

Jan Fischer

Harry Potter und der Muskelkater

Ein Selbstversuch aus verschiedenen Richtungen über das Verhältnis zwischen Körper, Controller und Spielfigur

Eines Morgens – im Grunde eher mittags – wachte ich auf, und hatte Muskelkater im rechten Arm – dem Arm, in dem ich in der Nacht zuvor die *Wii* gehalten hatte. Ich hatte den größten Teil der Nacht *Harry Potter und der Halbblutprinz* gespielt und die *Wii* war eigentlich gar keine *Wii*, es war mein Zauberstab. Wenigstens kam sie in diesem Spiel so dicht an einen Zauberstab heran, wie kaum etwas anderes, was ich jemals in der Hand gehalten habe. Am Ende muss man in dem Spiel gegen eine absurd große Menge Todsesser antreten, und für den in dem Fall nützlichsten aller Zauberprüche – Stupor – musste ich meinen Zauberstab, meine *Wii*, blitzartig Richtung Bildschirm stoßen. Für jeden Zauberspruch in dem Spiel muss man eine solche Bewegung machen: einen Kreis in die Luft zeichnen, ruckartige Stöße in verschiedenste Richtungen. Außerdem muss man an mehreren Punkten im Spiel Rührbewegungen mit der *Wii* machen, um Zaubertänke umzurühren. Daher der Muskelkater, hauptsächlich im Trizeps. Ich lag also da, in meinem Bett, mit schmerzenden Trizeps, und dachte: Das ist nicht mein Muskelkater, den ich da habe. Das ist der Muskelkater von Harry Potter. Ich glaube, dass in dieser Erkenntnis, diesem Gedanken, etwas Interessantes verborgen liegt, etwas, das einem viel über das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur in digitalen Spielen erzählen kann. Etwas über das eigenartige Verhältnis der Körper, die da aufeinander treffen. Und der Erzählungen, die sich daraus ergeben.

Reden wir über Schmerz. Schmerz ist ein in diesem Fall interessantes Gefühl, weil es sehr handfest, sehr eindeutig ist, aber dann ja trotzdem ein Gefühl wie jedes andere auch: Man muss – erst mal – nicht mit schwammigen Begriffen wie Identifikation, Repräsentation oder Empathie hantieren, um etwas über das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur zu sagen. Man kann sagen: Ich habe vom Spielen Schmerzen bekommen. Und sehen, wohin einen das führt.

Mein Vater erzählte mir – das ist eine Geschichte aus den Anfangstagen des digitalen Spielens – dass er einmal derartig viel *C64* gespielt hätte, dass er danach einen blauen Daumen hatte. Solche Verletzungen gibt es häufiger, so häufig, dass verschiedene Verletzungsarten eigene medizinische Begriffe haben: Der „Nintendo-Daumen“, beispielsweise, bezeichnet angeschwollene Daumengelenke und Sehnencheidenentzündung durch zu häufiges Knöpfedrücken. Auf den ersten Blick sind das und mein Harry-Potter-Muskelkater dieselben Schmerzen – die Schmerzen des Spielers, der es übertreibt, der seinen Controller über die Maßen beansprucht ... und später eben die Rechnung dafür bekommt. Und das mag, oberflächlich – oder: von der Ursache her betrachtet – sogar so sein. Der große Unterschied liegt in den Controllern: Ich weiß nicht, welchen Joystick mein Vater damals benutzte, aber im Prinzip ist das auch nicht weiter wichtig: Ich gehe davon aus, dass er maximal zwei Knöpfe und einen Stick hatte. Ich stelle mir das klassische *Mo-dell Competition Pro* vor.

Bis zur Einführung der *Nintendo Wii* im Jahr 2006 war die Kontrolle der Spielfigur, des Spielkörpers irrsinnig abstrakt. Wir waren es gewohnt, sind es noch, und bemerken es deshalb vielleicht nicht: Aber die Spielfigur erst mal dazu zu bekommen, irgendetwas zu tun, erfordert eine Menge Übersetzungsarbeit. Um mit der Spielfigur zu kommunizieren, erfordert es eine ganz neue, knopfasierte Sprache, die der Spieler zunächst lernen und meistern muss. Tastendruck gleich Schwertschwung: Die Bewegung des Spielers hat nichts mit der Bewegung der Spielfigur zu tun.

