

Auf den Spuren des Mythos in Computerspielen

Christian Wessely

1. Vorbemerkungen

Die Ursachen für den durchschlagenden Markterfolg von „AD&D“-Computerspielen¹ sind heute, etwa fünf Jahre nach dem Einsetzen des großen Booms und zwei Jahre nach der Veröffentlichung von „Doom“ durch ID-Soft, nach wie vor nicht ganz geklärt. Tatsache ist zunächst, daß die Unterhaltungsindustrie seit zwei Jahren den früheren Hauptauftraggeber in der Softwareentwicklung, die Rüstungsindustrie, überholt hat und nun unangefochtener Hauptauftraggeber in der Branche ist. Tatsache ist ferner, daß der Mensch in der Gesellschaft der späten Moderne ein einsamerer ist, als er es je zuvor war. Zwar nie allein, aber stets einsam, unterliegt er neuen Regelmechanismen der Kommunikation, die ihm medial vermittelt werden: Im Fernsehen wird gezeigt, wie es sein *könnte* – theoretische Idealfälle von Problemlösungen durch Kommunikation („Lindenstraße“) oder eindeutig wertende Identifikationsfiguren in krasser Schwarz-Weiß-Malerei (setzen Sie hier einen kommerziellen Film Ihrer Wahl ein) sind Garanten für Einschaltquoten. Der mediale Konjunktiv ersetzt die kommunikativen Regelmechanismen nach einer kurzen Assimilationszeit nahezu völlig, die Konsumation beginnt (auch im eigentlich kommunikativsten Kernbereich, der Familie), die Kommunikation zu verdrängen. Um die Einsamkeit zu umgehen oder zumindest das Bewußtsein der eigenen Einsamkeit von sich fernzuhalten, wird wieder zu mehr Information gegriffen, diesmal in unselektierter Art und Weise. Egal, welche Tätigkeit gerade vorgenommen wird: Im Hintergrund läuft meist zumindest *ein* Medium mit, das von der persönlichen Einsamkeitssituation ablenkt; sei dies Radio, Fernsehen oder – in jüngster Zeit – Computerinformationssysteme.

Erfolgt nun diese „Berieselung“ mit entsprechend umfassend konzipiertem Programm, soll heißen, auf eine Art und Weise, die zumindest den optischen und akustischen Sinneskanal mit Informationen in befriedigendem Ausmaß – im wahrsten Sinne des Wortes –

Chr. Wessely ist Assistent am Institut für Fundamentaltheologie in Graz und mit dem Arbeitsschwerpunkt „Theologie und Medien“ und „Theologie und Telekommunikation“ befaßt.

¹ „Advanced Dungeon & Dragons“; Abenteuer-Computerspiele, in denen der Spieler nicht nur ein Spielgeschehen als Außenstehender beeinflusst, sondern sich selbst virtuell daran beteiligen kann, indem er sich mit einer Spielfigur identifiziert. Vgl. Chr. Wessely, Theologie und Virtual Reality, in: ThPQ 3 (1995), 235-245.

versorgt, und sind diese Informationen auf eine Art miteinander koordiniert, die bereits den Eindruck eines völlig eigenen Realitätsempfindens hervorruft, kann sich der Rezipient – der damit u.U. zum reinen Konsumenten wird, da seine notwendige Eigenleistung in der Interaktivität minimal ist² - in eine „virtuelle Realität“ (im weiteren abgekürzt mit VR) begeben.

Diese VR weist gerade im Bereich von Computerspielen einige m.E. höchst beachtenswerte Merkmale auf – und von einigen dieser Merkmale soll der vorliegende Beitrag handeln. Zunächst möchte ich jedoch versuchen, den von mir im vorliegenden Beitrag verwendeten Begriff von „Mythos“ zu definieren; dies scheint mir aufgrund der teilweise recht divergenten Definitionen in der Fachliteratur notwendig zu sein.

2. „Mythos“

Über wenige Worte herrscht in der aktuellen philosophischen und theologischen Diskussion so große Uneinigkeit wie über den Begriff „Mythos“. Wenn auch über Wortursprung und originäre Wortbedeutung („Wort“, „Erzählung“, „Aussage“) Einigkeit herrscht – spätestens bei der Frage nach dem Kennzeichnenden des Mythos entzweien sich die Gelehrten wieder. Eine kurze Definition des hier verwendeten Mythosbegriffes scheint daher unumgänglich.

2.1 Zum Begriff

„Es wäre schwierig, eine Definition des Mythos zu finden, die von allen Wissenschaftlern akzeptiert würde“³, schreibt Mircea Eliade, dem man weiß Gott unklare Sprechweise oder einengende Denkschemata nicht vorwerfen kann. Und es ist in der Tat so, daß man bei den Autoren, die ich als Gewährsleute in der Mythenforschung heranziehen möchte – *Ernst Cassirer, Joseph Campbell, Kurt Hübner, Manfred Görg, René Girard* und der eben zitierte *Mircea Eliade* – keine einheitliche Begriffsdefinition findet. Dennoch ist es möglich, mit einiger Sicherheit zu einem Konsens zu kommen, der alle maßgeblichen Meinungen enthält und dennoch nicht so weit gefaßt ist, daß er seinerseits die Arbeit wieder erschwert.

2 Zu unterscheiden ist hier zwischen der *notwendigen* und der *möglichen* Eigenleistung eines Systembenutzers. Die *notwendige* Eigenleistung besteht im Prinzip nur im Aufruf eines fertigen Programmes, das man mit einem Minimum an Interaktion „über sich ergehen lassen“ kann; die *mögliche* Eigenleistung schließt die Schaffung einer eigenen, virtuellen Umgebung mit Hilfe geeigneter Construction Kits und die maßgebliche Interaktion in sehr hohem Grad mit ein. Diese beiden Möglichkeiten sind in ihren Ansprüchen und in ihren Folgen *keineswegs* identisch!

