

Ein Spiel kommuniziert

Die interpellative Qualität in „The Stanley Parable“

vorgelegt von Cornelia Walter

Matrikelnummer: 6001189

Seminar: Gamer Theory

Dozierende: Scripted Reality

(Ruth Schmidt und Tilman Aumüller)

Sommersemester 2020

Gliederung

I) Vorbemerkung (S. 1)

1) „The Stanley Parable“ (S. 1-3)

2) Die Programmierbarkeit des Begehrens nach Alfie Bown (S. 3-5)

3) Interpellation und Bedürfnisschaffung in „The Stanley Parable“ (S. 5-6)

3.1) Der Fall Gustafsson (S. 6-7)

4) Das Begehren und das Paradoxon der Freiheit in „The Stanley Parable“ (S. 7-8)

5) Sabotageversuche als Ausdruck eines Begehrens (S. 8-9)

6) Das ermächtigende Potential der Sabotageversuche (S. 9-10)

7) Bibliografie (S. 10)

I) Vorbemerkung

Vorab sei eines erklärt: Ich spiele gerne und auf verschiedene Arten und Weisen. Und ich spiele mit den unterschiedlichsten Haltungen: Ich kenne den immersiven, empathischen Zugang oder eine Ablehnung, die sich in mir breit macht, weil ich die Manipulation eines Games durchschaue, sie aber nicht über mich ergehen lassen möchte. Ich spiele mal mit schlichtem Desinteresse an Form und Story und dann wieder mit ludisch-gepannter Neugier. Und natürlich kenne ich auch den Rausch, in den ich mich (un)willentlich begeben und damit schließlich vollkommen im Spiel aufgehen kann. Und ich finde jede dieser unterschiedlichen Haltungen für sich spannend. Aber was „The Stanley Parable“ in mir ausgelöst hat, ging über all das hinaus, was ich beim Spielen je zuvor erlebt hatte. Denn noch nie hatte ich das Gefühl, eine Beziehung zu einem Spiel zu haben. Natürlich *stand* und *stehe* ich schon immer in Beziehung *zu den Spielen*, auf die ich mich einlasse oder auch dezidiert nicht einlasse. Aber „The Stanley Parable“ hat hierin eine Qualität erzeugt, die ich so nicht kannte: ich habe *mit dem Spiel* kommuniziert und das Spiel mit mir, ich fühlte mich wie in einem Theaterstück. „The Stanley Parable“ hat mich interpelliert – und meine Güte habe ich das genossen. Aber der Reihe nach:

1) „The Stanley Parable“

„The Stanley Parable“¹ (2013) ist ein Singleplayer-Adventure-Spiel für den PC. Als der Angestellte Stanley bewegt man sich durch die Büroräume einer großen Firma und versucht Stanleys Kolleg*innen und seinen Chef zu finden. Denn Stanley hat seit Stunden keinen Auftrag mehr erhalten, was zutiefst ungewöhnlich ist. Stanley ist so etwas in all den Jahren, in denen er in der Firma gearbeitet hat, noch nie passiert. Bei der Orientierung durch das Gebäude hilft den Spieler*innen ein allwissender Erzähler, dessen Erzählweise bereits andeutet, was die Crux an dem Spiel ist: „Stanley decided to go to the meeting room perhaps he had simply missed a Memo.“² Der Erzähler spricht hier bereits in der Vergangenheit, dabei ist Stanley und der*die ihn steuernde Spieler*in, noch gar nicht im Meeting-Room angekommen. Die Geschichte wird so erzählt, als habe sie sich schon längst ereignet, als wäre klar, was passieren würde. Die Entscheidung, den Meeting-Room zu betreten, wird nicht selber getroffen oder über entsprechende Inszenierung und Manipulation nahegelegt. Die Entscheidung findet nicht gegenwärtig und erst Recht nicht ausgehend von dem*r Spieler*in statt, sie ist schon getroffen worden. Dies

¹ Wreden, Davey; Pugh, William: „The Stanley Parable“, Galactic Cafe 2013.