Der *Competition Pro* hat zwei Knöpfe und einen Stick; der *N64*-Controller hat ein Steuerkreuz, einen Stick und zehn Knöpfe: Bis zur Markteinführung der *Wii* hat die Controllerkomplexität immer nur zugenommen, weil das Bewegungsrepertoire der Spielfigur immer größer wurde – und damit der Grad an Abstraktion in ihrer Steuerung, was wiederum heißt: Die Übersetzungsleistung ist immer schwieriger geworden. Das Maß an Übung, das es braucht, die Spielfigur dazu zu bekommen, das zu tun, was der Spieler möchte, ist immer nur gestiegen. Das ist ja auch mit der Witz der ganzen Sache: immer besser zu werden, immer weiter zu kommen.

Der Nintendo-Daumen, der blaue Finger meines Vaters, andere dokumentierte Krankheitsbilder wie das „Space-Innvaders-Handgelenk“ ... das scheinen mir fast Symptome zu sein: Komplexe Steuerungen erfordern Expertentum und Expertentum erfordert viel Übung. Nur die Finger von guten Gitarristen haben eine dicke Hornhaut. Mein Muskelkater, oder die Sehnencheidenentzündungen, die die Ärzte bei Patienten nach exzessivem *Wii*-Tennis-Spielen

feststellen: Das sind Schmerzen mit einem ganz anderen Geschmack, Schmerzen einer ganz anderen Art.

Nintendo *Wii*, Sony *Move*, *Xbox360 Kinect*: Das alles sind Konsolen, welche die Abstraktionsleistung, die für das Steuern der Spielfigur notwendig ist, so weit wie möglich zurückfahren, die – so gut es geht – den Controller weglassen: Das Design der *Wii* lehnt sich an das Design des *NES*-Controllers an, also der vorvorvorletzten Konsolengeneration. Bei der *Xbox* gipfelt das ja sogar in dem Claim „Du bist der Controller“. Ich kann Tennis spielen, indem ich die *Wii* wie einen Tennisschläger benutze. Ich kann tanzen, indem ich tanze. Wenn ich vom Tennisspielen auf der *Wii* dieselbe Sehenscheidenzündung bekommen kann wie vom Tennisspielen auf dem Tennisplatz, dann ist das was anderes als beispielsweise ein „Space-Invaders-Handgelenk“, das von den spezifischen Controllerbewegungen beim *Space Invaders*-Spielen herrührt: Das sind nicht mehr die Schmerzen des Expertentums.

Die Fernsehwerbung für die *Wii* zeigt eine Familie, die zusammen auf dem Sofa Spaß hat ... Oma, Opa, die Eltern, die Kinder. Die Einstiegsschwelle, überhaupt zunächst zu spielen, ist sehr viel geringer, wenn so wenig Controller wie möglich zwischen den Spieler und das Spiel geschaltet ist, wenn die Steuerung nicht mehr langwierig und aktiv gelernt werden muss, sondern man gleich mit dem Spielen loslegen kann.

Man kann sich über den Verlust der Herausforderung, den Verfall des Controller-Expertentums, über den Verlust des Prof-Spielers und den Aufstieg des Casual Gaming aufregen, man kann das Verschwinden des klassischen Gaming-Nerds entdecken, das Auftauchen und die massenhafte Verbreitung des Gelegenheitsspielers, der sich – im apokalyptischen Endpunkt der Entwicklung – in großen Herden auf virtuellen Farmen einsperren lässt und es grobartig findet, dort sinnlos vor sich hin zu klicken. Man kann eine Controller-Revolution entdecken, die sicherlich irgendetwas bedeutet und irgendetwas verändert, man kann – wenn man es an die ganz große Glocke hängen möchte – den *physical turn* im Gaming ausrufen. Das führt, glaube ich, aber nicht ganz zum Kern der Sache, nicht ganz zur Antwort auf die Frage, warum diese Harry-Potter-Schmerzen jetzt so besonders sind, und was für ein Verhältnis es ist, das der Spielerkörper und der gespielte Körper zueinander haben, wenn sie ihre Schmerzen tauschen, oder: verdoppeln. Letztendlich ist es gar nicht so interessant, dass es die Möglichkeit dazu gibt, oder dass die Controller soweit entwickelt sind, dass sie sich selbst abschaffen – das ist nur ein logischer Punkt in der Entwicklung von Spielen, die den Spie-

ler immer schon, auf jede mögliche Art, in das Spiel hineinziehen wollten – wie ein unschuldiges Kind in einer schlechten Zeichentrickserie in den Fernseher gesogen wird.

