/Law/> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014), S. 459–482.

5 | Vgl. Fabian Goppelsröder: »Einstimmen. Zur Musikalität von Versuch und Irrtum«. In: Andreas Wolfsteiner u. Markus Rautzenberg (Hg.): *Trial and error. Szenarien medialen Handelns*. Paderborn 2014, S. 97–108, hier S. 97f.

6 | Vgl. Rupert Sheldrake: *New Science of Life: the Hypothesis of Formative Causation*. Los Angeles 1981.

7 | Zwar ist diese Analogisierung des Morphischen mit dem Diskursiven eher anekdotisch gedacht – dennoch ließe sich an dieser Stelle gewinnbringend diskutieren, wie sich das esoterische Moment des morphischen Feldes mithilfe von Stigmergie-Konzepten zu einer Konstellation von indirekt koordinierten Steuerungs-, Ordnungs- und Kommunikationsprozessen überführen lassen könnte. Die Diskursforschung interessiert (ebenso wie die Arbeiten Sheldrakes) die ›systemische‹ Größe, die aus Unordnung Ordnung entstehen lässt, ohne dass direkte organisierende Interaktion oder Kommunikation stattfindet. Diese Formen kontingenter Selbstorganisation prägen unsere Gesellschaft (›der Markt‹, ›die unsichtbare Hand‹ etc.) – sollten aber eben nicht als esoterische sondern als politisch formatierte Prozess begriffen werden.

Ratte und ihre Lernfähigkeit ins Augenmerk, sondern sucht und fragt nach den überindividuellen Strukturen, die Wissen zu kulturstiftendem Diskurs werden lassen.

Es bedarf aber noch eines dritten Testlabyrinths samt bewohnender Testtiere, um der Allegorie der Ratte im Labyrinth die Dimension zu geben, die notwendig ist um sie zum Verständnis von *Portal* und Computerspielen zu entfalten. In der 1950 von Claude Shannon gebauten Maschine *Theseus* lernt eine mechanische Maus den Weg durch ein Labyrinth. Die Maschine ist vollkommen elektromechanisch aufgebaut und besteht aus 110 Relais.⁸ Shannon präsentierte Maus und Labyrinth in den 50er Jahren auf den Macy-Konferenzen zur Kybernetik.⁹ Die Selbststeuerung der mechanischen Maus wirft hier nun die Frage nach der Differenz von Fremd- und Selbststeuerung auf: zwar findet die mechanische Maus scheinbar ihren Weg ›von alleine‹ – die relevante Frage ist aber nun, auf der Basis welchen Wissens sie agiert? Das Lernen und Wissen der Relaismaus ist kein adaptives, diskursives, behaviouristisches (oder morphisches) Lernen. Es ist das ›Wissen‹ des ihr ›implementierten‹ Algorithmischen. Die Ratte im Labyrinth ›funktioniert‹ getrieben von der Idee der kybernetischen Selbststeuerung als eigenständige epistemologische Figur.

Die Ratte im Labyrinth wirft die Frage nach der Handlungsmächtigkeit des getesteten Subjekts auf. Gemeinhin konzeptualisieren wir das Testsubjekt als (passives) Objekt, das nach den Regeln des Testes formiert und formatiert ist und durch den Vollzug des Testes Wissen für die beobachtende und auswertende Instanz generiert. Die Ratte, der Regenwurm (aber auch die mechanische Relaismaus) generieren Wissen nur, indem sie sich den Herrschaftsformen des Test unterwerfen. Das Testobjekt kann nur (wieder) zum Testsubjekt werden, wenn es sich dem Test entzieht (oder ihn zumindest aktiv mitgestaltet).¹⁰

Der Test wirft insofern nicht nur die Frage auf, zu welchen Herrschaftsbedingungen Wissen produziert wird, er wirft auch die Frage auf, wie das Subjekt im Test *agency* erlangen kann. *Portal* thematisiert Fragen von Steuerung und Selbststeuerung. Es fragt, wie sich das Subjekt im Raum der Adaption und Akkommodation von Steuerungsrationaltäten bewegt. Vordergründig thematisiert die Ratte im Labyrinth, das Testsubjekt Chell in den Testkammern der *Aperture Science Laboratories* und der einzelne Spielende vor dem Computer auch die Frage nach dem Lernen. Wenngleich sich nun auch ein Nachdenken über *Portal* anbieten würde, bei dem spezifisch über Formen und Funktionen von Lernen, Lehren und Belehrung zu reflektieren wäre (und das Diskursfeld in und um die *Portal*-Spiele eine solche Perspektive auch nahelegen, siehe Abbildung 1), soll doch im Folgenden das Lernpotenzial der Ratte im Labyrinth nicht das Thema sein. Es soll daher in einem wesentlich erweiterten Kontext argumentiert werden – dies unter der Prämisse, das Lernen ein funktionaler Teil einer übergeordneten subjektiven und gesellschaftlichen Steuerungstechnologie ist, der Regierung.

8 | Vgl. John Pfeiffer: »This Mouse is smarter than you are«. In: *Popular Science March 1952* (1952), S. 99–101. http://cyberneticzoo.com/wp-content/uploads/2010/04/Shannon-Maze-PopSci_Mar19521.pdf (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

9 | Vgl. Claude E. Shannon: »Presentation of a Maze-Solving Machine«. In: Claus Pias (Hg.): *Cybernetics - Kybernetik. The Macy-Conferences 1946-1953. Transactions / Protokolle. Protokolle. Conference on Cybernetics*. Zürich 2003 [1951], S. 474–479.

10 | Eine wesentliche Quintessenz aller großen und berühmten sozialpsychologischen Teste und Experimente (wie beispielsweise das *Milgram*-Experiment, das *Stanford Prison*-Experiment...) ist aber die Tatsache, dass sich das Testobjekt nur höchst selten zum Testsubjekt ermächtigt.



Abb. 1: »The Teach with Portals program«

Portal & Postskriptum

Der Begriff der Kontrolle und das Konzept einer Kontrollgesellschaft, wie es von Gilles Deleuze in seinem *Postskriptum über die Kontrollgesellschaften*¹¹ skizziert wurde, soll den Rahmen für dieses Nachdenken bilden. Das Konzept der Kontrollgesellschaft trägt der Beobachtung Foucaults Rechnung, dass Macht nicht mehr (exklusiv) im Sinne der Repression oder disziplinatorischen Abrichtung von Individuen oder Institutionen ausgeübt wird. Ganz im Sinne der vom späten Foucault beschriebenen gouvernementalen Selbstregierung ist Macht in einer modernen Gesellschaft zunächst ein kontinuierlicher Prozess, der ohne benennbare oder erkennbare Akteure gesellschaftliches Wissen, Herrschaft und Normensysteme herstellt und variiert. In der Kontrollgesellschaft gibt es nicht mehr länger ein dominantes und homogenes Wissen, das durch Ideologien zusammengehalten wird, sondern Macht und Wissen entstehen vielmehr aus einem verstreuten und diffusen hegemonialen, nicht länger identifizierbaren Steuerungssystem.

Waren es mit Foucault (und im Anschluss Deleuze) in der Disziplargesellschaft des 18. und 19. Jahrhunderts noch die disziplinatorischen Maßnahmen von Instanzen und Architekturen, die das Subjekt und den Körper beherrschten, so diffundiert Machtausübung in der Kontrollgesellschaft in einer Art der herrschaftslosen Herrschaft durch die Inkorporation, Interpellation und Integration von Subjekten in ein Gefüge von Herrschaft, Macht und Wissen, das maßgeblich von den Subjekten selbst hergestellt und in seiner Funktionalität gesichert wird. Nicht mehr der Herr herrscht über den Knecht durch die Ausübung von Macht und Repression auf Leib und Seele – das Subjekt unterwirft sich unter die ›Vernunft‹ des Diskurses und eine naturhaft anmutende Richtigkeit der Normen und Werte.

Die sozio-technische Untersuchung der Kontrollmechanismen, erfaßt bei ihrem Aufkommen, müßte kategorial sein und beschreiben, was schon jetzt anstelle der disziplinarischen Einschließungsmilieus, deren Krise alle Welt verkündet, aufgebaut wird. Es könnte sein, daß alte Mittel, die den früheren Souveränitätsgesellschaften entlehnt sind, wieder auf den Plan

11 | Gilles Deleuze: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«. In: Ders.: *Unterhandlungen 1972–1990*. Frankfurt / M. 1993, S. 254–262.

treten, wenn auch mit den nötigen Anpassungen. Entscheidend ist, daß wir am Beginn von etwas Neuem stehen.¹²

In der Kontrollgesellschaft sind Computerspiele (und ihre Vorläufer und Erweiterungen) Kulturtechniken ebenso wie sie Maschinen der Kontrolle sind.