² Ebd.

etabliert die Ebene des Erzählers unmittelbar als eine Ebene, die die Bewegung der Geschichte vorgibt und formt. In den Büroräumen der Firma kann man sich nun ein wenig umschauen, aber findet nichts Besonderes. Wenn man sich dort besonders lange aufhält, wird man darauf auch explizit vom Erzähler hingewiesen:

Stanley went around touching every little thing in the office, but it didn't make a single difference, nor did it advance the story in any way.³

Also bewegt man sich durch die schlauchartig aufgebauten Bürogebäude, die nicht besonders viel zum Erkunden hergeben. Schließlich gerät man in einen beinahe leeren Raum mit zwei offenen Türen, man möchte fast sagen, man kommt an eine Weggabelung. Konnte man zuvor nur in eine mögliche Richtung gehen und war ausschließlich von verschlossenen Türen umgeben, so steht man nun vor zwei möglichen Wegen, die man einschlagen kann: einer rechten und einer linken Tür, die der Erzähler auch direkt kommentiert: „When Stanley came to a set of two open doors. He entered the door on his left.“⁴ Diese zwei offenen Türen stehen exemplarisch für das, was „The Stanley Parable“ so besonders macht. Es gibt die vom Erzähler vorgeschriebene Geschichte, ein Manuskript, eine schicksalshafte Bestimmung, der es zu folgen gilt. Und es gibt die Möglichkeit sich dem zu widersetzen. Und man möchte es tun: man möchte sowohl folgen, als auch widersprechen, man möchte das Spiel irgendwie hacken und der ganzen Vorherbestimmung ein Schnippchen schlagen. Und – Spoiler Alert – man kann sich der Erzählung widersetzen. Die Entscheidung zu treffen, der Erzählung zu folgen oder nicht, ist der Inhalt des Spiels. Immer wieder steht man metaphorisch vor „zwei offenen Türen“ und jedes Mal ist man am Überlegen, welche Tür man wählen soll und warum. Denn ist man einmal „vom rechten Weg abgekommen“, der einem vom Erzähler unentwegt vorgeschlagen wird, zeigt sich die Qualität, die in dem Spiel steckt. Widersetzt man sich, so lässt sich der Erzähler zunächst nichts anmerken und versucht den Umweg in die Geschichte einzubauen, um danach wieder den eigentlichen Plot aufnehmen zu können:

This was the not the correct way to the meeting room and Stanley knew it perfectly well. Perhaps he wanted to stop by the employee lounge first, just to admire it.⁵

Das Spiel endet, je nachdem, für welche Wege man sich entscheidet, nach 30 Sekunden oder auch erst 30 Minuten. Danach landet man wieder am Startpunkt: dem tristen Büro

³ Ebd.

⁴ Ebd.

⁵ Ebd.

von Stanley. Nach dem automatischen Neu-Laden des Spiels kann man sich entscheiden, ob man nun eine andere Tür wählt. Denn wie einem zu Beginn des Spiels – und übrigens jedes Mal, wenn das Spiel neu lädt – eingetrichtert wird: „THE END IS NEVER THE END IS NEVER THE END“⁶ usw. „The Stanley Parable“ erzeugt neben den damit einhergehenden Gedankenspielen- und Verknotungen, dem Durchdenken aller Möglichkeiten und Potentiale, eine starke Nähe von Spieler*in zu Spiel und Erzähler. Als Spieler*innen wird man vom Erzähler mal mehr, mal weniger subtil (und meist) als Stanley angesprochen. (Übrigens wird man umso direkter angesprochen, desto stärker und häufiger man sich widersetzt.) Der Erzähler durchbricht schnell die vierte Wand und kommuniziert mit uns Spieler*innen: er zieht unsere Entscheidungen in Zweifel, versucht uns zu überreden, fleht uns an oder beginnt uns zu beschimpfen. Man lehnt sich während des Spiels gegen den Erzähler auf, man verbündet sich mit ihm – oder folgt ihm schließlich wie ein folgsames Lamm, weil es einem einfach zu bunt wird.⁷ Man reagiert auf den Erzähler. Man lacht, man wird trotzig oder wütend und begehrt gleichsam was da passiert. „The Stanley Parable“ funktioniert. Die Frage ist nur: weshalb? Um mich dieser Antwort anzunähern, werde ich mich im Folgenden auf Alfie Bowns Konzepts des Begehrens in Videospielen beziehen.