Digitale Spiele wollten ihren Welten immer schon den Anschein größtmöglicher Echtheit, größtmöglicher Tiefe verleihen. Und wir manipulieren die Welt um uns herum ja auch nicht durch einen Vermittler, der unsere Aktionen erst einmal in in dieser Welt brauchbare Aktionen übersetzen muss – wir manipulieren sie, indem wir direkt mit ihr interagieren. Wir fühlen die Welt.

Das „Space-Invaders-Handgelenk“ und *Wii-Arm*: Der eine Schmerz, das eine Krankheitsbild ist Controller- und Spiel-spezifisch, das andere könnte kein Arzt von einem herkömmlichen Tennisarm unterscheiden. Das bedeutet, dass die Spielwelt durchlässiger geworden ist für das, was außerhalb von ihr vorgeht, oder umgekehrt: Es bedeutet, dass die eine Welt die andere hereinlässt, mehr, als es vorher schon der Fall war, dass sie sich weiter verschränken. Spieler haben schon immer – bei Rennspielen – den Controller geneigt, als sei er ein Lenkrad, oder gehofft, dass die Spielfigur höher springt, wenn sie den Sprungknopf fester drücken: Sie haben schon immer versucht, sich dem Spiel körperlich anzunähern, sie haben schon immer versucht, ihre Körperbewegungen zu denen ihrer Repräsentationen im Spiel zu machen. Das sind ja auch die peinlichsten Fantasien der Spielewelt: Diese eigenartigen Virtual-Reality-Brillen und -Anzüge, die eine Zeitlang einmal als der nächste Schritt der Entwicklung gepriesen wurden, und dann doch nur ganz gewaltige Schritte Richtung Altiideencontainer machten. Die digitale Welt und die andere sollten – zumindest was das Gefühl angeht, in ihr zu sein, sich in ihr zu bewegen – ununterscheidbar sein.

Neal Stephensons *Snow Crash* – der Roman, der für sich beanspruchen kann, das Wort „Avatar“ in den Sprachgebrauch eingeführt zu haben – zeichnet eine in dieser Hinsicht bemerkenswert dichte Vision: Der Protagonist namens Hiro bewegt sich mit seinem Avatar genauso sicher wie in seinem Körper, er ist in beiden Welten ein ausgezeichnete Schwertkämpfer. Im Laufe des Romans kann er sich sogar in beiden Welten parallel bewegen, so lange, bis sie zu verschmelzen scheinen, und der letzte logische Schritt ist dann: In das bis dahin krankheitsfreie Internetparadies dringt eine tödliche Krankheit ein, die nicht nur den Avatar angreift, sondern den Benutzer ... der Tod des Avatars ist der Tod des Erschaffers, die Körper verschmelzen im Schmerz, in der Krankheit.

Zugeben, das sind die Fantasien der 90er, als man noch nicht wusste, dass die Zukunft dessen, was man gerade erst als Internet zu verstehen begann, hauptsächlich aus Pornografie und Katzenbildern bestehen würde. Und dass in Zukunft jeder Mensch mit jedem anderen Menschen online würde spielen können – auch das ein alter Traum aller, die jemals in einer Spielhalle versucht haben, jemanden zu finden, der mit einem *Street Fighter* spielt, oder an einem schönen Sommernachmittag jemanden, der überhaupt gewillt ist, drinnen zu spielen –, aber der Preis dafür sein würde, dass 15-jährige einen ununterbrochen beleidigen und außerdem sehr viel besser spielen als man selbst. Allerdings gehen diese Fantasien alle in dieselbe Richtung, dieselbe Richtung auch, für die Virtual-Reality-Anzüge kaum mehr als eine Metapher waren: Digitale Spiele und Welten gewinnen an Tiefe, an Echtheit, wenn der Körper sich soweit beteiligen muss, dass man sich an der Software verletzen kann. Und nicht mehr nur an der Hardware.

Der Bildschirm wird durchlässiger, sodass der Spielerkörper und seine Repräsentation in denselben Bewegungen zu einem Körper werden: Eine Beziehung, die man schizophoren nennen könnte, oder erotisch – je nachdem, wie man es sagen möchte. Es geht hier tatsächlich um die Körper, es geht hier tatsächlich um den Schmerz eine Tennisarms vom *Wii*-Spielen, es geht hier um Muskelkater vom Zauberstab schwingen und Tränke mischen: Das ist eine ganz neue Ebene des Mit-Fühlens, die es so vorher nicht gab.

