

## Deinstalliert eure Games! – ein Pamphlet

Es gilt als das subversive Spiel schlechthin und beeindruckt selbst Frank Underwood aus House of Cards „The Stanley Parable“. Ein Game, das formale Gaming-Mechanismen selbst zum Thema hat und dazu ermutigt, alle möglichen Enden zu entdecken und durchzuspielen. Konstant steht man vor der Entscheidung, ob man auf dem rechten Weg bleibt und einem auktorialen Erzähler folgt oder von ihm abweicht, gegen ihn und seine Geschichte rebelliert. Wobei Rebellion hier der falsche Begriff ist: denn wenn das Widersetzen zum Spiel selbst gehört, worin soll dann noch die Rebellion bestehen? Auch das vermeintlich subversive ‚Broom Closet Ending‘ lässt sich nicht als Ausweg verstehen. Hierbei betritt man einen Raum, der von dem Erzähler zuvor nicht angekündigt und eingeordnet wurde: Die Besenkammer. Man kann dort sehr lange verweilen, woraufhin sich der Erzähler darüber ärgert, dass es hier wirklich nichts zu entdecken und keine Entscheidung zu tätigen gibt. Natürlich kann man sich freuen und darüber nachsinnieren, wie intelligent und aneckend man sich doch verhalten hat, indem man bewusst „keine Entscheidung“ trifft. Doch letztlich ist auch die Besenkammer eine vorgegebene Option, an der man sich eben nur erfreuen kann, weil sie vom Erzähler als solche kommentiert wird – wenn auch erst nachträglich. Der eine oder die andere glaubt vielleicht, man werde in dieser Kammer zu Bartleby dem Schreiber, einer subversiven Figur, die sich ihren Weg durch das Spiel bahnt – wenn Sie mich fragen: ein leichenblasser Bartleby mit überheblich-postmodernem „I prefer not to“ ist sowieso keine Lösung – doch ab dem Moment, ab dem die Reaktion des Erzählers erst dafür sorgt, dass man sich subversiv fühlt, fällt der vermeintlich ermächtigende Bartleby'sche Habitus in sich zusammen. Auch diese Reaktion ist, wie alles andere, einprogrammiert in das Spiel und uns in unser Begehren an das Spiel. Keine Frage: „The Stanley Parable“ ist äußerst packend. Während man beim Spielen Loop-Holes zu finden sucht, bündelt man sich dem Game nahezu an. Denn natürlich wird man Stellen finden, die das Spiel nicht vorgesehen hat. Na und? Erfreuen kann man sich an ihnen nicht. Man will schließlich, dass der Erzähler, der einen unentwegt begleitet, die eigens erdachten Sabotagen ernst nimmt. „The Stanley Parable“ ist so die auf die Höhe getriebene Perversion eines jeden Games. Doch in einer Welt, in der Spiele lediglich manipulierende Bedürfnisfabriken sind, will ich nicht leben. Was ist also die Lösung aus dem Dilemma, die Aufhebung des Paradoxon? Die Antwort ist ebenso simpel, wie sie ungewöhnlich ist: Ich tue alles, was der auktoriale Erzähler von mir verlangt. Ich spiele das Game ein einziges Mal, ein für allemal, durch. Ich lasse mich nicht auf die wilde Koketterie ein. Die weiteren Enden werden nicht ein Blickes gewürdigt. Erfolgreich hat man seine Prüfung bestanden und ein neues Game ausprobiert. Das Spiel kann geschlossen, die Anwendung deinstalliert werden. „The Stanley Parable“ muss nun wirklich keinen Speicherplatz belegen. Und schreiben braucht man über so einen Blödsinn erst Recht nicht.