2) Die Programmierbarkeit des Begehrens nach Alfie Bown

Alfie Bown nähert sich dem Begehren in Videospielen über Freuds Überlegungen zu Träumen, die ebenso wie Spiele immer aktiv erlebt würden, wobei zeitgleich die erlebte Realität in Frage gestellt werde.⁸ Träume bzw. Spiele seien so als Ausdruck eines unterdrückten Wunsches zu verstehen.⁹ Diesen unterdrückten Wunsch sieht Bown jedoch nicht als ursprünglich vom Individuum ausgehend:

the principal function of the virtual technological space is not to let us be who we want to be, nor to give us what we want, but to change what and how we desire.[...] Instead, it is that we want to want as the other wants.¹⁰

Das Begehren, das an ein Spiel gerichtet wird, ist so nicht nur an das Spiel geknüpft, sondern entsteht erst über eine Inszenierung des Spiels, welche das vorgegebene Ziel als begehrenswert erscheinen lässt. Der Traum im Spiel, ist so immer der Traum eines an-

⁶ Ebd.

⁷ Das geschieht z.B. wenn man zu dem sogenannten „Confusion Ending“ gelangt, in welchem man sich in einem scheinbar endlosen Loop verworrener Enden befindet.

⁸ Bown, Alfie: „The Playstation Dreamworld“, polity: London 2018, S. 61.

⁹ Ebd. S. 72.

¹⁰ Ebd. S. 91.

deren.¹¹ Mc Kenzie Wark beschreibt dies pointiert mit den Worten: „Uncritical gamers do not win what they desire; they desire what they win.“¹² Bown geht an dieser Stelle jedoch weiter:¹³ Für ihn ist ein „ursprüngliches“ Begehren immer schon in Frage zu stellen, er betont hier dezidiert „the programmable nature of desire“.¹⁴ Diese Programmierbarkeit sieht Bown vor allem über sogenannte „Dromena“ erfüllbar, ständig ablaufende, sich zyklisch wiederholende Prozesse,¹⁵ die sich bei einem so stark einbrennen können, dass man sie als Spieler*in ständig wiederholt oder wiederholt sieht, wobei man gleichzeitig an etwas ganz anderes denken kann.¹⁶ Diese Gleichzeitigkeit ermöglicht das Gefühl der Freiheit, das in Videospielen besonders präsent wird und Spieler*innen denken lässt, dass sie beim Spielen frei seien:

Of course, what we „freely“ think while our minds drift from the *dromena* [Herv. i. Orig.] of gaming is not as free as it may seem, so that we cannot really „go where we want“ psychologically.¹⁷

Dies kann Ideologien reproduzieren und gesellschaftliche Verhältnisse naturalisieren,¹⁸ ähnlich übrigens wie es Ideologien des Kapitalismus im Hinblick auf Chancengleichheit u.ä. tun. Hierfür werden wir vom Spiel als freie Subjekte inszeniert, bzw. nach Bown, der sich auf Louis Althusser bezieht, als freie Subjekte *interpelliert*.¹⁹ Das Videospiel rufe das Subjekt in einer bestimmten Subjektposition an, während es gleichsam darauf besteht, dass sich das Subjekt schon immer in dieser Position befunden hat.²⁰ Oder wie Althusser es selbst fasst:

ich [will] nur darauf hinweisen, daß Sie und ich immer schon Subjekte sind und daß wir als solche ununterbrochen ideologische Wiedererkennungsrituale praktizieren, die uns garantieren,

¹¹ Ebd. S. 62.