Man könnte jetzt sagen: Das ist es halt. Das ist die ganz normale Entwicklung, das ist das, wovon die Spieler und die Spieleentwickler von Anfang an geträumt haben, und immer noch träumen: Die Grafikkarten werden besser, die Konsolen leisten mehr, die Spiele werden realistischer, sie werden tiefer, der Spieler ist involvierter, bis zu dem Punkt, an dem sich die Erfahrungen in den Welten nicht mehr unterscheiden lassen. Aber tatsächlich geht es gar nicht darum, dass ein technischer Fortschritt gemacht wird, der etwas Neues hervorbringt: So etwas passiert ständig, und ist ständig sensationell. Aber es wird nicht jeden Tag eine neue Sprache für die Kommunikation zwischen dem Spieler und der Spielfigur erfunden.

Das klingt groß, darf aber gerne noch größer werden: Einerseits ist es so wieso schon so, dass die Grenzen zwischen digitaler Repräsentation und dem, der sich da repräsentieren will, verschwimmen, überall. Meine *Face-book*-Version von mir gehört untrennbar zu mir, das ist normal, man kann im Grunde schon gar nicht mehr den Begriff Avatar oder Repräsentation dafür verwenden. Wir sind es mittlerweile tatsächlich schon so sehr gewohnt, uns selbst ins Digitale hinein zu verlängern und es auch als Verlängerung zu be-

greifen, dass niemand mehr eine große Sache daraus macht. Genauso, wie Spielfiguren in digitalen Spielen im Grunde auch schon immer Verlängerungen des Spielers waren, weil sie auf ihn und seine Eingaben reagierten und reagieren konnten. Aber genau wie Touchscreens eine völlig neue, den intuitiven Körperbewegungen besser angepasste Art hervorgebracht haben, mit *Handys* zu kommunizieren – die festgelegten Wisch- und Zoombewegungen gab es vorher nicht –, hat die neueste Konsolengeneration eine völlig neue Form, mit der Spielfigur zu kommunizieren, hervorgebracht. Und sie benötigt in ihrer extremsten Form dann eben keinen Vermittler, keinen Dolmetscher – den Controller – mehr.

Das bedeutet einerseits, dass Spieler und Spielfigur sich näher sind, dass sie in ihren Gesten verschmelzen, weil sich nicht mehr unterscheiden lässt, zu wem die Geste gehört: Der Spieler und die Spielfigur teilen sich dasselbe Gestenrepertoire. Das bedeutet andererseits, dass die Kommunikation mit der Spielfigur nicht mehr mühsam gelernt werden muss, sondern dass sie intuitiver wird, und nicht mehr so abstrakt ist wie vorher, sondern aus dem Körper, aus dem Körperinneren kommt. Die Verbindung der Körper wird zur Breitbandverbindung – einerseits, weil der Zwischenschritt ausgeschaltet ist, andererseits aber auch, weil die Bewegungen 1:1 umgesetzt werden.

Die Welten vielleicht nicht, aber die Körper spiegeln einander, wenn nicht komplett, dann doch zumindest in bestimmten, wichtigen Aspekten, und so genau, dass es vom virtuellen Tennis spielen einen Tennisarm gibt. Oder das entsprechende Erzähluniversum auf eine überraschende Art vertieft, intensiviert: Wer hätte jemals gedacht, dass Harry Potter vom Zaubern einen Muskelkater bekommen könnte? Aber es macht Sinn. Es macht Sinn, die Spielwelt und Spielfigurenwelt über eine Art der Körpererfahrung miteinander zu verknüpfen, auch, wenn das zu Verletzungen, zu Schmerzen führen kann: Die Schmerzen sind ja letztendlich nur eine Versicherung, dass das alles doch realer ist, als man sich das gedacht hatte.