Es ist einfach, jede Gesellschaft mit Maschinentypen in Beziehung zu setzen, nicht weil die Maschinen determinierend sind, sondern weil sie die Gesellschaftsformen ausdrücken, die fähig sind, sie ins Leben zu rufen und einzusetzen. Die alten Souveränitätsgesellschaften gingen mit einfachen Maschinen um: Hebel, Flaschenzüge, Uhren; die jüngsten Disziplinargesellschaften waren mit energetischen Maschinen ausgerüstet, welche die passive Gefahr der Entropie und die aktive Gefahr der Sabotage mit sich brachten; die Kontrollgesellschaften operieren mit Maschinen der dritten Art, Informationsmaschinen und Computern, deren passive Gefahr in der Störung besteht und deren aktive Gefahr Computer-Hacker und elektronische Viren bilden.¹³

Wo nun Deleuze die Maschinen einer Kontrollgesellschaft eher schlicht mit der ›Störung‹ in Verbindung bringt muss allerdings meines Erachtens diesen Informationsmaschinen ein weitaus ausdifferenzierteres Potential an Handlungsmächtigkeit zugebilligt werden. Die Maschinen der Kontrollgesellschaft sind Maschinen, die ganz wesentlich den Anschluss der Subjekte an die Diskurse der Selbstregierung organisieren und damit zu zentralen Akteuren einer solchen Kontrollgesellschaft werden. In einer solchen Perspektive stehen nicht mehr Akteure oder Instanzen von Macht und Herrschaft im Zentrum analytischer oder theoretischer Reflexion, sondern vielmehr die Strukturen und Prozesse, die diese ordnende und regierende Hegemonie herausbilden. Im Rahmen der Kontrollgesellschaft müssen wir daher die Spielmaschinen dahingehend betrachten, dass sie spezifische ›mediale Selbste‹ generieren, die über Handlungsformen an technische und symbolische Maschinen angeschlossen werden und dabei spezifische Konfigurationen diskursiver Subjektentwürfe in permanenter Rekonfiguration produzieren.

Gamification

GLaDOS: »Enjoy this next test. I'm going to go to the surface. It's a beautiful day out. Yesterday I saw a deer. If you solve this next test, maybe I'll let you ride an elevator all the way up to the break room, and I'll tell you about the time I saw a deer again.«

Die *Portal*-Spiele sind solche Agenten der Kontrollgesellschaft. *Portal* propagiert und kritisiert in einem dialektischen Zugriff die Ausübung von Steuerung und Selbststeuerung an Informationsmaschinen. *Portal* unterwirft das spielende Subjekt einer Routine permanenter Testierung, die zur Adaption und Akkommodation bestimmter Handlungsmuster aufruft, und gleichzeitig inhärent und überdeutlich die Problematik einer solchen Anschließung kritisch thematisiert. Die Verheißung der Möglichkeit eines Kuchens als schlechterdings vollständig sinnloses Gratifikationsmodell stellt somit gleichzeitig eine perfekte Analogie auf die Idee des Computerspielens als Unterwerfung unter und Internalisierung von spezifischen Handlungsmustern einer digitalen und postdemokratischen Gesellschaft der Dienstleistungsarbeit dar. Gleichzeitig ist die offen ausgestellte Thematisierung dieser Unterwerfung eine Einladung die Bedingungen einer ›verspielten‹

¹² | Ebd., S. 261. Wichtig hierbei ist, dass die Kontrollgesellschaft der Disziplinargesellschaft nicht historisch nachfolgt, sondern das beide Formen der Macht und Regierung durchaus als koexistent angenommen werden können.

¹³ | Ebd., S. 258f.

Gesellschaft als politische Rationalität der Kontrolle durch ›marginale‹ Instanzen und Akteure zu begreifen. Damit wirft *Portal* zunächst ein deutliches Licht auf eine gamifizierte Gesellschaft.

In diesem Zusammenhang erscheint es sinnvoll einen kurzen Blick auf das Konzept der *gamification* zu werfen. *Gamification* kann aktuell als eines der ambivalenten *buzzword*-Konzepte im Zusammenhang mit Computerspielen, aber auch im Kontext einer neoliberalen ökonomischen Kultur managerialer Optimierung und Selbstoptimierung begriffen werden. In ihrem Kern kann die *gamification* als eine Technik begriffen werden, die in den vermeintlich konsequenzenfreien, ›magischen‹ und lustbetonten Handlungsraum des Spiels die ›ernsten‹ Komponenten des regierten Lebens einspielt. Vereinfacht gesprochen ist *gamification* der Einsatz von Game Design-Elementen in nicht-spielerischen Kontexten.¹⁴ Spezifischer auf die hier verfolgte Argumentation zugeschnitten kann *gamification* aber auch als einen Prozess begriffen werden, in dem über den Einsatz marginaler formaler wie inhaltlicher Parameter Subjekte spielend zur Selbstregieung angeregt werden.¹⁵ Anders als die Gratifikationssysteme des frühen Kapitalismus (Mitarbeiter des Monats, Akkordzulage etc.) ist die *gamification* vielleicht (neben beispielsweise dem Assessment Center, dem managerialen Selbst, dem *Kaizen* oder dem *Monitoring*) eine der zentralen Konstellationen der Kontrollgesellschaft. Vorgeblich zielen die Effekte der *gamification* darauf ab, das ›Probierhandeln‹ des Spiels (also dessen vorgebliche Beschränktheit auf eine Ebene des Symbolischen) nicht brüchig werden zu lassen. Gratifikationssysteme schöpfen explizit aus dem Repertoire des symbolischen Kapitals (*Achievement*, *Highscore*, *eye candy*) – implementieren aber auf einer diskursiven Ebene Steuerungspolitiken neoliberaler Selbsteffektivierung. *Gamification* steht hier für eine Rationalität permanenter Ausrichtung allen Handelns auf Gratifikationen und die Korrespondenz von Belohnung und Erfüllung von Regeln und Siegbedingungen.¹⁶ (Selbst-)Optimierung und (Selbst-)Kontrolle werden als Selbstpraxis evoziert. Disziplin und Repression naturalisieren sich und werden nicht mehr länger als fremdgesteuerte und fremdbestimmte Rahmen wahrgenommen.

14 | Vgl. Sebastian Deterding u.a.: *Gamification: Toward a Definition. Paper held at CHI 2011, Vancouver, BC, Canada*, 2011. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014), S. 1: »gamification is the use of game design elements in non-game contexts«.

15 | Vgl. dazu auch die Überlegungen Schrapes (2014), der *gamification* paradigmatisch als Modus des Gouvernementalen bestimmt. Niklas Schrape: »Gamification and Governmentality«. In: Mathias Fuchs u.a. (Hg.): *Rethinking Gamification*. Lüneburg 2014, S. 21–45. <http://meson.press/read/rethinking-gamification> (zuletzt eingesehen am 1. August 2014).

16 | »This rhetorical power derives from the ›-ification‹ rather than from the ›game‹. -ification involves simple, repeatable, proven techniques or devices: you can purify, beautify, falsify, terrify, and so forth. -ification is always easy and repeatable, and it's usually bullshit. Just add points. [...] I've suggested the term ›exploitationware‹ as a more accurate name for gamification's true purpose, for those of us still interested in truth. Exploitationware captures gamifiers' real intentions: a grifter's game, pursued to capitalize on a cultural moment, through services about which they have questionable expertise, to bring about results meant to last only long enough to pad their bank accounts before the next bullshit trend comes along.« Ian Bogost: *Gamification is Bullshit. My position statement at the Wharton Gamification Symposium*, 8. August 2011. http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

Mit der *gamification* bzw. dem etwas weiter gefassten Begriff der *serious games*¹⁷ ist insgesamt ein Handlungsfeld aufgerufen, das auf Verfahren der Effizienzsteigerung abzielt. Das *serious gaming* kann als übergreifende (technisch wie soziale) Steuerungsphantasie begriffen werden im Sinne einer Steuerungspolitik zwischen Handlungsmodalitäten des Entscheidens (einer Kulturtechnik der Reduktion der Komplexität der realen Welt) und Handlungsformen des Probehandelns (eine Kulturtechnik der Eröffnung von Räumen des Probehandelns und der aufgeschobenen Konsequenzen). Diese beiden zugrundeliegenden Kulturtechniken verdeutlichen, dass die Konzepte des ernstesten Spielens grundsätzlich darauf abzielen, die vermeintliche ›Weltgeschiedenheit‹ des Spiels (idealisiert als Handlungsgefüge in einem magischen Zirkel) von der ›realen Welt‹ aufzuheben und zu unterlaufen. Spielen wird hier zu einer Handlungsform, die einerseits das Subjekt in eine Form der Handlungsmächtigkeit setzt, ihm also *agency* verleiht, andererseits aber diese Handlungsform direkt an eine Steuerungsrationaltät anschließt, die hauptsächlich darauf abzielt, kontingente Wirklichkeitsräume durch die Implementierung von Rationalitätsdiskursen vermeintlich beherrschbar zu machen.