¹² Wark, McKenzie: „Gamer Theory“, Harvard University Press: United States of America 2007, S. 15 bzw. [021].

¹³ Es sei betont, dass Warks Theorie Bown prinzipiell nicht widerspricht, und sie selbst auch immer davon spricht, dass man die Ideologie des Wark „Gamespace“ (Wark: „Gamer Theory“, S. 5f. bzw. [8]), mit welcher sie sich dezidiert auseinandersetzt, nie ganz verlassen könne. Es ist mehr als eine heuristische Trennung zu verstehen, um ebenfalls wie Bown einen subversiven Umgang mit Games stark zu machen: „Play within the game, but against gamespace. Be ludic, but also lucid“ (Wark: „Gamer Theory“, S. 13 bzw. [019]) Prinzipiell verfolgen beide ähnliche Thesen und unterscheiden sich vor allem in ihrer Methodik und Fokussierung).

¹⁴ Bown: „The Playstation Dreamworld“, S. 80.

¹⁵ Ebd. S. 81.

¹⁶ Ebd. S. 82.

¹⁷ Ebd. S. 83.

¹⁸ Ebd. S. 76.

¹⁹ Ebd. S. 84 f.

²⁰ Ebd. S. 85.

daß wir in der Tat konkrete, individuelle, unverwechselbare und (natürlich!) unersetzliche Subjekte sind.²¹

Diese stetig laufende Subjektkonstitution erfolgt via Interpellation oder auch Anrufung, wofür Althusser sein vielbeachtetes Beispiel des Polizisten ins Feld führt.²² Ein Polizist ruft auf einer Straße einem Individuum „He, Sie da!“ zu, woraufhin sich das Individuum umdreht. Es wird interpelliert, wird

zum Subjekt. Warum? Weil es damit anerkennt, daß der Anruf »genau« ihm galt und daß es »gerade es war, das angerufen wurde« (und niemand anderes).²³

Bei Games funktioniert diese Anrufung besonders gut, da sie eben als Apparate erscheinen, die alleine von uns Spielenden bedient werden, an denen wir also allein operieren, dabei operieren und bedienen Spiele auch uns, die Spielenden.²⁴ Durch eine ebensolche Subjektanrufung als vermeintlich freie Subjekte in Videospielen, werden die vorherrschenden gesellschaftlichen Ideologien reproduziert und naturalisiert. Darin sieht Bown allerdings auch ein Potential: wenn Videospiele die Nutzer*innen dahingehend beeinflussen können, universell zu begehren,²⁵ so liegt hierin auch das subversive Potential, den Prozess der Naturalisierung von Ideologien und Begehren offenlegen zu können.

3) Interpellation und Bedürfnisschaffung in „The Stanley Parable“

„The Stanley Parable“ erfüllt, wenn man so will, die Königsdisziplin im Interpellieren. In dem Spiel werden Spieler*innen interpelliert – wie auch in den meisten anderen Spielen. Jedoch werden sie eben dezidiert als Spieler*innen bzw. Entscheidungsträger*innen angerufen. Das liegt einerseits an der Konzeption des Spiels, das zum Spielgegenstand selbst die zu treffenden Entscheidungen (inklusive den Suggestionen des Erzählers) erhebt. Andererseits liegt es daran, wie passgenau der Erzähler auf die eigene Spielweise reagiert (einem z.B. erklärt, dass es in dem ersten Raum, den man betritt, nichts zu entdecken gibt, wenn man sich dort sehr sorgfältig umsieht). Diese sehr genaue Reaktion auf die Spielweise, ist ein entscheidender Aspekt dafür, dass „The Stanley Parable“ in seiner Kommunikation und Interpellation funktioniert, viel mehr noch

²¹ Althusser, Louis: „Ideologie und ideologische Staatsapparate“, VSA Verlag: Hamburg/Westberlin 1977, S. 141.