Man muss sich fragen, was das für ein Erzählmedium – nichts anderes sind digitale Spiele ja – bedeutet: Es gibt kein anderes Medium, das seine Geschichten tatsächlich so körperlich, so physisch erzählen kann, und selbst digitale Spiele können das noch nicht besonders lange. Obwohl digitale Spiele immer schon sehr viel mehr körperliche Beteiligung als Filme oder Literatur oder Theater verlangt haben, war doch die Beteiligung des Körpers nie Teil der Geschichte – es war immer nur eine technische, vom Medium vorgegebene Voraussetzung dafür, dass da eine Geschichte stattfinden konnte. Jetzt aber besteht – im Idealfall – die Möglichkeit, den Spieler noch stärker

mit dem Spiel kommunizieren zu lassen als nur über das Sehen und das Hören: nämlich mit dem ganzen Körper – und zwar auf eine Art, die nicht nur einseitig ist, sondern direkte Rückmeldung erzeugt (nicht nur später Muskelkater, sondern dadurch, dass der andere, der Spiegelkörper, der Zwillingkörper auf dem Bildschirm, seinen Körper bewegt). Die Beteiligung des Körpers ist noch eine Ebene, auf der dem Spieler die Geschichte erzählt werden kann: Er bekommt sie von seinem eigenen Körper erzählt, der sich so bewegt, dass er im Spiel verschwindet.

Ich verdiene mein Geld mit Schreiben: Ich verdiene es auch immer öfter dann, dass ich Geschichten erzähle. Deshalb ist das eine große Sache für mich: Ich, aber nicht nur ich allein, war immer neidisch auf Musiker, solche, die mit einem kleinen Akkord am Anfang eines Liedes Menschen tiefer berühren können als ich mit einem ganzen Buch. Das ist ein Klischee, ich weiß: Weil Musik anders wirkt, weil sie an einem anderen Ort wirkt, lässt sich das nicht wirklich vergleichen. Es spielt auch keine Rolle: Wenn mein Körper so sehr am digitalen Spiel beteiligt ist, dass er sich davon Muskelkater holt, wirkt das noch direkter als Musik, dann ist die Musik mit ihrer dumpfen Gefühllichkeit auch schon wieder überholt. Wenn es plötzlich mein eigener Körper ist, der mir Geschichte noch einmal erzählt, ist das bedeutend weniger brüchig als Bilder, die ich mir nur im Kopf zusammenbaue, oder aus der Musik assoziierte Emotion, selbst das Theater in seinen postdramatischsten Ausformungen hat nie diese Art, diesen Grad von Beteiligung erreicht (auch, weil es weniger peinlich ist, wenn man alleine ist).

Die Spieleentwickler benutzen diese Möglichkeit nicht – die Spiele, in denen der Spielerkörper auf irgendeine Art und Weise tatsächlich mitspielen muss, sind im Großteil der Fälle eher halbherzig, Spiele wie die *Harry Potter*-Serie oder *Kinet Dance Central* sind eher die Ausnahme. Meistens ist diese körperbasierte Steuerung eher halbherzig eingesetzt, als seien die Entwickler eher noch auf der Suche nach ihren Möglichkeiten: Meistens muss man eher wild in der Gegend herumfucheln, mit Bewegungen, die sich nicht zwingend aus dem Spielzusammenhang ergeben, Bewegungen, die sich nicht organisch aus der Geschichte ableiten lassen, sondern – ähnlich, als sei es nur ein Tastendruck – nichts mit den Bewegungen der Spielfigur zu tun haben: Das ist wieder nur abstrakt.

Das ist vielleicht ein bisschen der Knackpunkt bei der ganzen Sache: Muskelkater bekommt man so oder so, man verletzt sich so oder so. Aber nur, wenn die Bewegungen, an denen man sich verletzt, auch im Spieluniversum Sinn machen, erzählen sie einem mehr von der Geschichte – wenn nicht,

sind sie schlimmstenfalls ein Ärgernis, bestenfalls genauso sinnlos wie Knöpfe zu drücken. Lustig ist, aber vielleicht nur am Rand, dass Holodeck-Folgen bei *Star Trek* auch immer erst interessant werden, wenn die Software plötzlich die Protagonisten verletzen oder töten kann: Das darf sie nicht und das soll sie nicht, aber es macht Sinn. Die Erzählung kann nur jemanden verletzen, wenn sie außer Kontrolle gerät, wenn sie sich nicht mehr verhält wie vorgesehen, andererseits soll sie so realistisch wie möglich sein. Etwas Ähnliches passiert ja, wenn ich von simuliertem Tennis plötzlich einen Tennismann bekomme: Auf dem Holodeck gibt es keine Repräsentationen, es gibt normal erzeugte Körper und es gibt digital erzeugte Körper. Unterscheiden kann man sie nur daran, ob sie kontrollierbar sind oder nicht.