Gamification ruft auch den (eigentlich theoretisch obsolet gewordenen, bzw. immer falsch gesetzten) Begriff der Immersion (als Involvierung) wieder auf. Gleichzeitig jedoch gewinnt das Konzept der Immersion hierbei neue Qualitäten – vor allem wenn wir es nicht länger als eine reine ›Wirkungsdimension‹ des Spiels (im Sinne eines ›Hineingezogen-werdens‹ in narrative und handlungsorientierte Settings) begreifen, sondern Immersion vielmehr als eine Subjekttechnologie im Sinne Foucaults begreifen. Die Herstellung des »unternehmerischen Selbst«¹⁸ setzt eine ganz eigene Dynamik des ›Hineingezogen-werdens‹ frei. Insofern kann Immersion auch als ideologischer Effekt des Dispositivs Computerspiel begriffen werden – ein Effekt, der das Selbst-Management am Arbeitsgerät Computer im und durch das Spiel betont.¹⁹ Immersion (und *gamification*) können so als eine Form der Mensch-Technologie-Koppelung²⁰ begriffen werden. Eine solche immersive Koppelung ist die Vorbedingung für die Herstellung eines willfähigen

17 | Wenngleich der Lexikonartikel zu ›serious games‹ in der *Encyclopedia of video games* ausweist, es gäbe keine umfassende Begriffsdefinition des Terminus kann der Einleitungssatz durchaus als (negative) Definition verstanden werden: »A serious game is a game that has been designed for a reason other than just to entertain« Richard E. Ferdig: »Serious games«. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *Encyclopedia of video games. The culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara / CA 2012, S. 564–565, hier S. 564. Der Begriff geht auf ein Buch von Clark C. Abt zurück (*Serious Games*. New York 1970) und gewinnt in der aktuellen Diskussion mit der Gründung der *Serious Games Initiative* 2002 neues Gewicht. Auf deren Webpräsenz heißt es: »The Serious Games Initiative is focused on uses for games in exploring management and leadership challenges facing the public sector« (<http://www.seriousgames.org>, zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

18 | Bröckling, Ulrich: *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt / M. 2007.

19 | Vgl. Britta Neitzel u.a.: »Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen«. In: Daniel Müller u.a. (Hg.): *Leitmedien. Konzepte - Relevanz - Geschichte*. Band 2. Bielefeld 2009, S. 231–256.

20 | Pointiert argumentiert hier beispielsweise Huhtamo – er versteht eine solche Zugriffsweise als den Versuch, die (Vor-) Geschichte des Spiels als eine Geschichte der Automatisierung und der Koppelung von Mensch und Maschine zu schreiben: »The notion of a close, near-symbolic relationship between the human and machine is often thought to be the product of contemporary culture, saturated by all kinds of devices, both stationary and mobile. As arguably the most widespread application of interactive media, electronic games may seem the ultimate fulfillment of this idea, both in good and in bad. Yet the discourse on linking humans with machines goes further back in time.« Erkki Huhtamo: »Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming«. In: Joost Raessens u. Jeffrey H. Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge / MA 2005, S. 3–21, hier S. 5.

Testobjekts: nur Ratten, die das Labyrinth willfährig durchschreiten (operant konditioniert oder freiwillig gelernt) sind interpellierbar. Wie lässt sich diese Koppelung oder Adaption aber als Mikropolitik beschreiben? Als Wiederholungsroutine des Tests!

Adaption an den Test

Announcer: »There is a framed painting on the wall. Please go stand in front of it. This is art. You will hear a buzzer. When you hear the buzzer, stare at the art. [BUZZER] You should now feel mentally reinvigorated. If you suspect staring at art has not provided the required intellectual sustenance, reflect briefly on this classical music. [MUSIC INTERRUPTED BY BUZZER] Good. Now please return to your bed.«

Computerspiele können auf unterschiedlichen Ebenen als von diskursiven Mechanismen betriebene Maschinen verstanden werden, die ihre Funktionalität primär durch die Bereitstellung und Prozessierung von Adaptionsvorlagen gewinnen. Die menschliche Ratte im Labyrinth wird also durch etwas ›geformt‹, das nicht das esoterische ›morphogene-tische Feld‹ ist, sondern die Kraft der Diskurse, die Subjekte im Rahmen von Mikro-politiken an Spieler anschließt. Dabei sind es nicht nur Narrationstypen sondern auch Handlungs- und Steuerungsformen, die spielende Subjekte an symbolische und techni-sche Systeme anschließen, und dabei diesen Anschluss zu einer ›natürlichen‹ Erfahrung überformen.²¹

Gerade in einem Spiel wie *Portal*, das formal aus Elementen des Rätsellösens und des *Jump'n'Run* besteht, sind es beispielsweise die Wiederholungsroutinen, die einen solchen Anschluss sichern. In einem *jump'n'run* ist es entscheidend für das Funktionieren des Spiels, dass der Spieler bestimmte Bewegungsabläufe (beispielsweise Sprünge, Läufe oder Bewegungsmuster unter Vermeidung oder Aktivierung bestimmter *triggerpoints*) so oft wiederholt, bis sie einer idealen, durch das Spiel vorentworfenen Routine entsprechen. Diese Wiederholungsverfahren, die durch den Spielenden zumeist durch *trial and error*-Verfahren aufgedeckt und eingeübt werden müssen sind durch informatische Parameter definiert, die aufgerufen (oder vermieden) werden müssen. Die visuelle Repräsentation eines gelungenen Sprungs ist die Belohnung für das Erreichen der eigentlichen Siegbedingung – der Erfüllung eines algorithmisch definierten Anforderungskatalogs.

Gleichzeitig greifen diese Wiederholungsroutinen auch in die narrativen und intersubjektiven Bedeutungsebenen hinein: am deutlichsten sichtbar durch das jederzeit wiederaufhebbare und reversible Scheitern (»You are dead! – continue?«). Der Spieler unterwirft sich freiwillig einem Verfahren der Optimierung des eigenen Handelns – eine Selbstoptimierung. Die Erfahrung des Taylorschen ›one best way‹ eröffnet einen Ausblick auf eine diskursanalytische Interpretation von ›Erzählungen‹ in Computerspielen. Eine solche forcierte ›Einladung‹ kann als Interpellation beschrieben werden. Interpellation ist bereits im ›harmlosesten‹ Sinn als ideologisch zu betrachten, in dem sie den Spieler dazu anhält, sich mit immer neuen Variationen bekannter Handlungsmuster auseinanderzusetzen und in steter Wiederholung die immer gleichen Aufgaben zu erfüllen.

The interpellation at work in these situations is intriguing. By design, computer games try to capture player attention and hold it for extended periods of time. This is not like the subjectivity of ›criminal‹ into which one is likely to be interpellated, when a police officer calls out ›Hey, you there!‹. Instead, when a computer game hails a player, it is (a) only into a play

21 | Rolf F. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel*. Münster 2008.

subjectivity, (b) primarily focused on interpellating the player more deeply into the player subjectivity, and (c) always an inauthentic hail.²²

Im Spiel verdichtet sich dies anschaulich vor allem durch die Benutzung der Funktion ›speichern – ausprobieren – laden‹ bzw. ›probieren – scheitern – erneut probieren‹.²³ Oder in den Worten Deleuzes: »In den Disziplinargesellschaften hörte man nie auf anzufangen (von der Schule in die Kaserne, von der Kaserne in die Fabrik), während man in den Kontrollgesellschaften nie mit irgend etwas fertig wird...«.²⁴ Diese Erfahrung der Interpellation kann aber auch wesentlich rigider als eine ideologische Regierungsform²⁵ und als Normalisierungsstrategie beschrieben werden, innerhalb derer das spielende und einer ›Erzählung‹ folgende Subjekt Techniken der Selbstadjustierung aufruft und stabilisiert.

Der ›one best way‹ des *Portal*-Sprungs ist in einer solchen Perspektivierung als zentrales Element jedes *Jump'n'Run*-Spiels zu erkennen, der in seinem Kern die Adjustierung des Spielers/Avatars sowohl auf der spielsteuernden als auch auf einer spielinternen Ebene an den Gesamtdiskurs der ›Selbstoptimierung‹ darstellt. Diese kann durch die Betonung des Komplexes von Spiel und Technologie in der Analyse dann zusätzlich als Dispositiv bestimmt werden – was eben in *Portal* nicht nur der Diskurs der Narration ist, sondern als Struktur thematisiert wird. Solche *Reentry*-Strukturen stellen für die meisten Computerspiele den Standard dar.²⁶ *Portal* erhebt diese Idee der ›arbeitswissenschaftlichen Zurichtung‹ des spielenden Subjekts (wie auch der narrativen Figur Chell) aber zum offen thematisierten Moment. Die Anrufung an den Spieler, sich in das Gerüst einer Wiederholungsroutine zu begeben tritt hier explizit zu Tage. Und gleichsam offen ausgesprochen wird auch, dass nur die Unterwerfung unter eine solche Wiederholungsroutine eine Option ist weiter ›im Spiel‹ zu bleiben. Selbstwirksamkeit und Handlungsmächtigkeit erlangt in *Portal* nur, wer sich den Kontrollmechanismen und Routinen unterwirft, wer bereit ist sich permanent selbst zu optimieren. Selbst der Ausbruch aus dem System der Testkammern ist nur durch ein komplexes und wiederholt zu übendes System abgezirkelter und genau getimter Sprünge zu erreichen.