²² Ebd. S. 142.

²³ Ebd. S. 143.

²⁴ Bown: „The Playstation Dreamworld“, S. 62 f.

²⁵ Ebd. S. 93.

als der charmante Erzähler mit seinen metahumoristischen Texten. Das Spiel spiegelt uns, was wir tun, und erweckt in uns den Eindruck, als würde es uns sehen und verstehen, es erweckt den Eindruck, als würde es die Sicht, die wir von uns selbst haben, ironisch zurückspiegeln. Wir erleben das „He, Sie da!“ als etwas zu Begehrendes, und wir erleben es auf vermeintlich offener Straße. Wir fühlen uns gesehen, und freuen uns daran, freuen uns, sofern es funktioniert, angerufen zu werden. Das zeigt besonders eindrücklich der Fall Gustafsson.

3.1) Der Fall Gustafsson

Schachgroßmeister und Streamer Jan Gustafsson wurde das Spiel von seinem Twitch-Publikum vorgeschlagen.²⁶ Das Spiel gilt als wahrer Geheimtipp innerhalb der Gaming-Community. Gustafsson erklärt jedoch schon zu Beginn seinen Zuschauer*innen, dass sie keine zu hohen Ansprüche an einen selten spielenden Gamer, wie er es ist, stellen sollen. Schnell wird klar: Gustafsson hält so gar nichts von dem Spiel. Der Erzähler redet ihm zu viel und stört ihn bei seinen Erkundungen. Das Spiel ist ihm zu philosophisch, bedient ihm zu viele Metaebenen, von denen er nicht weiß, ob er ihren Humor nicht versteht, oder einfach nicht lustig findet. An einer einzigen Stelle lässt sich bei Gustafsson Freude an dem Spiel beobachten und diese Stelle ist wahnsinnig bezeichnend für die Wirkweise von „The Stanley Parable“. Gustafsson, der sich nun schon durch das zweite oder dritte Ende gekämpft hat und dem Spiel eigentlich mehr auf Grund der ihn beobachtenden Streaming-Community eine Chance gibt, rast als Stanley durch die leeren Bürohallen ohne auf irgendetwas anderes zu achten, im Speed-Run, wie man im Gaming-Slang sagen würde. Gustafsson will nur noch herausfinden, was für Enden er noch evozieren kann. Als er mit Stanley im Büro des Chefs angekommen ist, erklärt ihm der Erzähler, dass er so schnell durch das Spiel gerast sei, dass er nun zu seiner Entspannung ein wenig New Age Music spiele. An dieser Stelle, und es ist die einzige, lacht Gustafsson. Nicht wohlwollend, unsicher oder skeptisch wie er es sonst getan hat, sondern aufrichtig. In diesem Moment funktioniert das Spiel, denn an dieser Stelle funktioniert die Kommunikation zwischen Spiel und Gustafsson, es ist die erste Stelle an der das Spiel via Erzähler tatsächlich auf ihn reagiert. Zuvor entfaltet die Interpellation des Spiels an dem Streamer keine Wirkung – bzw. wird sie zumindest nicht als positiv wahrgenommen. Doch nun trifft die Beschreibung des Erzählers erstmals

²⁶ Die Angaben beziehen sich auf ein Gedächtnisprotokoll eines Twitch-Streams von Jan Gustafsson am 21.12.2020 via: <https://www.twitch.tv/janistantv>.