Kontrollierbarkeit, das müsste der Endpunkt der ganzen Sache sein. Egal, wie sehr der Spielerkörper und der gespielte Körper miteinander verschmelzen, egal, wie sehr die Welten und die Bewegungen sich spiegeln: Der eine Körper kontrolliert immer noch den anderen, arbeitet sich – natürlich – an ihm und seinen Eigenheiten und Macken ab wie an den Eigenheiten und Macken jedes fremden Körpers, mit dem man sich befassen muss, oder den Macken und Eigenheiten des eigenen Körpers. Der gespielte Körper ist nicht fremd, wenn der eigene es nicht ist: Es ist kein eigener Körper, aber auch keine Hülle. Er ist kontrollierbar, war es immer schon, aber je weniger abstrakt die Bewegungen sind, desto weniger fühlt er sich an, als sei er digital erzeugt – in dem Sinne, dass unserer bisherigen Gewohnheit nach digital erzeugte Körper sich anders kontrollieren als der eigene. Es sind nicht mehr die Tücken und Macken der Steuerung, an denen man sich abarbeiten muss. Wenn du der Controller bist, sind es die Tücken und Macken des eigenen Körpers, an denen du dich abarbeiten musst. Je präziser der Controller die Bewegungen durch die Welten transportieren kann, desto mehr wird nicht der Controller zur Herausforderung, sondern mein Körper, und damit auch der Körper der Spielfigur.

Ein Körper kontrolliert den anderen, aber die Frage, welcher welchen, ist schon schwerer zu beantworten – wahrscheinlich ist das von Spiel zu Spiel unterschiedlich: In den Quidditch-Sequenzen von *Harry Potter und der Halbblutprinz* gibt der gespielte Körper dem Spielerkörper die Anweisungen – der Spielerkörper muss reagieren. In den Zauberstabduellen ist es umgekehrt. Aber: Letztendlich ist zu vernachlässigen, wer wen die Anweisungen gibt, weil der Witz der Sache ja – für beide Seiten – darin liegt, möglichst schnell auf die Anweisungen zu reagieren, das heißt also, möglichst zielgenau in den Bewegungen miteinander zu verschmelzen.

In den Bewegungen miteinander verschmelzen ... ich erinnere mich – aus anderen, wilderen, von Zeit zu Zeit betrunkenen Zeiten – an das Gefühl, neben Frauen aufzuwachen, die ich nicht kannte, und, wenn ich mich richtig erinnere, war es immer so ähnlich wie Muskelkater, nur auratisch: kein Schmerz, nicht auf dieselbe Art wie Muskelkater, wenigstens, sondern eine Art von Hauch, der einen den Rest des Tages begleitet, eine Mischung aus Geruch und Melancholie. Als erotisches Verhältnis zweier Körper ähnelt das nicht dem erotischen Verhältnis, dass der Spieler zur Spielfigur hat, genau, wie das Verhältnis der digital erzeugten und der nicht digital erzeugten Figuren auf dem Holodeck in dieser Hinsicht nichts erotisches hat (meines Wissens nach ist das sogar in irgendwelchen Sternenflottenstatuten verboten). Der eine Körper, der des anderen Menschen, lässt sich nicht kontrollieren, nicht so wie eine Spielfigur; der digital erzeugte Körper auf dem Holodeck zu sehr, und wird damit zum NPC. Der gespielte Körper liegt irgendwo dazwischen, nicht ganz Liebhaber, nicht ganz NPC.

Der eigene Körper verschmilzt mit einem, der grundsätzlich anders ist: Das ist die erotische Komponente, aber gleichzeitig sind es die eigenen Bewegungen, mit denen da verschmolzen wird. Das ist die schizophrene Komponente: Ich bin das und gleichzeitig bin ich das nicht, ich habe Kontrolle und gleichzeitig habe ich sie nicht. Ich mache mir einen Körper einer völlig anderen Machart zu eigen, um mir von ihm eine Geschichte erzählen zu lassen – sie tiefer, anders erzählen zu lassen –, und ich mache ihn mir wirklich zu eigen, so sehr, dass meine Bewegungen seine sind, und sein Muskelkater meiner ist. Das geht ja über die einfache Kontrolle hinaus – ich kontrolliere den gespielten Körper genauso wenig, wie ich meinen eigenen komplett kontrolliere, komplett kontrollieren kann: Selbstverständlich, größtenteils tut er, was ich will, aber er hat auch seine Probleme.