3 M. Eliade, *Mythos und Wirklichkeit*, Frankfurt 1988, 15.

Cassirer, ohne dessen 1923 publizierte „Philosophie der symbolischen Formen“ eine Symbol- und Mythenanalyse aus heutiger Sicht schwer denkbar erscheint und den ich daher in erster Linie nennen möchte, bezeichnet den Mythos als etwas, das zum Mysterium werden kann, indem er durch seine symbolischen Inhalte seine Bedeutsamkeit aus der Verhüllung gewinnt und nicht vordergründige Klärung versucht. Der Mythos birgt Sinn, nämlich theoretischen oder moralischen, den man versuchen kann „ans Licht zu ziehen“, wobei die Trennung von „gesagtem und gemeintem“ nicht Sache des Mythos sei, sondern *Sache der Rezipienten*.⁴

Campbell, der seine ganze wissenschaftliche Arbeit auf die Sichtung und Analyse tausender mythischer Erzählungen aus allen Kulturkreisen verwandte, publizierte 1949 ein ebenso grundlegendes Werk: „The Hero with a Thousand Faces“ wurde zum unentbehrlichen Handwerkszeug des Mythenforschers. Campbell beschrieb darin erstmals jene Struktur, der mythische Erzählungen folgen, als Charakteristikum des *Mythos an sich*, arbeitete die Unterschiede zur romanhaften Erzähltheorie heraus und prägte auch den Ausdruck „Monomythos“ für jene Mythen oder ihre Bestandteile, die der von ihm beschriebenen Struktur folgen.⁵

Die Frage der Struktur und ihrer Charakteristik für den Mythenbegriff ist derart zentral, daß ich hier auch Kurt Hübner zu Wort kommen lassen möchte. Hübner, der in höchst verdienstvoller Weise die gegenseitige Abhängigkeit von Rationalität und Mythos untersucht, versucht erst gar nicht, einen „Begriff“ des Mythos zu definieren, denn: „Noch herrscht nämlich weitgehend Unkenntnis darüber, was der Mythos eigentlich ist, wie überhaupt sein Wesen bisher noch kaum geklärt wurde. [...] Aber gibt es denn überhaupt *den* Mythos? Sind nicht gerade die Mythen durch ihre beinahe unübersehbare Mannigfaltigkeit gekennzeichnet? Das Folgende wird jedoch zeigen, daß zumindest ein für den europäischen Kulturbereich als paradigmatisch geltender Mythos, nämlich der griechische, durch bestimmte allgemeine Strukturen gekennzeichnet werden kann, die, allen inneren Wandlungen und Umformungen zum Trotz, seine bleibende Grundlage geblieben sind. Wenn ich daher diese Strukturen zur Definition des Mythos verwende, so darf das den Regeln der Logik gemäß als eine *adäquate* Definition betrachtet werden.“⁶ Ich habe diese Stelle deshalb ausführlich zitiert, weil sie sinngemäß auch auf diese Arbeit angewandt werden kann; und wenn ich auch in bestimmten Punkten nicht Hübners Meinung teile, ist die Legitimierung der Feststellung *einer bestimmten Struktur* als mythische Kategorie von entscheidender Wichtigkeit für diese Arbeit.

⁴ E. Cassirer, Philosophie der symbolischen Formen, Bd. II: Das mythische Denken, Darmstadt 1987, 51.

⁵ J. Campbell, Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1978, 13ff.

⁶ K. Hübner, Die Wahrheit des Mythos, München 1985, 15f. Kursivdruck im Original.

Eliade spricht ebenfalls die Frage der Struktur als Möglichkeit einer Definition des Mythos an. Wenn er besonders betont, daß der Mythos etwas ist, das wesentlich mit der Form seiner Weitergabe – nämlich mit dem Wissen um seinen Ursprung und dem Agieren des mythischen Geschehens – verbunden ist, so kommt diese Aussage gerade im Umgang mit interaktiven Medien sehr gelegen. Im Detail führt Eliade folgende charakteristische Merkmale des Mythos an: Der Mythos konstituiere die Geschichte der Taten von übermenschlichen Wesen, und zwar Geschichten, die absolut wahr sind; er bezieht sich auf eine Schöpfung, d.h. eine Schaffung neuer Gegebenheiten, allgemein mit der Herstellung eines Heilszustandes also; daß der, der den Mythos kennt, rituell bedeutsame Kenntnis vom Ursprung der Dinge habe und daß die Reaktualisierung des mythischen Geschehens den Menschen ergreift.⁷

Görg versucht sich ebenfalls mit einer Begriffsdefinition, die m.E. zwar zu weit ist – zumal er selbst zugibt, daß man „nicht ... im Griff hätte, was der Mythos sei“⁸ –, aber dennoch hilfreich sein dürfte, und in der er Mythos und Mythologie als Inhalt und Form der Tradierung zwar nicht strikt trennt (was ohnehin nicht möglich wäre, da Mythos ohne Tradierung nicht überlebensfähig wäre), aber doch deutlich unterscheidet: „*Mythos ist die Äußerung eines Vorstellungsinhaltes, in dem Götter und Menschen eine Rolle spielen ... [...] ... Mythologie also im Sinne einer erweiterten, fortgeschriebenen Fassung des Mythos in mündlicher oder schriftlicher Gestalt.*“⁹ Der Mythos sei, sagt Görg eine Definition von E. Brunner-Traut aufgreifend, *gattungsindifferent*, also nicht an eine bestimmte Form der Darstellung gebunden. Diese Feststellung ist von enormer Wichtigkeit für uns, da sie klarstellt, daß der Wiedergabe eines Mythos in episch-visueller Form (wie eben im Computerspiel) prinzipiell nichts entgegensteht; wäre doch ein Einwand, der leicht vorgebracht werden könnte, daß Computerspiel und Mythos schon aus formalen Gründen nicht zusammengehen. Görgs Mythosbegriff ist aus einem weiteren Grunde wichtig für uns: Er verfolgt den Ursprung des Wortes zu dessen vermutlich indogermanischer Wurzel mit der Bedeutung „Überlegung“ oder „Idee“ zurück und zieht eine wichtige Parallele zum biblischen Verständnis des Wortes im hebräischen „*rbd*“, in dem Denken, Sprechen und Handeln aufs Engste verflochten sind. Denken, sagen und tun sind unverzichtbare Bestandteile des Mythos.

René Girard schließlich spricht den Mythen eine das zunächst spontane und nicht ritualisierte Opfer nachträglich sakral deutende Funktion zu; davon wird weiter unten noch näher die Rede sein.

⁷ M. Eliade, *Mythos und Wirklichkeit* (Anm. 3), 20ff, bes. 27.

⁸ M. Görg, *Mythos, Glaube und Geschichte*, Düsseldorf 1992, 23.