Dennoch ist *Portal* kein vollständig geschlossenes System der Selbstregierung. Gerade durch die Offenlegung der rigiden Formen der Kontrolle, an die sich anzuschließen erst den letztendlichen Lustgewinn ermöglicht, entzieht sich *Portal* diesem Regierungsmodell latent. Die Thematisierung der Regierungsstrukturen demystifiziert und entnaturalisiert das Gemachte und Ideologische:

22 | Judd Ethan Ruggill u. Ken S. McAllister: *Gaming Matters. Art, Science, Magic, and the Computer Game Medium*. Tuscaloosa 2011, S. 42f.

23 | Vgl. dazu auch ausführlich Rolf F. Nohr: »Restart after Death: ›Self-Optimizing‹, ›Normalism‹ and ›Re-Entry‹ in Computer Games«. In: Jason C. Thompson u. Marc Ouelette (Hg.): *Game culture reader*. Newcastle upon Tyne 2013, S. 56–83.

24 | Deleuze: »Postskriptum« (Anm. 11), S. 257.

25 | »While video games are undoubtedly an extension of what Althusser refers to as ›the cultural ISA‹, they nevertheless also tend to reinforce the work of educational or pedagogical institutions, since – like all ISAs – their primary function is the reproduction of the dominant ideology« Matt Garite: »The Ideology of Interactivity (or, video games and the Talylorization of Leisure)«. In: *DIGRA 2003 ›Level Up‹ – Conference Proceedings*. Utrecht 2003, S. 8. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.15436.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

26 | Anekdotisch kann dieses *reentry* mit Verweis auf Fanvideos auf YouTube belegt werden, die sich als Tutorial und Walkthrough durch *Portal 2* im Co-Op-Modus verstehen und unter dem signifikanten Titel »Lets try this again« firmieren. <http://www.youtube.com/playlist?list=PLGC6Ybfsjk7bBcLWnU-kUVfyWN9zV17LB> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

Learning and winning (or, in the case of a non-competitive ›software toy‹, ›reaching one's goals at‹) a computer game is a process of demystification: one succeeds by discovering how the software is put together. The player molds her or his strategy through trial-and-error experimentation to see ›what works‹ – which actions are rewarded and which are punished.²⁷

Die linke Tür: *The Stanley Parable*

Die wesentliche Differenz der Kontrollgesellschaft zur Disziplinargesellschaft ist der Aspekt, dass Regierung und Macht hier nicht mehr länger omnipräsent und unangreifbar sind, sondern dass sich im Gefüge der Macht Lücken auftun. Die Ermächtigung des Subjekts sichert einerseits die Funktionalität der Kontrollgesellschaft – erlaubt dem Subjekt aber auch selbstermächtigt zu handeln.²⁸ Gerade diese Ambivalenz ist ein zentrales Thema der *Portal*-Reihe. Der Spieler wie das Testsubjekt hat sich zu entscheiden, wie zu handeln sei: ob also der in Aussicht gestellte Kuchen oder aber das Entrinnen aus der Testanlage sein Ziel sein soll. Selbstverständlich jedoch ist diese Wahl ein Ideal: das Spiel selbst setzt den Spielenden auf einen abzuschreitenden Pfad, der nicht verlassen werden kann. Es gibt keine Möglichkeit, den Kuchen tatsächlich zu erhalten, genauso wie der Schritt aus der Testanlage in das Schlussbild wogender Kornfelder schal und leer bleibt. Die eigentlichen Zwischenräume der Macht sind nicht in der Dissidenz gegenüber einem übermächtigen Narrativ oder der Pfadstruktur eines programmierten Algorithmus situiert. Dissidenz ist in der rigiden Form des Computerspiels ausschließlich eine Mikropolitik.

Ein Spiel, das diese Mikropolitiken zum eigentlichen Thema erhebt ist das Spiel *The Stanley Parable*. Hier übernimmt der Spielende die Steuerung der titelgebenden Figur Stanley in der Ego-Perspektive, die als kleiner Angestellter in einer kafkaesken Welt von Bürokaabinen innerhalb eines Systems totaler Kontrolle und Überwachung vollständig entfremdet Aufgaben prozessiert. Das Spiel setzt ein im Moment des Kollapses dieses totalitären Systems. Vorgeblich geht es dem Spiel darum zu thematisieren, wie ein aus der Führung der repressiven Macht entlassenes Subjekt erwacht, die Strukturen der Repression durchschreitet, Erkenntnis über die Funktionalität der Macht erhält und durch einen finalen Akt der Selbstermächtigung die Maschine der Macht endgültig terminiert. Dies zumindest ist die Erzählung des Spiels, wenn der Spielende sich wiederum der repressiven Steuerungspolitik des Spiels unterwirft – wenn er also genau das tut, was das Spiel von ihm erwartet. Das *Game Design* des Spiels *The Stanley Parable* wird zentral getragen vom *Voice-Over* des Erzählers. Die off-Stimme als zentrale Figurationen des Spiels suggeriert dem Spielenden den ›one best way‹ das Spiel zu durchschreiten. Folgt man diesen Handlungsaufforderungen, lässt man sich also vollständig durch die Spielmechanik interpellieren, so durchschreitet man eine eher schlichte Erzählung und wird nach ca. 20 Minuten damit ›belohnt‹, dass die Spielfigur aus dem Bürotrakt ins Licht tritt – und genau diesem Moment der letzten Handlungsmächtigkeit beraubt wird.²⁹

27 | Ted Friedman: »The Semiotics of SimCity«. In: *First Monday* 4 (1999). <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/660/575> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

28 | Beispielsweise erlauben solche Lücken eben auch, eine ›radikale‹ Form der Selbstermächtigung zu betreiben um dem ›Interpellationsdruck‹ zu entgehen – etwa dadurch *gar nicht* zu handeln, *nicht* zu spielen.

29 | Ähnlich wie im Schlussbild von *Portal* tritt der Spieler in einen *locus amoenus*, wird aber punktgenau in diesem Moment der Handlungsmächtigkeit beraubt, d.h. für die finale Schlusssequenz übernimmt der Computer die Steuerung. Die finale *cut scene* konterkariert Erlösung durch Handlungssohnmacht.



Abb. 2: »When Stanley came to a set of two opened doors, he entered the door on his left«

Die Pointe von *The Stanley Parable* ist es nun aber sich genau der Interpellationen des Spiels zunächst zu entziehen. Erst wenn der Spielende konsequent gegen die Anweisung des Erzählers wendet entfaltet das Spiel seinen eigentlichen Witz. Erst die (natürlich auch hier nur: vermeintliche) Dissidenz gegenüber dem Pfad-Algorithmus erlaubt es ihm den Spaß der alternativen Enden zu erfahren, die den Reiz des Spiels bilden. In ihnen entfaltet das Spiel seine eigene Meditation über die Fallstricke des Erzählens im Computerspiel. Die zentrale Metapher hierfür ist die Wahl zwischen einer linken und einer rechten Tür: Nur wer konsequent die andere, ›falsche‹ Tür wählt, die, die ihm vom Pfad der Erzählung abzubringen scheint, tritt in die eigentliche Erzählung des Spiels ein (siehe Abbildung 2). Wer konsequent widerständig gegen die Anrufungen des Spiels agiert, erhält die Belohnung von sich entfaltenden Witzen, Verweisen und Rekursen in die Spielgeschichte, die Spieltheorie und die Ambivalenz von Macht und Machtlosigkeit im Computerspiel. Und nicht ohne Grund führt eines der alternativen Enden den Spieler auch in ein *Portal*-Level. Die immersive Kraft, die *The Stanley Parable* entfaltet, ist die permanente Suggestion der Effektivität von Dissidenz.

Disobey the Narrator to the end; take the right door, go into the warehouse, take the lift and jump onto the catwalk. Take the blue door 3 times. Stanley will walk into a large room that the Narrator had not finished building yet; Developer textures (orange and dark-gray tiles) can be seen along the walls around Stanley. The Narrator will show some prototypes of videogames that he had been working on, due to Stanley's apparent distaste for the Narrator's intended game. They include the original two doors room, this time with a third door to the far right, featuring a wooden door and orange hallway, starkly contrasting with the other two doors.