Der erotische Hauch (derjenige, der einem den ganzen Tag nachhängt, dann) umweht die Schizophrenie. Oder schlicht gesagt: Ich werde im Spiel weder die Fremdheit des Gespielten noch die Vertrautheit des eigenen Körpers los, und für die perfekte Kontrolle der gespielten Körpers müsste ich das, müssten beide Körper tatsächlich einer werden. So weit sind sie aber noch nicht: Irgendwo gibt es ja doch immer noch eine Trennlinie, irgendwo kann man die beiden Körper ja doch noch trennen. Mein Körper, und auch der andere, hängt mir im Spiel nach. Die Frage, wer ich bin, stellt sich nicht, genauso wenig, wie sich die Frage stellt, wie viele ich bin: Im Spiel bleibe ich ich, wie, vielleicht, ein Dämon auch Dämon bleibt, wenn er einen Körper übernimmt. Meine Handlungsmöglichkeiten sind erweitert um die des zwei-

ten Körpers, den ich besetzte, das ist alles, aber das reicht ja schon: Das zu beschreiben, fällt schwer, vor allem, weil man den einen Körper nicht anfassen kann – und das ist es ja, was wir von Körpern gewohnt sind. Aber der eine Körper, der gespielte Körper, ist ja viel mehr als nur ein Körperbild, und – weil der Spielerkörper mit ihm in seinen Bewegungen verschmilzt – ist auch viel mehr als ein Avatar, viel weniger allerdings, als ein anderer Menschenkörper, es sei denn, ich wäre in der Lage, andere Menschenkörper so zu kontrollieren, wie ich meinen eigenen Körper kontrollieren kann. Das kann ich aber nicht.

Man könnte mit dem Wort Erweiterung hantieren, aber damit kommt man auch nicht weit. Mein Körper wird ja nicht erweitert, wenn ich in der *Harry Potter*-Welt mit einem Zauberstab herumwedele und in der anderen Welt mit einer *Wimote*, eher transportiert: Die Gesten, die der Spielerkörper ausführt, machen nur in der Spielwelt Sinn, in der anderen fuchelt da einer mit einem Stück Plastik in der Luft. Ich lag einmal auf einem roten Sofa, wir spielten zu zweit *Legend of Zelda: Skyward Sword*, immer abwehsehd, bis die Nacht vorbei war, dann gingen wir schlafen, und spielten am folgenden Tag weiter. Wir ernährten uns von Suppen. Als ich nach Hause ging, nach, drei, vielleicht vier Tagen, musste ich mich zurückhalten, um nicht mit fuchteligen Bewegungen irgendwelche Gräser abzuschneiden, weil sich ja Rubine oder Herzen oder sonst was drunter verbergen könnten.

Das „Tetris-Syndrom“ – wieder ein dokumentiertes Krankheitsbild – kenne ich, auch am eigenen Leib: dieses Bedürfnis, nach ausgiebigem *Tetris*-Spiel auch im echten Leben Dinge ohne Zwischenumm ineinander zu stapeln. Ich hatte das auch, nachdem ich zu lange *Myst* gespielt hatte: Mich überkam plötzlich der Wahn, auf alles daraufklicken zu wollen, nur um zu sehen, was passiert. Der Unterschied zwischen dem Tetris-Syndrom und dem, was mir mit *Skyward Sword* passierte, ist, dass mein Körper versuchte, tatsächlich das Schwert zu schwingen, und nicht einfach nur im Kopf Dinge ineinander schachtelte. Denn die Schwert- (und Schild-) Steuerung bei *Skyward Sword* ist dermaßen gut und präzise, dass man sie sofort intuitiv begreift, und den Rest des Spieles damit verbringt, seine eigene unpräzise Schwerhandhabung zu verbessern. Manche Gegner wollen horizontal zerstückelt werden, manche vertikal. Man schwingt nicht einfach nur die *Wimote*, und dann schwingt Link das Schwert – es gibt vier oder fünf verschiedene Schlag- und Stichtechniken, alle müssen exakt ausgeführt werden, es gibt noch dazu verschiedene Abwehrentechniken mit dem Schild, sodass man tatsächlich vollauf damit beschäftigt ist, sich den Gegnern mit präzisen Bewe-