⁹ Ebd., 30. Kursivdruck im Original.

Fassen wir die angeführten Definitionsversuche zusammen, ergibt sich folgendes Gesamtbild:

- *Formal* ist der Mythos erstens immer religiös konnotierte *Denkform*, also die Weise einer Geisteshaltung im Angesicht bestimmter Umstände, zweitens immer *Erzählung*, also dem Inhalt nach Ereignisse, die das *humanum* zutiefst anrühren, beschreibend und erklärend, ja, legitimierend, sowie drittens immer religiös-emotional besetzt, also *von hoher Wertigkeit* für den, der den Mythos anerkennt und mit seiner Hilfe die drei Grundfragen des „Woher“ – „Wohin“ – „Wozu“ *umschreiben* will. Eine Beantwortung dieser Fragen ist in den meisten Mythen enthalten, zumindest der Versuch dieser Beantwortung wird unternommen; allein, weder Versuch noch Beantwortung sind Voraussetzung für die „Mythenhaftigkeit“ an sich; diese Voraussetzung ist lediglich die Umschreibung, also die Ausformulierung des Grundanliegens, näherhin eigentlich das Stellen der Frage in verständlichmachendem Kontext an einen zunächst unbekannten Adressaten. Durch seine Struktur und den Weg seines Helden bestimmt, endet der Mythos in sich selbst und kann somit zum Ausgangspunkt einer neuen mythischen Erzählung werden.
- *Inhaltlich* ist der Mythos Legitimation für den konkreten Bereich der Wirklichkeit, auf den er sich bezieht; also Begründungserzählung in zweifachem Sinne – *WAS* ist hier und *WARUM* ist es hier, wobei sich hier noch eine Klassifizierung nach historischen, kosmogonischen, juristischen (!) und anderen Topologien anbietet. In jedem Fall ist der Mythos *explikativ*, er folgt also einem Sachverhalt ergänzend und begleitend; sowie zugleich *implikativ*, er schafft also selbst einen Sachverhalt durch seine Existenz. Stets hängt der Mythos mit der sakralen Handlung „Opfer“ und der damit verbundenen Gewalt und ihrer Autorisierung zusammen. Davon soll in 5. noch näher die Rede sein.

2.2 Strukturelemente

Gemeinsam ist allen Mythen über die oben angeführten sehr weiten Rahmenbegriffe hinaus die Einhaltung einer bestimmten Struktur, die zwar in wenigen Punkten variieren kann, aber im Grundzug stets dieselbe ist und tatsächlich alle Mythen verbindet. Diese scheinbar unwandelbare Struktur, „Urvater“ aller Erzähl- und Romantheorie, möchte ich näher beschreiben.

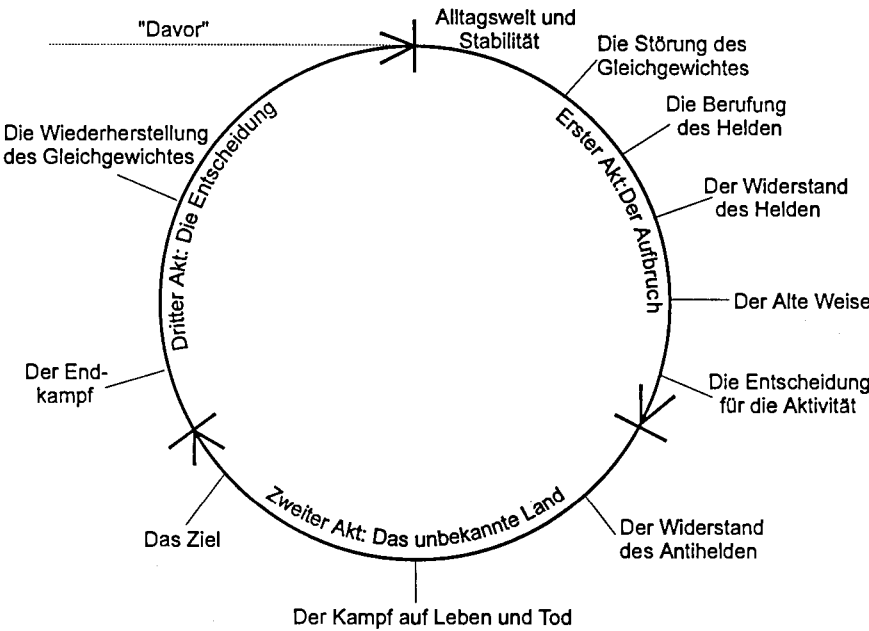
Der Mythos muß zunächst, sofern er als „sinnvoll“ tradiert und geübt werden soll, seine eigene Notwendigkeit darstellen. Dadurch motiviert er seinen Rezipienten zum Aufhören und zur Weitergabe.

In einem nächsten Schritt wird die Ausgangssituation der Erzählung geschildert, in der sich der Held des Mythos und seine Lebenswelt befinden. Diese Schilderung zählt schon zum Zyklus selbst;

hinter sie kann der Verlauf der Geschichte nicht mehr regredieren, weil der Kreis des Geschehens einen Rückgriff nicht mehr zuläßt. Die Ausgangssituation ist eine durch Stabilität gekennzeichnete Lage – selbst wenn das Chaos herrscht, herrscht es konstant und unangefochten; selbst wenn der Held als umherschweifender Heros geschildert wird, ruht er fest in seiner Person. Ein Ereignis erschüttert nun diese Stabilität; der Held kann und wird etwas gegen die Erschütterung – wenn auch oft nach einigen Einwänden, die er vorbringt – unternehmen. Schließlich bricht er auf, um – nach eingehender Beratung durch ein weises Subjekt, ein Orakel oder auch einen Traum – das „Unbekannte Land“ zu erforschen. In diesem Land begegnet er heftigem Widerstand: Der Antiheld bzw. dessen Inkarnation wollen ihn hindern, sein Ziel zu erreichen. Daß ihm dies trotzdem gelingt, ist an einen Grundkonflikt gebunden, dessen Bewältigung durch Entsagung bedingt wird – nur wer bereit ist, sein Leben zu verlieren, behält es oder ersteht vom Tode.

Schließlich muß sich der Held noch gegen den Widerstand seines Antagonisten zurückkämpfen in bekannte Gestade, um der zerrissenen Welt Heilung zu bringen – er führt die instabile Situation wieder in eine stabile über – und der nächste Zyklus kann beginnen.