Stanley will then play a ›baby‹ game, preventing a baby from crawling left into fire. If Stanley fails the game, he is sent to a Minecraft lookalike game. He watches the Narrator create a house, and then walks into a cave in order to mine diamond. As Stanley walks further into the hole, the lighting dims and the Narrator laments on how open-ended the game is.

Stanley is then sent to the first level of *Portal*. He completes the first puzzle with ease. However, the Narrator closes the elevator and sends it away. Stanley falls through the hole into a remnant of the original office building, but it's actually the office from the original source mod. If Stanley walks back after going to his office, the screen turns to black and the Narrator closes this ending with some thoughtful dialogue.

Stanley can also ›break Portal‹. Bring the radio into the puzzle room, use it to keep the double doors open, and then force the Companion Cube through. The Narrator will then keep Stanley in the room, since he had ruined his only escape.³⁰

Man könnte also sagen, dass *Portal* ein Spiel über Dissidenz ist, das Dissidenz suggeriert aber nicht ermöglicht, wohingegen *The Stanley Parable* ein Spiel über Macht ist, das permanent zu Dissidenz aufruft. Dies wäre aber falsch. Denn beide Spiele sind in ihrer Form und Funktionalität lineare Pfadstrukturen, getragen von Entscheidungsbäumen, die parallele Wege und Umwege ermöglichen, letztlich aber beide den Spielenden zu dem Ende (oder eben: den Enden) führen, das im Spiel vorgesehen ist. Beide Spiele schließen ihre spielenden Subjekte an die Form der Kontrolle an. Beide Spiele ermöglichen Handeln als Selbstkonfiguration, suggerieren Handlungsfähigkeit und Selbstwirksamkeit, wo keine ist. Beide Spiele jedoch demonstrieren auch, dass gerade die Behauptung einer wirkmächtigen Dissidenz dazu führt, dass dem spielenden Subjekt das tatsächliche Fehlen dieser widerständigen Handlungsmöglichkeiten vor Augen tritt. Beide Spiele entfalten für die Spielenden nur dann die Erfahrung von Handlungsmächtigkeit und Lustgewinn, wenn sich die Spielenden an das Raster des Spiels adaptieren.

Test-Algorithmen: ›Press the Button‹!

Announcer: »However, thanks to Emergency Testing Protocols, testing can continue. These pre-recorded messages will provide instructional and motivational support, so that science can still be done, even in the event of environmental, social, economic, or structural collapse.«

Der Spielende handelt am Algorithmus. Der Algorithmus will und kann nicht kontrolliert werden – er strebt umgekehrt aber nach hegemonialer Kontrolle über das Subjekt.³¹ Diese Betonung des Algorithmischen findet sich auch in den Arbeiten Alexander Galloways.³² Sein methodischer Vorschlag zielt darauf ab, Computer (und Computerspiele) als Leittechnologien und Medien einer aktuellen »algorithmischen Kultur« zu verstehen. Als deren Leitmetapher bestimmt auch Galloway die deleuzianische Kontrollgesellschaft.³³ Computerspiele fetischisieren den Modus der Kontrolle: dies sowohl narrativ, vor allem aber durch die inhärente Logik der Informationen.³⁴ Der Kern des Spiels ist nicht das sich entfaltende, wie auch immer geartete Narrativ, sondern die Arbeit des spielenden Subjekts am Algorithmus des Spiels – der kontinuierliche Versuch, die Algorithmen des Spiels zu verstehen und diese richtig zu ›bedienen‹, um das Spiel zu gewinnen.

Das Testsubjekt versucht, die gestaffelten Mechanismen der *Aperture Science*-Testkammern von innen und außen und in einem Durchlauf durch die Archäologie des Testens (den Absturz in die historischen Tiefen der *Aperture Science Testing Facilities* und Cave Johnsons Biografie) zu schlagen. Die dabei mögliche oder imaginierte Idee des Dissidenten aber wird nicht nur durch die Adaption an die Wiederholungsroutinen und die

30 | *The Stanley Parable Wiki*. <http://thestanleyparable.wikia.com/wiki/Endings> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

31 | Für eine Lesweise der Hegemonie als handlungs-limitierende, ›objektkonstitutive‹ machtpolitische Setzung in Bezug auf Spiel, Spielbegriff und Spieldispositiv siehe auch Janine Fron u.a.: »The Hegemony of Play«. In: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 2007*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.31224.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014), S. 309–318.

32 | Vgl. Alexander R. Galloway: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis 2006.

33 | Ebd., S. 87.

34 | Ebd., S. 102.

sublime Anerkennung des Vorentwurfs des gesamten Spiels durch das Spielprogramm konterkariert – sondern womöglich am vehementesten durch die Interpellation des Handlungsdrucks selbst. Das algorithmische Gefüge eines Computerspiels erzeugt eine übermächtige Evokation von Handlung. Welcher Spielende könnte sich der Handlungsaufforderung einer Situation entziehen, in der in einem soeben betretenen Raum ein oszillierend ausgestellter (von einer Tischlampe dezent illuminiertes) Knopf an der Wand als einziges manipulierbares Bildobjekt aufzufinden ist (siehe Abbildung 3)?

Ähnlich wie die Regenwürmer Yerkes bleiben dem Spielenden hier nur zwei Möglich-



Abb. 3: »Wheatley: *cough* Button. / Wheatley: *cough* Button. Button. / Wheatley: *cough cough* Pressthebutton. / Wheatley: *cough* PRESS THE BUTTON. / Wheatley: *cough* Press the button, would you?«

keiten: die Belohnung wenn er den Knopf drückt (Fortsetzung des Spiels) oder die Bestrafung (Stillstellung des Spiels). Er lernt, in praktischer Einübung, das Spielen nur aus permanentem Handeln erwächst. Das Zentrum der Kontrollgesellschaft im Computerspiel manifestiert sich im Handlungsdruck. Nur wer handelt, spielt; nur wenn gehandelt wird, gibt es ein Computerspiel. Regierung setzt mit dem Handeln des Spielenden ein. Handeln führt zur Belohnung: wer den Knopf drückt, darf weiter spielen, wird weiter getestet. Wer handelt darf eine sich öffnende Tür durchschreiten, wer handelt bekommt Highscores, Achievements, Extra-Leben. Wer handelt, arbeitet.

Das Computerspiel ist ein diskursives ideologisches System, dass keineswegs eine spielerische Appropriation des Gerätes Computer ist sondern vielmehr eine Variante arbeitswissenschaftlicher Zurichtung.³⁵ Der Prozess der *gamification* als gesamtgesellschaftlicher Prozess der Adaption und Akkomodation von Handlungs- und Steuerungswissen wird als deutlich gouvernemental geprägte Subjektpolitik erkennbar. Entscheidender Punkt einer solchen Akkomodation ist sicherlich die Unsichtbarkeit des »Arbeits-Werkzeuges«. Und damit sei an dieser Stelle nicht nur die Transparenz des Mediums Computer

35 | Zur Veränderung der Arbeit Ende des 18. Jahrhunderts in Bezug auf die beginnende (ludische) Automatisierungs- und Automatenkultur vgl. Erkki Huhtamo: »Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming«. In: Joost Raessens u. Jeffrey H. Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge / MA 2005, S. 3–21. Für eine Diskussion arbeitswissenschaftlicher Zurichtungen in Bezug auf das emergierende Computerspiel vgl. Claus Pias: *Computer Spiel Welten*. Berlin 2007.

adressiert, sondern zudem die Transparenz der ›eigenen‹ Handlungs-Körper.³⁶ *Gamification* ist – so verstanden – die konsequente Verkoppelung des Subjekts mit einer naturalisierten Form von Regierung. Disziplin und Kontrolle adressieren in der Kontrollgesellschaft nicht mehr länger den Körper (und definieren die Fabrik als zentralen Ort der Subjekt-Zurichtung) sondern die Seele (und machen das Unternehmen und das ›unternehmerische Selbst‹ zum Zentrum der Regierung).