gungen entgegenzustellen, Bewegungen, die man intuitiv lernt, und die dann, gegen Mitte des Spiels, so sehr ins Körpergedächtnis übergehen, dass sie zu Reflexen werden, die man erst mal nicht mehr loswird, auch, wenn es keinen Sinn mehr macht, ein Schwert zu schwingen. Ich wollte es auf dem Heimweg trotzdem schwingen. Das ist vielleicht noch eine Stufe über dem Zauberstab von Harry Potter: Nicht nur im Muskelkater zu einer Person zu werden, sondern auch im Körpergedächtnis – so sehr, dass gar nicht mehr die Spielfigur die Bewegungen des Spielers ausführt, sondern der Spieler die Bewegungen der Spielfigur so sehr verinnerlicht, dass sie den umgekehrten Transportweg gehen: von der Spielewelt in die Draußenwelt. In diesem bestimmten Aspekt bin ich Link. Ich bin Harry Potter. Das, was mein Körper tut, ist nicht mehr von dem zu unterscheiden, was deren Körper tun.

Interessanterweise gibt es einen Punkt, an dem diese Beziehung zwischen den beiden Körpern aufhört: nämlich im Tod. Ich erinnere mich, dass ich einmal intensiv *Shining Force II* spielte, ein ganz normales rundenbasiertes RPG, in dem die Spielfigur die Welt retten muss, indem sie eine Truppe von Kriegen zusammenakkumuliert und dann mit denen am Ende einen superbösen Drachen bekämpft, der aus Gründen, an die ich mich nicht mehr erinnere, die Welt in Dunkelheit stürzen will. Spielfiguren, die sterben, sind nicht mehr steuerbar, und zwar so lange, bis sie wiederbelebt werden. Bis dahin werden sie im Spiel als blaue Flamme dargestellt. Mir taten sie immer leid, wenn sie tot waren. Schließlich waren sie die Kampfkameraden meiner Spielfigur, wir retteten gemeinsam die Welt. Wenn sie tot waren, kostete ihre Wiederbelebung sauer erkämpftes digitales Geld, von dem ich mir auch Heiltränke hätte kaufen können. Aber selbst, wenn ich die Spielfiguren nicht mehr brauchte und durch andere ersetze oder schon längst ersetzt hatte: Ich ließ nie jemanden tot bleiben. Ich fragte mich auch immer, was die Figuren dann machen, während sie nichts als eine blaue Flamme waren; ich nehme an, sie taten dasselbe wie Pac-Man, wenn er vom Bildschirm verschwindet und kurz bevor er auf der anderen Seite wieder auftaucht. Wie auch immer, die Beziehung zu den Figuren ändert sich, wenn sie sterben – vor allem, wenn die Körper dasselbe tun: Denn auch, wenn ich alles tue, was die Spielfigur tut, ihren Schmerz spüre ich nur begrenzt, und ich sterbe nicht, wenn sie stirbt, also muss das, was dann mit mir passiert, etwas anderes sein. Den Tod meiner Spielfigur kann ich nicht nachvollziehen. Wenn die Spielfigur stirbt, halbiert sich mein Körper plötzlich, ich bin auf den zurückgeworfen, den ich vorher auch schon kannte – bzw. die Welt, die ich auch vorher schon kannte –, und der andere, die andere, ist nicht mehr da. Die Beziehung zu meiner

Spielfigur löst sich plötzlich auf, sie wird einem Teil von mir zur bloßen Figur, die etwas tut, dass ich nicht mehr verstehe. Wenn die Figur stirbt, kann ich nicht mehr mitspielen, dann fühle ich nur noch mich selbst und meine eigene Enttäuschung darüber, ein Stück Körper durch meine Unfähigkeit, ihn zu kontrollieren, verloren zu haben. Nicht der Controller hat versagt, oder meine Fähigkeit, den Controller zu bedienen, sondern einzig und allein mein Körper. Der Strahlenszyklop tötet mich, weil ich den Schwertstich nicht richtig ausgeführt habe. Der Todesser erwischt mich, weil ich den Zauberspruch „Protego“ immer noch nicht richtig kann. Mein Körper versagt in den Bewegungen und irgendwie bin ich danach allein: Was bleibt, sind Reflexe, die in der echten Welt keinen Sinn machen – und vielleicht ein Muskelkater.