Wir erkennen – grob gerastert – also eine Vorgeschichte, die noch außerhalb des Zyklus steht, drei Akte und insgesamt acht Abschnitte, die sich in diesen drei Akten befinden. Im Detail:



Die Einfügung des „Davor“, jener Situationsbeschreibung, die die Ausgangssituation noch VOR der Stabilität der Alltagswelt zeichnet, ist oft ungeheuer kurz. Hant¹⁰ hat sie – wie übrigens auch Campbell – vermutlich deshalb übersehen oder zumindest nicht eigens erwähnt, aber in den meisten mythischen Erzählungen wird noch zu Anfang der Mythos *selbst* legitimiert – es wird auszusagen versucht, *warum* das mythische Geschehen in Gang gesetzt wurde. Oft ist dieses „Davor“ nur ein einziger Satz, ein paar Worte, die allzuleicht mit der Beschreibung des stabilen Zustandes – der eigentlich schon zum Zyklus gehört – verwechselt werden.

2.2.1 Erster Akt: „Der Aufbruch“

Zunächst erfolgt eine ausführliche Darstellung der Alltagswelt des Helden und seines Selbstbildes, der Stabilität seiner Person und Umwelt im inneren und äußeren Bereich. Der Held scheint oberflächlich in sich gefestigt zu sein, er ist in seine private kleine funktionierende Struktur eingebunden. Diese Struktur kann ebenso eine intakte Familie wie selbstgewählte und/oder heroisch getragene Einsamkeit sein, die jedoch immer durch den Rückgriff auf ein vorhergehendes Erlebnis legitimiert wird. Charakteristisch für diese erste Phase ist die Introduktion der Hauptpersonen, die kurze Charakterisierung der Vorgeschichte und die Hinspannung des Rezipienten auf eine radikale Änderung dieses Zustandes.

Das innere und/oder äußere Gleichgewicht wird gestört, indem ein unvorhergesehenes Ereignis die intakte Struktur ins Wanken bringt oder zerstört. Dieses Gleichgewicht muß der Held wiederherstellen, wobei klar ist, daß nur er die Fähigkeit hat, dies zu tun – seine „Bestimmung“ zur Heldenhaftigkeit kristallisiert sich anhand seiner Eigenschaften eindeutig heraus. Er erkennt sein äußeres Ziel, das sich ihm handlungsbestimmend aufdrängt, oder er wird von einer anderen Person darauf hingewiesen und zum Versuch von dessen Erlangung gedrängt. Der Held widersetzt sich dieser Forderung. Das Verlassen seines gewohnten Umfeldes, auch wenn es aus dem Gleichgewicht geraten ist, widerstrebt ihm, die Auseinandersetzung mit dem Unbekannten wird gescheut. Dieser Widerstand kann mit Hilfe eines weiteren äußeren Einflusses überwunden werden; dieser weitere äußere Einfluß kann – muß aber nicht – ursächlich mit dem ersten zusammenhängen.

Der Held begegnet der Repräsentation des Weisen, der die Reise, die dem Helden bevorsteht, schon ganz oder teilweise hinter sich hat. Der Weise – der auch mit demjenigen identisch sein kann, der den Helden zum Aufgreifen seiner Mission drängt – gibt dem Helden Ratschläge, unterweist ihn in bisher unbekannten Sachverhalten und

¹⁰ P. Hant, Das Drehbuch. Praktische Filmdramaturgie, Waldeck 1992.

übergibt ihm magische Waffen oder deren Repräsentation. Diese magischen Waffen können durchaus auch Ratschläge sein, nämlich jene Ratschläge, von denen sich im weiteren Verlauf herausstellt, daß sie zur Wendung der Handlung im „Endkampf“ zwischen dem Helden und dem Bösen maßgeblich wichtig sind.

Der Held entscheidet sich nun für das Abenteuer auch im Angesicht seiner eigenen Urangst vor dem Unbekannten. Diese Entscheidung erfolgt aus freiem Willen als notwendige Folge des Geschehens der vorher angeführten Stationen. Diese Willensentscheidung ist ein unabdingbarer Akt, der für das Held-sein des Helden konstitutiv ist. Ein Held, der zu seiner Handlungsweise gezwungen ist, ist keiner mehr – er wird zum Opfer der Umstände. Anzumerken ist, daß in manchen Fällen diese Willensentscheidung auch weiter vor in den Handlungsstrang hineinverlagert werden kann; d.h. daß ein anfänglicher Zwang, auf bestimmte Weise zu handeln, später wegfällt und die Handlungsweise trotzdem konsequent durchgehalten wird.

2.2.2 Zweiter Akt: „Die Initiation“

Im Abenteuer, auf das er sich mit dem Verfolgen des Handlungsstranges einläßt, begegnet dem Helden eine ihm bisher unbekannte Welt. Er begegnet synergistischen und antagonistischen Kräften, die bisher eher glatte und homogene Oberfläche des Helden, die seiner Selbstsicht weitgehend entspricht, wird transparenter, seine hellen und dunklen Seiten werden erkennbar, was bedeutet, daß er lernt, seine ihm bisher verborgenen oder von ihm verdrängten Aspekte wahrzunehmen und anzunehmen.

In dieser Welt gibt es einen „gefährlichsten Ort“, an dem das erste Ziel des Helden verborgen liegt und der von antagonistischen Kräften bewacht wird. Andererseits muß er dieses Ziel unbedingt erreichen. In dieser Auseinandersetzung kann er nur bestehen, wenn er seine hellen *und* dunklen Seiten erkennt und in seinem Interesse einsetzt, andernfalls muß er untergehen. Es kommt zum „Kampf auf Leben und Tod“. Im „Kampf auf Leben und Tod“ muß der zu sich selbst gefunden habende Held seine ganze Kraft gegen die Antagonisten einsetzen (und kann dies tun, da er sie nicht mehr braucht, um seine dunklen Seiten vor sich selbst zu verstecken). Er stirbt und wird im selben Moment wiedergeboren. Dieses „Stirb-und-Werde“ kann durch eine körperliche Verwundung und seelischen Schmerz angedeutet sein, der die Einsatzfähigkeit des Helden lähmt und von ihm erst im letzten Moment überwunden wird. Nach vielen (übermenschlichen) Mühen gelingt dem Helden der Sieg.