Die Fabrik war ein Körper, der seine inneren Kräfte an einen Punkt des Gleichgewichts brachte, mit einem möglichst hohen Niveau für die Produktion, einem möglichst tiefen für die Löhne; in einer Kontrollgesellschaft tritt jedoch an die Stelle der Fabrik das Unternehmen, und dieses ist kein Körper, sondern eine Seele, ein Gas. Gewiß war auch in der Fabrik schon das System der Prämien bekannt, aber das Unternehmen setzt eine viel tiefergreifendere Modulation jedes Lohns durch, in Verhältnissen permanenter Metastabilität, zu denen äußerst komische Titelkämpfe, Ausleseverfahren und Unterredungen gehören. Die idiotischsten Spiele im Fernsehen sind nicht zuletzt deshalb so erfolgreich, weil sie die Unternehmenssituation adäquat zum Ausdruck bringen.³⁷

In anschließbarer Weise entwirft Eva Horn den Test als arbeitswissenschaftliche Formierung, die die ›Eignung‹ des Subjekts für die Arbeit nicht nur evaluiert sondern auch konstituiert:

Der Test lässt sich so als die letzte Entwicklungsstufe der Disziplinargesellschaft im Sinne Foucaults beschreiben, der die totale Integration des Einzelnen in den Funktionalismus von Gesellschaft, Arbeit und Krieg als stetig verfeinerte Individualisierung betreibt. Diese Integration folgt einer rigoros funktionalistischen Anthropologie, einer Anthropologie, die den Menschen zugleich als radikal konstruierbar, ›umbaubar‹ denkt und als Element eines Zusammenhangs, in dem der Mensch als Modul zwischen anderen verortet ist.³⁸

Der Test (und dessen Fortsetzung in der Form des »Theaters« der Belastungs- und Flexibilitätsspiele der Assessment Center) zielt auf die Inszenierung von Eignungsprüfung durch die Evaluation von Fertigkeiten, Wiederholungssicherheit, Stressresistenz, permanenter panoptischer Selbstbeobachtung und dem Nachweis von entwicklungsfähigem Verhalten.³⁹ So gesehen würde *Portal* (und im Sinne Horns womöglich noch mehr sein Multiplayer-Modus) letztlich nichts anderes sein, als ein gamifiziertes Assessment Center der Kontrollgesellschaft.

Test und Taktik

GLaDOS: »There are 5000 other two subject teams in direct competition with you. But don't worry, you are in the lead.«

Natürlich ist eine solche Lesweise eines Computerspiels und vor allem der *Portal*-Reihe zu rigide, zu monokausal und zu sehr auf eine Wahrnehmung des Computerspiels als eine schlicht kulturindustrielle Artikulation gemünzt. Es ist nicht zuletzt das Verdienst der *cultural studies* beharrlich darauf hinzuweisen, dass gerade ein populärkultureller

36 | Um die Avatar-Figur Chell für den Spielenden sichtbar zu machen, bedarf es des Aufbaus eines komplexen Portal-Gebildes. Richtet man in *Stanley Parable* den ›Blick‹ der Ego-Perspektive nach unten, so sind keine Beine sichtbar – ein Manko auf das die *voice-over*-Stimme wiederholt hinweist.

37 | Deleuze: »Postskriptum« (Anm. 11), S. 256.

38 | Eva Horn: »Test und Theater. Zur Anthropologie der Eignung im 20. Jahrhundert«. In: Ulrich Bröckling u. dies. (Hg.): *Anthropologie der Arbeit*. Tübingen 2002, S. 109–126, hier S. 124.

39 | Vgl. ebd., S. 121ff.

Text in keiner Weise so geschlossen zu veranschlagen ist, dass in ihm wirkende dominante Diskurse oder hegemoniale Kräfte lückenlos oder ›alternativlos‹ zu denken wären. Gerade die oben skizzierte Lesweise eines solchen Textes, die sich der diskursphilosophischen Perspektive der Gouvernamentalitäts-Kritik bedient, läuft immer Gefahr, eine gewisse Unentrinnbarkeit gegenüber den behaupteten hegemonialen Regierungsformationen zu behaupten. Eine solche Interpretation hat eine Tendenz dazu, wie eine gut geschmierte Theoriemaschine erwartbare Ergebnisse zu produzieren: dezentrale und naturalisierte Diskurse formen sich selbst regierende Subjekte, die sich an die Herrschaftsformen und Machtdiskurse lückenlos anschließen.⁴⁰ In diesem Sinne müsste sich eine an den Methoden der Ideologiekritik, der kritischen Theorie oder der diskursphilosophischen Analyse ausgerichtete Lesweise eines Textes wie *Portal* mehr den Ambivalenzen und Offenheiten in Produktion und Rezeption hin öffnen.

Auch Deleuze konstatiert »Riss-, Spalt- aber auch Bruchlinien«⁴¹ im Gefüge einer Kontrollmacht. Macht, Diskurse oder Dispositive lassen sich nicht totalisieren, schon gar nicht in der sozialen Praxis.⁴² In diesem Sinne erscheint es also ertragreich *Portal* als eine spezifische medienkulturelle Artikulation und Praxis zu begreifen, die maßgeblich daran mitwirkt, dass sich an dieser Artikulation handelnde Subjekte in spezifische Formen von diskursiv und ideologisch formulierten, ›strategischen‹ Subjektpraktiken ›einstimmen‹. Gleichzeitig aber ermöglichen die offenen, unbestimmten und teilweise transparenten ideologischen Konturen, die in einem und durch einen solchen Text wirken, auch die Artikulation anderer (›taktischer‹) Lesweisen. Es ist das Verdienst Michel de Certeaus diese Ambivalenzen mit der Opposition von strategischer und taktischer Praxis ausgelotet zu haben:

Als ›Taktik‹ bezeichne ich [...] ein Kalkül, das nicht mit etwas Eigenem rechnen kann und somit auch nicht mit einer Grenze, die das Andere als eine sichtbare Totalität abtrennt. Die Taktik hat nur den Ort des Anderen. Sie dringt teilweise in ihn ein, ohne ihn vollständig erfassen zu können. Sie verfügt über keine Basis, wo sie ihre Gewinne kapitalisieren, ihre Expansionen vorbereiten und sich Unabhängigkeit gegenüber den Umständen bewahren kann. Das ›Eigene‹ ist ein Sieg des Ortes über die Zeit. Gerade weil sie keinen Ort hat, bleibt die Taktik von der Zeit abhängig.⁴³

Aus der Eigenlogik der Kontrollgesellschaft und ihren dezentralen und mäandrierenden Formationen erwächst die Wahrnehmung einer möglichen Überwindung dominanter Machtformen: das »Einschließungsmillieu« der Testkammer ist in der Krise, der Kuchen

40 | Der Verweis auf die *cultural studies* evoziert aber eine ebenso ›eindimensionale‹ Alternative: mit dem ›Aktivitätsverdikt‹ der Rezeptionstheorie im Hintergrund wird hier jeder populärkulturelle Text dann schnell zum ›ausgehandelten‹, ›offenen‹ und erst in der Rezeption als ›widerständig‹ produzierter Sinn begriffen. Wesentlich ertragreicher scheint es demgegenüber eine Analyse des ›Textes und Produktes *Portal*‹ als Teil eines eher dialektischen Wechselverhältnisses zu begreifen, so wie bereits die paradigmatischen frühen Texte beispielsweise Stuart Halls ihren epistemischen Mehrwert dadurch herstellen, dass sie von einer Ambivalenz von Interpellation und Hegemonie versus Appropriation und Deutbarkeit des populären Textes ausgehen – gleichzeitig aber grundsätzlich anerkennen, dass gerade dem populären Text ein stark prägender, ›hegemonie-naher‹ Produktionszusammenhang zu eigen ist, der auch den Lektürevorgang maßgeblich zu überformen in der Lage ist. Vgl. Stuart Hall: »Die strukturierte Vermittlung von Ereignissen«. In: Ders.: *Ideologie, Kultur, Rassismus*. Hamburg 1989, S. 126–149.

41 | Gilles Deleuze: »Was ist ein Dispositiv?« In: Francois Ewald u. Bernhard Waldenfels (Hg.): *Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken*. Frankfurt / M. 1991, S. 153–162, hier S. 157.

42 | Vgl. Andrea D. Bührmann u. Werner Schneider: *Vom Diskurs zum Dispositiv. Eine Einführung in die Dispositivanalyse*. Bielefeld 2008, S. 53.