genau das, was der Spieler tatsächlich tut. Dem Streamer wird hier eben nicht ein Bedürfnis oder ein Gedanke unterstellt, mit dem er wie zuvor nichts anfangen kann. Gustafsson Reaktion hängt vielleicht damit zusammen, dass er kein erfahrener Gamer ist. Als Gamer*in ist man es gewohnt, in Spielen Entscheidungen zu treffen und sich mit den Grenzen dieser Entscheidungsfreiheit auseinanderzusetzen – ob man es nun bewusst wahrnehmen mag oder nur unbewusst abgespeichert ist. Dies mag ein eigenes (wenn auch weitgefasstes) Dromena sein, auf das Gamer*innen geprägt sind. Gustafsson hat dieses über Spiele hinausgehende Dromena als selbsterklärter „Noob“ nicht verinnerlicht und begegnet „The Stanley Parable“ vielleicht deshalb nicht, wie im Gegensatz zu vielen anderen, mit Freude. Doch auch losgelöst vom Gaming-Kontext sind in dem Spiel zyklische Wiederholungen eingebaut: die einheitliche Steuerung, das Spielprinzip (sich meist zwischen zwei Wegen zu entscheiden) und das ständige Neuladen des Spiels, sobald man ein neues Ende freigeschaltet hat, denn – wie einem immer wieder eingetrichtert wird – "THE END IS NEVER THE END IS NEVER THE" usw. Das Dromena in „The Stanley Parable“ wird so nicht nur von Spieler*innen erlebt, sondern auch zum offen erklärten inhaltlichen Gegenstand des Spiels.

4) Das Begehren und das Paradoxon der Freiheit in „The Stanley Parable“

Über die Reaktion auf die eigene Spielweise, fühlen wir uns in „The Stanley Parable“ gesehen, erfahren eine Form von Selbstwirksamkeit. Denn unsere Entscheidungen werden sofort belohnt, indem sie mit einer Reaktion des Erzählers unmittelbar eine Reaktion und vermeintliche Wirkung erfahren. Diese Interpellation, die vom Spiel ausgeht, erzeugt ein schizoides Gefühl von Ohnmacht und Selbstwirksamkeit – ähnlich wie Social Media, worin eine jede Aktion in Echtzeit metrisierbar wird.²⁷ Die Ansprache, der Kommentar des Erzählers auf die eigenen Entscheidungen macht süchtig. Dieses Bedürfnis wird bei uns schon an der ersten Weggabelung geweckt: das Passieren der suggerierten linken oder der ebenfalls offenstehenden rechten Tür. Ein Bedürfnis wird in uns geschaffen, befriedigt, doch dann werden wir wieder im luftleeren Raum gelassen und suchen nach „mehr“. Uns wird, wie Bown erklärt, die größtmögliche Freiheit als Subjekt suggeriert. Das erfolgt in „The Stanley Parable“ zunächst darüber, dass wir erfahren, wie wir uns dem Spiel widersetzen können. Als man als Spieler*in aber dann erkennt, dass dieses Widersetzen seine Grenzen hat, dass natürlich auch all diese Wege vorgeschrieben, zutiefst geplant und inszeniert sind, desto mehr uns unsere Unfreiheit

²⁷ Vgl. hierzu auch: Lovink, Geerd: „Sad by Design“, Eurozine 2019, S. 8ff.

offenbart wird, desto ehrlicher das Spiel mit den Mitteln, mit denen es operiert ist, desto unfreier und gleichzeitig freier fühlen wir Spieler*innen uns. Das Gefühl changiert zwischen maximal wahrgenommener Freiheit und Unfreiheit. Das Gefühl der Unfreiheit entsteht darüber, dass jeder Widerstand schon im Spiel selbst eingeplant ist. Der Streamer und Moderator Daniel Budiman meint in einem Let's Play von „The Stanley Parable“: „entscheide ich mich für das Spiel, oder für meinen eigenen Stil?“.²⁸ Das Ironische ist (und das weiß Budiman auch, deshalb versucht er sich zunächst der Entscheidung zu entziehen und bewusst keine zu treffen), dass es nie der eigene Stil ist, dessen er sich bedienen wird, denn auch das „der eigene Stil“, die vermeintlich rechte Tür, wird einem vom Spiel ja als „eigener Stil“ vorgegeben. Das Gefühl der Freiheit wiederum entsteht, über die Offenlegung, der fehlenden Freiheit. Denn dass Spiele uns keine Freiheiten lassen, sind wir gewohnt, dass sie es so unverhohlen zur Schau stellen, wie „The Stanley Parable“, ist äußerst selten. „The Stanley Parable“ legt so das Paradoxon von Video-Spielen frei: die vermeintlich freie Entscheidung, die man treffen kann, bis man an den Rand des Designs, an die Grenze eines von einer anderen Person erdachten Konzeptes (in diesem Fall den Autoren des Spiels), tritt. „The Stanley Parable“ zeigt uns, wie wir glauben, Spiele zu operieren, da wir stets ermutigt werden, uns zu widersetzen und das Spiel scheinbar im Gegensatz zu allen anderen Spielen operieren können. Dabei legt es jedoch Bowns Erkenntnis offen, dass das Spiel immer uns operiert und interpretiert und nicht andersrum.