Der Held nimmt nun das Ziel in Besitz. Dieses Ziel versinnbildlicht seine Selbstüberwindung in materieller Form, ist also repräsentatives Symbol für immanentes Geschehen. Die Freude und Erleichterung über das erreichte Ziel könnte nun den Helden von seinem nächsten

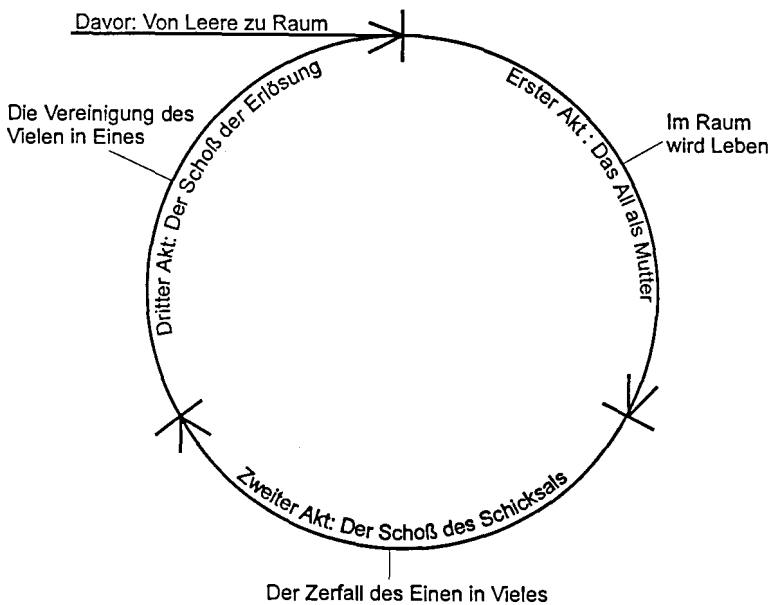
Schritt abhalten, nämlich zu seinem Ausgangspunkt zurückzukehren und seine Welt mit Hilfe des erreichten Zieles aus ihrem Unheilszustand zu erlösen. Nach anfänglichem Zögern nimmt der Held auch dies in Angriff, wodurch er Innen (seine Person) und Außen (seine Welt) in Einklang bringt.

2.2.3 Dritter Akt: „Die Heimkehr“

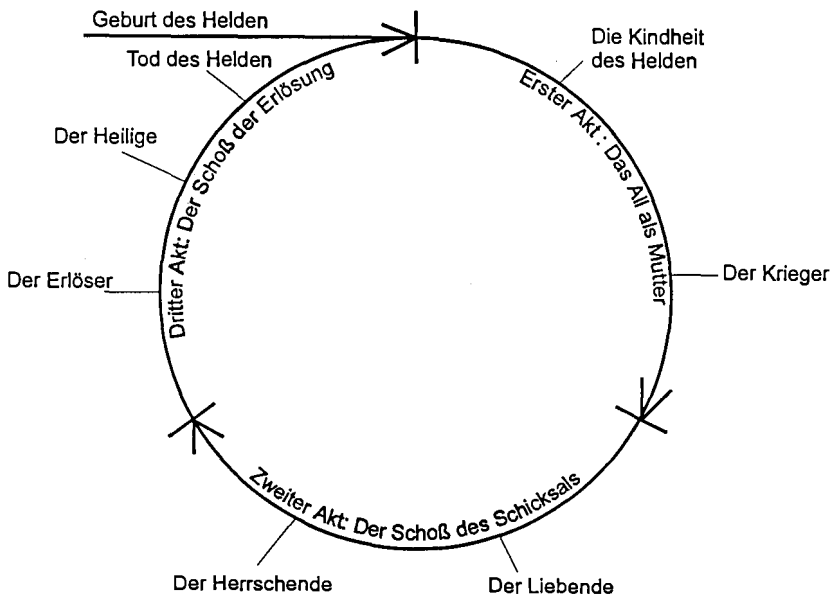
Der Weg des Helden zurück in seine eigene Welt ist gekennzeichnet von erhöhter Aktivität des Antagonisten. Der Gegner konzentriert all seine Kraft auf ein „letztes Gefecht“, das der Held gewinnen muß. Wenn er daran scheitert, scheitert er nicht nur persönlich als Individuum: Inzwischen ist das Schicksal seiner Welt mit dem seinen zusammengekoppelt. Sein Scheitern würde also auch den Zyklus durchbrechen und seinen Nachfolger – der wiederum zum Helden würde – oder ihn selbst zum Wiederholen der Reise zwingen. Das letzte Gefecht ist für den Helden außerdem unausweichlich. So sehr er sich auch bemüht, es führt kein Weg daran vorbei: Seine Bestimmung ist es, sich darauf einzulassen. Er kann es aber nur bestehen, wenn er auch alles einsetzt, was er im Laufe der Reise erworben und gelernt hat, also Gebrauch von seinen Zaubermitteln und seinen neu erworbenen Kenntnissen macht. Wenn schon alles verloren scheint, siegt er durch spontanes und entschiedenes Handeln doch noch. Im Finale wird die innere Trennung zwischen dem Helden und dem Kosmos endgültig aufgehoben, er ist Teil und Ganzes zugleich. Er heilt die Wunden seiner Welt und bringt sie wieder ins Gleichgewicht, er beantwortet die offene Frage, die der Mythos aufgerissen hat – und an diesem Punkt kann der Zyklus der Erzählung wieder neu beginnen.

Im Laufe des Zyklus ändert sich das *Sein*, das in der Erzählung beschrieben wird, auf zweifache Art: Zum einen ändern sich die Welten, die der Held durchschreitet, zum anderen ändert der Heros sich selbst. Frei nach Campbell¹¹ könnte man über den Aktionszyklus, wie er oben dargestellt ist, folgenden kosmogonischen Zyklus legen, der die Veränderung der Welt ebenfalls in drei Akte aufgliedert:

¹¹ J. Campbell, *Der Heros in tausend Gestalten* (Anm. 5), 247ff.



Analog ändert sich die Person des Helden (übrigens auch die des Antihelden) im Verlauf des Zyklus:



Und wie die Durchgangsriten im Aktionszyklus die Änderung des Geschehens von Akt zu Akt widerspiegeln, tun sie dies auch im kosmogonischen und im personalen Zyklus. Der Mythos betrifft die

Welt als Ganzes, nicht nur jenen personalen Teilbereich, der „zufällig“ Held des Mythos ist.