43 | Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988, S. 23.

scheint nach Jahrhunderten der Dressur und Abrichtung durch die Disziplin gewinnbar. Das Spiel bzw. das Ludische okkupiert die Kriegs-Maschinen. Die (Deleuzsche) ›Störung‹ ist nicht mehr nur eine passive Gefahr der Informationsmaschinen sondern eine aktive (Handlungs-)Option um das Mediale sichtbar zu machen. Ein Bild hierfür findet *Portal 2* im *Turret Control Center*-Level (Chapter 5). Hier gilt es, die Produktion der tödlichen Geschütztürme zu sabotieren. Diese werden in einem Fließbandprozess als dauernde und jeweilige Erstellung einer Kopie vom Ur-Bild dieser tödlichen Waffensysteme hergestellt. Die Aufgabe des Spielenden ist es an dieser Stelle, die Original-Blaupause durch ein defizitäres und eigentlich ausgemustertes Turret-Modell zu ersetzen und somit die Gesamtproduktion zu korrumpieren – ein klassischer Moment der (frühindustriellen) Sabotage.⁴⁴ Ein anderes Mittel der Dissidenz ist die Appropriation der Arbeitsmittel:

Ein gutes Beispiel dafür ist die Praktik, während der Arbeit, für die man offiziell bezahlt wird, eigenen Beschäftigungen nachzugehen. Im französischen Argot wird diese Praktik als *faire de la perruque* bezeichnet. Dieses Phänomen breitet sich überall aus, auch wenn die Vorgesetzten es bestrafen oder ›ein Auge zudrücken‹ weil sie es nicht gesehen haben wollen. Ein Arbeiter, der während der offiziellen Arbeitszeit für sich selber arbeitet und dem vorgeworfen wird, zu stehlen, Material zu seinem persönlichen Vorteil zu verwenden und die Maschinen für seine eigenen Zwecke zu benutzen, entzieht der Fabrik Zeit (und zwar mehr als Rohstoffe, da er in der Regel nur Reste verwertet), um frei, kreativ und vor allem nicht für den Profit zu arbeiten. Gerade an den Orten, welche von der Maschine, der er dienen muß, beherrscht werden, mauschelt er, um sich das Vergnügen zu verschaffen, zwecklose Produkte zu erfinden, die ausschließlich dazu dienen, durch sein Werk ein eigenes ›Know-how‹ zum Ausdruck zu bringen und durch eine Verschwendung der Solidarität der Arbeitskollegen und der Familie gerecht zu werden. Mit Hilfe der komplizenhaften Unterstützung durch andere Arbeiter (die auf diese Weise ihre von der Fabrik aufgezwungene Konkurrenzsituation umgehen) landet er seine ›Coups‹ im Bereich der etablierten Ordnung. Weit davon entfernt, ein Rückfall in kunsthandwerkliche oder individuelle Produktionseinheiten zu sein, führt: das ›für sich arbeiten‹ wieder die ›populären‹ Taktiken von früher oder von woanders in den industriellen Raum (das heißt in die gegenwärtige Ordnung) ein.⁴⁵

Natürlich erscheint es naheliegend, die Praktiken des *moddens*, *trickjumpens*, *speedrunnings* oder *campens* als solche taktischen Aktionen zu begreifen. Dies würde aber dem Punktuellen des Taktischen bei De Certeau nicht gerecht werden – zu sehr sind doch diese vorgeblich emanzipatorischen Praktiken integraler Bestandteil des ökonomischen Prozesses der *gaming industry*.⁴⁶ Vielmehr wäre es wohl das Moment individuellen Handelns im Spiel, bei dem der Spielende versucht, gegen den Algorithmus, gegen die Siegbedingung, gegen den Handlungsdruck zu agieren, der hier als *la perruque* zu gelten hätte – und der folglich auch kaum genannt und beschrieben werden kann, da sich im durchregierten Raum des Spiels eine solche Handlung nur noch als individuelle Praxis artikulieren kann.

44 | Mit Deleuze wäre dies natürlich eher ein Bild für die energetischen Maschinen der Disziplinargesellschaft, für die immer die aktive Gefahr der Sabotage besteht – gleichzeitig scheint hier aber auch das Bild des sich weiterschreibenden korrupten Codes auf, das vielleicht das treffendere Bild für die Informationsmaschinen der Kontrollgesellschaft wäre.

45 | de Certeau: *Kunst des Handelns* (Anm. 43), S. 71f.

46 | Vgl. dazu ausführlich Rolf F. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel*. Münster 2008, S. 183ff. Eine analoge Beschreibung des Verhältnisses zwischen Partizipation und Kulturindustrie liefert auch Mirko Tobias Schäfer: »Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums software-basierter Produkte«. In: Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg 2006, S. 296–312.

Die Lücken der Kontrollgesellschaft emergieren punktuell an den Stellen, an denen Regierung vor allem als ein intersubjektives Verfahren der massenhaften Anschließung von Subjekten funktioniert. In einem intersubjektiv veranschlagten Verfahren wird die Handlungsmächtigkeit des einzelnen Subjekts zwar marginal, verschwindet jedoch nicht. Die Regierung der Kontrollgesellschaft interpelliert die Menge, die Dissidenz ist die (womöglich letzte verbleibende) Handlungsmächtigkeit des singulären Subjekts. Ganz im Sinne der De Certeauschen Taktik dringt das getestete Subjekt in den Ort der Strategie ein – und ersetzt für einen kurzen Moment (und ohne den Raum ›des Anderen‹ dauerhaft aneignen zu können) das Original durch die Systemkorruption (den Virus). Der Kampf von Chell gegen GLaDOS ist ein Kampf gegen den Algorithmus (des Spiels und der Kontrollgesellschaft). Ein Gewinnen ist nicht möglich (der Kuchen immer Illusion). Dennoch besteht die Option des taktischen Handelns. Taktik ist keine Dissidenz: wer getestet unterwirft sich der Kontrolle und der Gamification. Taktik ist die Störung. Die Störungen machen Medien sichtbar, Störungen dringen in den Ort des Anderen ein, Störungen lassen Protokolle aussetzen.

Die Störung kann den Text (und den Test) aber nicht stillstellen – das Subjekt verbleibt im Test-Text. Das Testsubjekt beginnt aber zu handeln, überformt sich vielleicht durch sein Handeln vom Text-Objekt zum Subjekt einer Testierung. Die Belohnung (eine Tür öffnet sich in ein Kornfeld, Roboter singen den Schlusssong, ein neuer Highscore oder Extra-Achievements, das befriedigende Gefühl ein Spiel ›geschafft‹ zu haben) verschleiert und naturalisiert womöglich große Teile der Arbeit, der sich der Spielende unterworfen hat und die Tatsache, dass ein Spiel zu beenden nur bedeutet, ein Neues beginnen zu können. Gleichzeitig ist diese Arbeit (dieses Handeln) aber auch der taktische Weg in eine Form der Semi-Autonomie gegenüber einem ›regierungsvozierenden‹, strategischen Text: Der *Portal*-Spieler versucht die Rätsellogik und das *if-then*-Kalkül des Programms (das Algorithmische) transparent und kontrollierbar zu machen.

Für eine Handlungstheorie des Computerspiels

Core 3: »Warning, sphere corruption at twenty – rats cannot throw up.«

Im Zentrum für das Verständnis von Computerspielen liegt das (intersubjektive) Moment des ›Handlungsdrucks‹. Es ist für jedes Computerspiel funktional konstitutiv. Gerade im Moment der Handlung liegt aber die Brüchigkeit der Macht in Bezug auf eine politische und ideologiekritische Konzeptualisierung von Computerspielen. Das Testsubjekt der *Portal*-Reihe (gleichgültig ob wir damit die Figur Chell oder den Spielenden adressieren) muss handeln um registriert zu werden. Die Effektivität von Adaptionen und Interpellationen wird sichergestellt durch das Moment der (permanenten) Handlung und Handlungsaufforderung – was das zentrale Moment auch und vor allem von *gamification*-Applikationen ausmacht. Keine Regierung aber ist allumfassend, keine Kontrollgesellschaft lückenlos. Adaptionen wirken intersubjektiv und nicht als singuläre Subjektadressierung. Individuelle Dissidenz ist immer möglich. *Portal* zelebriert den taktischen Ausbruch aus dem Test, *The Stanley Parable* ist eine analoge Erzählung über die Ambivalenz des ›Einstimmens‹ in Adaptionen. Insofern ist das Handeln (der Figur oder des Spielenden) der Moment, in dem der Kontrollgesellschaft die Kontrolle über Subjekte zu entgleiten droht. Das Handeln versöhnt mit dem Diskurs, da Handlungsmächtigkeit (wie Selbstwirksamkeit) als das entscheidende Moment zur Herausbildung einer Wahrnehmung autonomer Subjekthaftigkeit gilt. Das Handeln aber trennt

auch vom Diskurs, da individuelles Handeln nie permanent im Gleichklang mit dem Diskurs stattfinden kann.

Es scheint mir insofern (nicht nur als Quintessenz der hier formulierten Überlegungen) notwendig, sich verstärkt einer Handlungstheorie des Computerspiels zuzuwenden.⁴⁷ Aus einem grundsätzlichen Entwurf eines tragfähigen Handlungsbegriffs bzw. einer Handlungstheorie würden meines Dafürhaltens nicht nur die Frage der diskursiven Anbindung des Subjekts an das Spiel besser beantwortbar,⁴⁸ es würden sich auch eine Reihe von weiteren, ähnlich gelagerten Fragen bearbeiten lassen: kann man Spiel und Arbeit in Bezug auf den Handlungsbegriff sinnvoll voneinander abgrenzen? Muss ein solcher Handlungsbegriff weiter ausdifferenziert werden (beispielsweise in Steuerungshandlungen vs. kultureller Handlungen, affektivem Handeln...)? Kann ein gemeinsamer Handlungsbegriff für die verschiedenen Spielformen wie Shooter oder Wirtschaftssimulation gelten, oder muss hier unterschieden werden? Welche präzise Rolle kommt in einem solchen Handlungsbegriff dem Medium (der Technologie, der Mediengesellschaft, der Medienökonomie...) selbst zu?