Das Spiel ist so gefühlt selbst ein einziges Dromena-eskes Wiedererkennungsritual. „The Stanley Parable“ zeigt die Manipulation von Spieler*innen ganz offensichtlich auf. Das Spiel macht, wie kaum ein anderes Spiel, „the programmable nature of desire“²⁹ deutlich, in dem es uns aufzeigt, wie sehr wir uns an der Anrufung des Erzählers freuen und nie frei von ihm sind, nie frei von ihm sein können. Doch diese Freiheit versucht man sich als Spieler*in zu erkämpfen. Die Frage ist stets präsent, ob man diesmal den eigenen „Highscore knacken“, das Spiel dieses Mal knacken und überlisten kann.

5) Sabotageversuche als Ausdruck eines Begehrens

Dadurch, dass jeder Widerstand schon Teil des Spiels ist, und man ja versucht sich innerhalb des Spiels zu widersetzen, provoziert einen das Spiel schnell etwas äußerst ul-

²⁸ Rocket Beans Gaming: „The Stanley Parable mit Budi“, YouTube 2013, verfügbar unter: https://www.youtube.com/watch?v=VCpy_BFCfxU&t=404s, Time Code: 06:23 (zuletzt aufgerufen am 31.03.21).

²⁹ Bown: „The Playstation Dreamworld“, S. 80.

kiges zu tun: Man will das Spiel sabotieren. Und was für mich dabei herausstechend ist: ich nehme dem Spiel erstaunlich selten seine (evtl.) Fehlbarkeiten übel. Ich bin keineswegs von dem Spiel und seiner Konzeption enttäuscht, wenn es auf eine meiner (vermeintlich intelligenten) Ideen, es zu sabotieren, nicht reagiert. Welchem Spiel wirft man seine Bugs nicht zu gerne vor, „The Stanley Parable“ macht es unmöglich. Dem Spiel vorwerfen zu wollen, dass es nicht so konzipiert wurde, dass es meine Art der Sabotage, nicht eingeplant hat, wäre abstrus. Das wäre gegen die Regeln, von denen die meisten in „The Stanley Parable“ ja doch recht unklar, verwirrend und abstrus erscheinen. In den Sabotageversuchen, die man als Spieler*in versucht, zeigt sich die Macht des Spiels. Ich kann sie zwar vollführen, aber wenn ich keine Antwort auf sie erhalte, wenn die Kommunikation ausbleibt, so bin ich – so absurd das klingen mag – unbefriedigt. Das Spiel erhält so eine viel größere Macht über mich: als Spielerin will ich, dass es meine Sabotage ernst nimmt. Ab dem Moment, ab dem das Spiel etwas nicht als Sabotage annimmt, hört es auf zu kommunizieren und zu interpellieren – dabei will man ja auch gar nicht weiter interpelliert werden, man sucht nach einem „Mehr“. Doch was ist dieses „Mehr“? Woher rühren diese Sabotageversuche? Ich würde behaupten, hierin zeigt sich ein nicht erfüllbares Bedürfnis, das geschaffen wird und darin seine besondere subversive Kraft erhält: Wir wollen „zurück“ interpellieren. Wir wollen in „The Stanley Parable“ nicht nur gesehen werden und entsprechend angerufen werden, wir wollen, dass das Spiel selbst angerufen wird. Und zwar von uns Spieler*innen.