Nun ist freilich die Gliederung der Struktur nicht immer so eindeutig – auch die Reihenfolge betreffend – beibehalten. Manche Teile können auch fehlen oder nur sehr latent sein, manche können im Vergleich zu anderen eine unverhältnismäßige Übergewichtung erfahren. Wie auch immer: Die Handlungslinie als solche bleibt eindeutig erkennbar.

2.3 Inhaltliche Elemente

Dem Inhalt nach lassen sich Mythen grob in zwei verschiedene Gruppen einteilen: Solche, die begründen, warum etwas ist und solche, die erklären, warum etwas nicht ist. In beiden Fällen ist es wichtig zu beachten, daß der Mythos performativ ist: Er ist Sprach-Handlung im zweifachen Sinne – zum einen gleichzeitiges Handeln und Sprechen, zum anderen erneutes Handeln durch Sprechen. Der Mythos wird nicht nur erzählend weitergegeben, er wird *begangen* – und in diesem Begehen verknüpfen sich die Eigenzeiten von Referent und Rezipient mit der Eigenzeit des Mythos. Für die Dauer der „Erzählung“ ist das, was der Mythos schildert, *wahr* und *wirklich* zugleich; es wirkt in die Gegenwart, obwohl es von der Vergangenheit erzählt, unvermindert herein. Der Mythos ist personale „Erzählung“, er redet von einer oder mehreren realen Personen, die Taten vollbracht haben, um durch diese „Personenbeschreibung“ die Möglichkeit der Identifikation des Rezipienten mit dem Geschehen im Mythos zu schaffen. Oft wird in der rituellen Weitergabe eines Mythos von den Tradenten auch zum Rollenspiel gegriffen: Sie tragen Masken und Symbole der mythischen Personen, die sie verkörpern, und sie spielen (ursprünglich) dieses Spiel nicht, damit es gesehen und weitertradiert wird, sondern um der Aufführung und um des Spieles – des Mythos – willen.

Die häufigsten konkreten Inhalte von Mythen lassen sich auf folgende Grundmotive zurückführen:

- die Frage nach dem Grund des Übels in der Welt;
- der dualistische Urkonflikt zwischen „Gut“ und „Böse“ und damit der
- Streit zwischen dem „Widersacher“ und dem „Erlöser“;
- der Versuch der Antwort auf die Frage, ob „das Böse“ besiegt werden könne.

2.4 Mythos und Zeit

Wesentlich und kennzeichnend für den Mythos ist seine Zeitstruktur; sie ist es nicht zuletzt, die ihn über die einfache Erzählung weit hinaushebt – wie Sallust sagt: „Dies hat sich nie zugetragen, aber es ist immer“. Dieses „immer sein“ – die temporale Entsprechung räumlicher Allgegenwart – kennt kein Gestern und Morgen; im Mythos ist *ein*

Etwas (nicht notwendigerweise ein Gegenstand, auch ein Vorgang kann dieses Etwas sein), das selbst kein Gestern und Morgen kennt, enthalten; denn was der Mythos erzählt, stimmt morgen ebenso wie heute und ebenso, wie es gestern gestimmt hat. Es stimmt, es ist „gestimmt“, gleich einem Instrument: Es bringt den Menschen durch seine Resonanz zum Klingen. Eine Parallele mit Franz Rosenzweig drängt sich hier auf, der im „Stern der Erlösung“ versucht, das Wort „ewig“ zu umreißen – ewig, das ist etwas fundamental anderes als die unendliche Aneinanderreihung von Augenblicken; unendlich ist nicht ewig; „unendlich ist nur ‚immerzu‘“: „Ewigkeit ist nicht eine sehr lange Zeit, sondern ein Morgen, das genauso gut Heute sein könnte. Ewigkeit ist eine Zukunft, die, ohne aufzuhören, Zukunft zu sein, dennoch gegenwärtig ist. Ewigkeit ist ein Heute, das sich aber bewußt ist, mehr als Heute zu sein. [...] Ein Dasein [...] kann nicht wieder herausfallen, es ist unter das Einfürallemal getreten, es ist ewig geworden.“¹² Solche Zeit möchte ich als Zeit des Mythos verstehen; der Mythos ist – so verstanden – *zeitlos*, er ist *ewig*.

3. Computerspiele als moderne Mythen?

Bei meiner Arbeit zu Grundlagenfragen der „Neuen Medien“, insbesondere computergestützter Kommunikation und Aktion, bin ich auf immer gleiche Strukturmuster innerhalb der meistverbreitetsten und meistrezipiertesten Computerspiele gestoßen. Teilweise als „Shareware“ oder „Freeware“ (also kostenlos) über Mailboxen und das Internet erhältlich und noch dazu ohne Altersbeschränkung, kann m.E. ein weitverbreitetes Computerspiel wie „Doom“ durchaus als Massenmedium gelten. Man bedenke, ein Medium ist ein Träger eines Überzeugungsinhaltes von einem Kommunikator zu einem Rezipienten – setzt man für den Kommunikator die Herstellerfirmen ein und für den Rezipienten den Konsumenten eines Spieles, so kann für das Spiel selbst die Bezeichnung „Medium“ wohl mit Fug und Recht gewählt werden; zumal auf der sprachlichen und ikonografischen Ebene eindeutige, teilweise versteckte, marktwirtschaftliche, weltanschauliche und politische Prinzipien transportabel sind.¹³ Einschränkend muß allerdings bemerkt werden, daß dies natürlich nicht für alle Computerspiele gilt, denn:

3.1 Computerspiel ist nicht gleich Computerspiel

Diese Differenzierung bezieht sich nicht auf den Spielinhalt. Dieser ist so unterschiedlich nicht; viele der am Markt erhältlichen Produkte gleichen sich diesbezüglich bis auf kleine Unterschiede in den Grafiken

¹² F. Rosenzweig, *Der Stern der Erlösung*, Frankfurt 1993, 250.

¹³ Man denke an das im Grundriß von Doom I, Level 4, versteckte Hakenkreuz.