Wenn wir also auf die eingeführte Ratten-Metapher zurückgreifen wollen, so wäre wohl am ehesten noch Shannons Theseus-Maus ein treffendes Bild für das Test-Szenario in *Portal*. Das Test-Objekt bewegt sich durch die Testkammern mit dem (morphisch-diskursiv) implementierten Algorithmus des Spiels als Kontrollmacht. Dem strategischen Handlungsdruck des Testszenarios kann es nur taktisch entgegenhalten, wenn es individuell handelt (ohne Hoffnung auf einen McDougallschen Wissenssprung). Nur so kann sich das Testobjekt zum Testsubjekt emanzipieren – ohne jedoch dem Test (der Kontrolle) substantiell zu entgehen.

47 | Vgl. dazu auch ausführlich: Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr: »Game Studies«. In: *Medienwissenschaft: Rezensionen-Reviews* 4 (2010), S. 416–435.

48 | Adelman und Winkler skizzieren pointiert einen Schritt in Richtung einer solchen Handlungstheorie, indem Sie sich auf das Kultur-Konzept Norbert Elias' beziehen und Computerspielhandeln als eine Art Kompensation des ›Handlungs-Wirkungs-Aufschubs‹ beschreiben, der mit der Modernisierung einhergeht. Den »langen Ketten« der Kontrollgesellschaft (»In den Disziplinargesellschaften hörte man nie auf anzufangen (von der Schule in die Kaserne, von der Kaserne in die Fabrik), während man in den Kontrollgesellschaften nie mit irgend etwas fertig wird« [Anm. 24]) stehen bei Elias bzw. Adelman und Winkler die kurzen effektiven Ketten des Spielhandelns gegenüber: »Ursache Y Wirkung; Zack Y und weg« (Ralf Adelman u. Hartmut Winkler: »Kurze Ketten. Handeln und Subjektconstitution in Computerspielen«. In: Stefan Böhme u.a. (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*. Münster 2014, S. 69–82, hier S. 79).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Website teachwithportals.com, eigener Screenshot. <http://www.teachwithportals.com/index.php/about/> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).

Abb. 2: »When Stanley came to a set of two opened doors, he entered the door on his left«, eigener Screenshot aus *The Stanley Parable*.

Abb. 3: »Wheatley: *cough* Button. / Wheatley: *cough* Button. Button. / Wheatley: *cough cough* Pressthebutton. / Wheatley: *cough* PRESS THE BUTTON. / Wheatley: *cough* Press the button, would you?«, eigener Screenshot aus *Portal 2*.

Literatur- und Medienverzeichnis

- ABT, Clark C.: *Serious Games*. New York 1970.
- ADELMANN, Ralf u. Hartmut Winkler: »Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen«. In: Stefan Böhme u.a. (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*. Münster 2014, S. 69–82.
- AGAR, Wilfred Eade u.a.: »Fourth (Final) Report on a Test of McDougall's Lamarckian Experiment on the Training of Rats«. In: *Journal of Experimental Biology* 31.308 (1954). <http://jeb.biologists.org/content/31/3/307.full.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).
- BOGOST, Ian: *Gamification is Bullshit. My position statement at the Wharton Gamification Symposium*, 8. August 2011. http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).
- BRÖCKLING, Ulrich: *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt / M. 2007.
- BÜHRMANN, Andrea D. u. Werner Schneider: *Vom Diskurs zum Dispositiv. Eine Einführung in die Dispositivanalyse*. Bielefeld 2008.
- CERTEAU, Michel de: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988.
- DELEUZE, Gilles: »Was ist ein Dispositiv?« In: Francois Ewald u. Bernhard Waldenfels (Hg.): *Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken*. Frankfurt / M. 1991, S. 153–162.
- DELEUZE, Gilles: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«. In: Ders.: *Unterhandlungen 1972–1990*. Frankfurt / M. 1993, S. 254–262.
- DETERDING, Sebastian u.a.: *Gamification: Toward a Definition. Paper held at CHI 2011, Vancouver, BC, Canada*, 2011. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).
- FERDIG, Richard E.: »Serious games«. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *Encyclopedia of video games. The culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara / CA 2012, S. 564–565.
- FRIEDMAN, Ted: »The Semiotics of SimCity«. In: *First Monday* 4 (1999). <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/660/575> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).
- FRON, Janine u.a.: »The Hegemony of Play«. In: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 2007. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.31224.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014), S. 309–318.
- GALLOWAY, Alexander R.: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis 2006.
- GARITE, Matt: »The Ideology of Interactivity (or, video games and the Talylorization of Leisure)«. In: *DIGRA 2003 ›Level Up‹ – Conference Proceedings*, 2003. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.15436.pdf> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).
- GOPPELSRÖDER, Fabian: »Einstimmen. Zur Musikalität von Versuch und Irrtum«. In: Andreas Wolfsteiner u. Markus Rautzenberg (Hg.): *Trial and error. Szenarien medialen Handelns*. Paderborn 2014, S. 97–108.
- HALL, Stuart: »Die strukturierte Vermittlung von Ereignissen«. In: Ders.: *Ideologie, Kultur, Rassismus*. Hamburg 1989, S. 126–149.
- HORN, Eva: »Test und Theater. Zur Anthropologie der Eignung im 20. Jahrhundert«. In: Ulrich Bröckling u. dies. (Hg.): *Anthropologie der Arbeit*. Tübingen 2002, S. 109–126.
- HUHTAMO, Erkki: »Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming«. In: Joost Raessens u. Jeffrey H. Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge / MA 2005, S. 3–21.
- MCDUGALL, William: »An Experiment for the Testing of the Hypothesis at Lamarck«. In: *British Journal of Psychology. General Section* 17 (1927). <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.2044-8295.1927.tb00432.x/abstract> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014), S. 267–304.
- NEITZEL, Britta u. Rolf F. Nohr: »Game Studies«. In: *Medienwissenschaft: Rezensionen-Reviews* 4 (2010), S. 416–435.
- NEITZEL, Britta u.a.: »Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen«. In: Daniel Müller u.a. (Hg.): *Leitmedien. Konzepte - Relevanz - Geschichte*. Band 2. Bielefeld 2009, S. 231–256.

- NOHR, Rolf F.: »Restart after Death: ›Self-Optimizing‹, ›Normalism‹ and ›Re-Entry‹ in Computer Games«. In: Jason C. Thompson u. Marc Ouelette (Hg.): *Game culture reader*. Newcastle upon Tyne 2013, S. 56–83.
- NOHR, Rolf F.: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel*. Münster 2008.
- PFEIFFER, John: »This Mouse is smarter than you are«. In: *Popular Science March 1952* (1952), S. 99–101. http://cyberneticzoo.com/wp-content/uploads/2010/04/Shannon-Maze-PopSci_Mar19521.pdf (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).
- PIAS, Claus: *Computer Spiel Welten*. Berlin 2007.
- Portal*. Electronic Arts 2007.
- Portal 2*. Electronic Arts 2011.
- RUGGILL, Judd Ethan u. Ken S. McAllister: *Gaming Matters. Art, Science, Magic, and the Computer Game Medium*. Tuscaloosa 2011.
- SCHÄFER, Mirko Tobias: »Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums software-basierter Produkte«. In: Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg 2006, S. 296–312.
- SCHRAPE, Niklas: »Gamification and Governmentality«. In: Mathias Fuchs u.a. (Hg.): *Rethinking Gamification*. Lüneburg 2014, S. 21–45. <http://meson.press/read/rethinking-gamification> (zuletzt eingesehen am 1. August 2014).
- SHANNON, Claude E.: »Presentation of a Maze-Solving Machine«. In: Claus Pias (Hg.): *Cybernetics - Kbernetik. The Macy-Conferences 1946-1953. Transactions / Protokolle. Protokolle. Conference on Cybernetics*. Zürich 2003 [1951], S. 474–479.
- SHELDRAKE, Rupert: *New Science of Life: the Hypothesis of Formative Causation*. Los Angeles 1981.
- The Stanley Parable*. Galactic Cafe 2011.
- The Stanley Parable Wiki*. <http://thestanleyparable.wikia.com/wiki/Endings> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014).
- YERKES, Robert M. u. John D. Dodson: »The Relation of Strength of Stimulus to Rapidity of Habit-Formation«. In: *Journal of Comparative Neurology and Psychology* 18 (1908). <http://psychclassics.yorku.ca/Yerkes/Law/> (zuletzt eingesehen am 1. Juni 2014), S. 459–482.