6) Das ermächtigende Potential der Sabotageversuche

Das Spiel „The Stanley Parable“ lässt in uns den Wunsch entstehen, dass das Spiel nicht nur den Blick auf uns, auf die Spielenden, richtet, sondern dass wir jenen auch zurückwerfen können. Das Spiel entwickelt so eine interpellative Qualität, die die Interpellation des Spiels in Frage stellt. Denn der Ausdruck der Sabotage ist keiner eines Wunsches nach Destruktion, sondern nach einer Umkehr des Hierarchieverhältnisses, ein Wunsch nach Macht. Wir wollen sehen, wie das Spiel darauf reagiert, wie wir es interpellieren. Das Spiel führt uns die Sehnsucht vor Augen, selbst anrufen zu wollen, und zu sehen, wie sich jemand umdreht, wenn wir sagen „He, Sie da!“. Anrufen tun wir über Ideologie konstituierende Rituale natürlich auch täglich, doch wir wollen in „The Stanley Parable“ Anrufung bewusst konstituieren und ins Rollen bringen, wir wollen sie selbst formen und sie nicht nur über die vorgegebenen Spielwege ausführen. Dabei können wir nur scheitern. Mit jedem weiteren Sabotageversuch wird diese Erkenntnis deutlicher und schmerzlicher. Doch dies rüttelt keineswegs an der Lust sich dem auszusetzen, man

erlangt eine Freude am Scheitern in den unterschiedlichsten Variationen, dem hypothetischen Durchdenken aller Eventualitäten – trotz des Wissens, dass sie keine Konsequenz, zumindest keine, die wir uns wünschen, bereithalten wird.

Für Bowns Hoffnung, dass Spiele aufzeigen können, wie sie (und auch andere Apparate) Bedürfnisse schaffen, scheint „The Stanley Parable“ ein Schritt in diese Richtung zu sein. Das erfolgt nicht nur über die sehr offenkundige Interpellation auf einer ersten Ebene, sondern den Wunsch, der darüber hinaus entsteht: selber in der Position zu sein, das Spiel anzurufen, mit dem Wissen, dass dieses Vorhaben immer nur zum Scheitern verurteilt sein kann. In der Offenbarung des eigenen Scheiterns, dem Offenlegen der eigenen Position als Spieler*in, die immer nur interpelliert werden kann und selbst nie interpelliert, liegt die Erkenntnis, dass diese Versuchsanordnung nicht nur für „The Stanley Parable“, sondern darüber hinaus Spielen inhärent ist. Und es hat einen selbstermächtigenden Charakter: man wünscht sich dass die Hierarchie umgekehrt wird, dass man selbst in der Position ist zu interpellieren (und noch viel wichtiger, denn nicht nur ein Polizist interpelliert), diese Interpellation selbst zu konstituieren und (am entscheidendsten) von der Anrufung, dem „He, Sie da!“, frei zu sein.

7) Bibliografie

Althusser, Louis: „Ideologie und ideologische Staatsapparate“, VSA Verlag: Hamburg/Westberlin 1977.

Bown, Alfie: „The Playstation Dreamworld“, polity: London 2018.

Gustafsson, Jan via: <https://www.twitch.tv/janistantv>, Gedächtnisprotokoll von dem Twitch-Stream vom 21.12.2020.

Lovink, Geerd: „Sad by Design“, Eurozine 2019.

Rocket Beans Gaming: „The Stanley Parable mit Budi“, YouTube 2013, verfügbar unter: https://www.youtube.com/watch?v=VCpy_BFCfxU&t=404s, (zuletzt aufgerufen am 31.03.21).

Wark, McKenzie: „Gamer Theory“, Harvard University Press: United States of America 2007.

Wreden, Davey; Pugh, William: „The Stanley Parable“, Galactic Cafe 2013.