¹⁴ Vgl. die Produkte „Doom“ und „Heretic“ von ID-Soft.

und in der Musik fast aufs Haar¹⁴, und immer wieder ist der Inhalt ein schon aus dem allgemein menschlichen Erzählgut bekannter; darauf möchte ich weiter unten näher eingehen. Hier soll vielmehr von einer Unterscheidung in der Struktur gesprochen werden, die die vorhandenen Spiele zunächst in zwei Gruppen aufgliedern läßt. Da ist zum einen der Bereich der reinen Denk- und Geschicklichkeitsspiele, wo „Handlung“ als Voraussetzung für die Herausbildung einer Struktur im Spiel praktisch nicht vorhanden ist („PacMan“ oder „Tetris“), zum anderen jener der Spiele, die einen Handlungsstrang verfolgen, in denen ein Spielverlauf beeinflußt werden kann und die eben in einer bestimmten Weise strukturiert sind¹⁵. Von letzteren soll in diesem Aufsatz die Rede sein, wenn vom „Computerspiel“ die Rede ist. Sie wiederum sind teilbar in solche, die eine klare Trennung zwischen dem Computer und dem Benutzer zulassen, und solche, die diese Trennung zum Verschwinden zu bringen trachten.

Zur ersten Kategorie gehören alle Computerspiele, die den Benutzer zwar in einen Handlungsstrang einbinden, ihm eventuell sogar am Bildschirm einen dreidimensionalen Eindruck vermitteln, aber nicht versuchen, den Spieler durch die Augen der Spielfigur, die er steuert, „sehen zu lassen“, sondern die Spielumgebung z.B. isometrisch von schräg oben gesehen darstellen, wie die „Ultima“-Serie, die „Kings Quest“-Serie oder die Reihe rund um „Leisure Suit Larry“. Bei all diesen Spielen ist der Benutzer vom Medium klar getrennt. Er weiß, daß er eine bestimmte Figur am Bildschirm steuert und ihre Handlungen bestimmt; er weiß aber auch, daß diese Figur von ihm verschieden ist („Nicht-Ich“).

Die zweite Kategorie umfaßt jene Computerspiele, in denen diese Trennung zu verschwimmen beginnt. In ihnen wird auf dem Bildschirm dargestellt, was die (virtuelle) Spielfigur aus ihrem Blickwinkel in der Spielumgebung sehen würde (und damit sieht der Benutzer selbst die „Spielumgebung“ als Teilnehmer quasi „im“ Computer; in den Stereokopfhörern wird die Geräuschkulisse abgespielt, die die (virtuelle) Spielfigur an ihrer Position in der Spielumgebung hören würde (was ebenfalls den Benutzer in die Spielumgebung „hineinversetzt“). Durch die Abdeckung dieser beiden als am wichtigsten betrachteten Sinnesorgane entsteht für den Spieler der Eindruck, selbst mitten im Geschehen zu sein. Und ohne weiteren technischen Aufwand, nur mit einem PC oder einer Spielkonsole, wie sie in fast jedem zweiten Haushalt zu finden sind¹⁶, entsteht eine virtuelle Realität (die ich zur Unterschei-

¹⁵ Natürlich gibt es noch einen recht breiten Graubereich zwischen diesen beiden Alternativen, also Mitteldinge: Reine Geschicklichkeitsspiele, die versuchen, einen Handlungsstrang zu verfolgen, und Adventures, die sich bei genauem Hinsehen auf Geschicklichkeitsspiele reduzieren, etwa das bekannte Spiel „Lemmings“.

¹⁶ Vgl. dazu G. Steinhardt, Der Computer als neues Kulturelement in der Lebenswelt Jugendlicher, in: H. Janig/B. Rathmayer (Hg.), Wartezeit.

dung von großen VR-Systemen auf Großrechnern und mit Datenhelmen „kleine virtuelle Umgebung“ nennen will). Dieser Realitätseindruck wird bei vielen Spielen noch dadurch verstärkt, daß man die eigene Person vor Spielbeginn „definieren“ kann: Wie sehe ich (im Spiel) aus – wie würde ich gern aussehen? So ist es z.B. bei den Spielen „Ultima Underworld I + II“ oder bei „Lands of Lore“ der erste Schritt, der überhaupt Voraussetzung für den Start des Spieles ist, sich seinen eigenen Wunschvorstellungen gemäß zu beschreiben. Erst wenn diese Beschreibung abgeschlossen ist, kann die Handlung begonnen werden.

3.2 Beispiele verwendeter Sujets

Die meistverbreiteten Inhalte lassen sich auf folgende vier Hauptmotive zurückführen:

- Das Motiv des verwunschenen Landes (Ultima, Ultima Underworld II, Doom, Heretic)
- Das Motiv von Labyrinth und Minotaurus (Ultima Underworld I, Dungeon Master, Descent)
- Das Motiv der verwunschenen Prinzessin (Kings Quest VI)
- Das Motiv des erfolglosen Pechvogels (Leisure Suit Larry)

3.2.1 Das Motiv des verwunschenen Landes

Ein ehemals blühendes und glückliches Land fällt dem Unheil anheim, weil eine übermächtige böse Persönlichkeit, etwa ein Zauberer oder außerirdische Wesen, es in seine Gewalt gebracht hat. Der Spieler übernimmt die Rolle des Erlösers, weil er entweder eine besondere Beziehung zu diesem Land hat oder ein Auserwählter ist, der sich durch seine besonderen Fähigkeiten auszeichnet. Seine Mission ist es, das übermächtige, personalisierte Böse zu lokalisieren und zu vernichten, damit der heile Urzustand wieder hergestellt werden kann.

3.2.2 Das Motiv von Labyrinth und Minotaurus

In einem Gewirr von Gängen, die sich über verschiedene Höhenebenen erstrecken, haust eine übermächtige böse Persönlichkeit, die Opfer fordert und erhält. Zur Rettung der Opfer übernimmt der Spieler die Rolle des Erlösers, weil er ein Auserwählter ist oder aber selbst zu den Opfern gehört. Seine Mission ist es, das Böse zu vernichten und die potentiellen Opfer zu erretten.

Studien zu den Lebensverhältnissen Jugendlicher in Österreich, 1994, 241ff. Die dort genannten Zahlen stammen allerdings aus dem Jahre 1993 und müssen mittlerweile merklich nach oben korrigiert werden.

3.2.3 Das Motiv der verwunschenen Prinzessin

In einem Reich, das entweder in weiter Vergangenheit (Kings Quest) oder ferner Zukunft (Space Quest) liegt, ist eine Person, die hoher Sympathieträger ist, von einer übermächtigen bösen Persönlichkeit entführt worden. Der Spieler übernimmt entweder die Rolle des Liebenden, der seine Geliebte zurückgewinnen will, oder die Rolle des Idealisten, der den Sympathieträger befreit. Seine Mission ist eben dieses und natürlich die Unschädlichmachung des Unholdes.

3.2.4 Das Motiv des erfolglosen Pechvogels

In einer Welt, die unserer eigenen Lebenswelt (bisweilen höchst satirisch) nachempfunden ist, steuert der Spieler die Figur und das Geschick eines sympathischen Unglücksrabens, der – vor allem in Beziehungsdingen – vom Pech verfolgt ist. Der Spieler muß seine unheile Situation in eine heile verwandeln, wobei sich auch hier (selten) böse Übermächte in das Spielgeschehen mengen können.

Alle vier Grundmotive erzählen nach der gleichen Struktur und binden den Spieler als Inkarnation einer Erlöserfigur auch nach der gleichen Struktur in das Spielgeschehen ein. Diese Struktur ist durch folgende Stationen gekennzeichnet:

- Zunächst wird eine „ganze“ bzw. „heile“ Welt geschildert, die in einem zweiten Schritt zer- oder zumindest gestört wird.
- Nach dieser Störung wird der Held berufen (er betritt das Spiel, als die Situation schon im unheilen Zustand ist), wobei jedoch im Rahmen seiner Berufung erklärt wird, daß er schon vorher auf die eine oder andere Weise in Verbindung mit der „Welt“ stand. Der Held sträubt sich zunächst, bricht dann aber doch auf, um seine Aufgabe zu lösen.
- Die übermächtige böse Persönlichkeit – der „Antiheld“ – setzt dem jedoch persönlich oder mit Hilfe seiner Schergen massiven Widerstand entgegen, sodaß sich der Held unter großen Gefahren durch zu erforschendes „Gelände“ bewegen muß, ehe er den ersten Teil der Aufgabe löst und je nach Spielsujet die Prinzessin befreit, den Zauber löst usw.
- Nun kann sich der Held auf den Rückweg begeben, auf dem ihm das „letzte Aufgebot“ des Antihelden entgegentritt, meist auch dieser selbst, der noch besiegt werden muß. Erst dann kann der Held heimkehren und die Früchte seiner Tat genießen.

Selten weicht die Struktur der Spielhandlung von der hier beschriebenen ab. In einigen Fällen maskieren sich Handlungsträger und/oder Strukturmerkmale als Objekte des Spieles oder sind nur andeutungsweise vorhanden¹⁷, allein, sie existieren in jedem Fall. Diese

¹⁷ Vgl. das Produkt „Descent“; hier werden die ersten zwei Strukturmerkmale auf den einführenden Text reduziert, der beim ersten Aufruf des Spieles zu sehen ist.

Struktur ist exakt jene, die in 2.2 als charakteristisch für Mythologien dargestellt wurde.

3.3 Der Faktor „Zeit“ im Computerspiel

Im Vorgang des Computerspielens unterliegt der Spieler genau genommen zwei verschiedenen Zeiten: seiner Eigenzeit und der systembedingten Spielzeit. Beide können erheblich voneinander abweichen.

Die Eigenzeit des Spielers ist jene, die für ihn subjektiv während des Spieles vergeht. Versuche im Rahmen einer Lehrveranstaltung an unserem Institut¹⁸ haben gezeigt, daß die Zeit, die „verspielt“ wird, als „kurze Zeit“ empfunden wird. Alle Teilnehmer der Lehrveranstaltung waren sich mit nur einer einzigen Ausnahme darüber einig, daß die zwei Stunden in der „Praxis“ nicht als Zeitspanne von zwei Stunden, sondern als wesentlich kürzer empfunden wurde. Der Teilnehmer, der die Ausnahme bildete, hielt sich sozusagen nicht an die Spielregeln: Er war von vornherein nicht dazu bereit gewesen, sich „in das Spiel fallen zu lassen“, sondern hatte es mit wissenschaftlicher Akribie als Außenstehender zu beobachten versucht. Daraus ist zu folgern, daß die Bereitschaft des Spielers als Rezipienten eines medialen Systems die wesentlichste Voraussetzung für ein Gelingen des Spieles – will sagen, für ein „realitätsnahes“ Spiel – ist. Wenn der Spieler bemüht ist, Distanz zu bewahren, kann das Spielkonzept nicht funktionieren; nur wenn er sich voll und ganz auf das Spiel einläßt, zieht es ihn auch in seinen Bann – und unterwirft ihn seinen Bedingungen.

Von dieser Zeit ist die Zeit des Spieles zu unterscheiden, die an die Handlung und Struktur des jeweiligen Programmes angepaßt ist: Die Zeit des Spieles ist nicht unbedingt gleich der subjektiven Eigenzeit des Spielers und schon gar nicht der objektiven „physikalischen“ Zeit (der „Echtzeit“), wie sie die Uhr zu messen vorgibt. Einige wenige Programme laufen in Echtzeit ab¹⁹, die meisten jedoch verkürzen Zeit in einem bestimmten Verhältnis zur Echtzeit; so dauert ein Tag und eine Nacht in Ultima Underworld II für den Spieler etwa zwei Stunden.

Genau genommen hat man es als außenstehender Beobachter, der eine ein Computerspiel spielende Person beobachtet, sogar mit drei verschiedenen Zeiten zu tun: erstens mit der eigenen subjektiven Zeit, die in diesem Fall der „Echtzeit“ entspricht, zweitens mit der subjektiven Zeit des Spielers und drittens mit der Zeit, die das Spiel vorgibt.

Eine wichtige Eigenheit des Computerspieles ist es, daß es zeitlich praktisch unbegrenzt ist; daß die für den Menschen in der „Echtzeit“

¹⁸ „Virtual Reality und ihre Folgen für die Theologie“, 2-stündige Übung, gehalten im WS 1994/95, 9 Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

¹⁹ Meist komplexe Simulationsprogramme wie die „Flight Simulator“-Serie.

einzigste absolute zeitliche Begrenzung in Form des Todes in der Spielzeit nicht existiert: Wenn der Spieler – personifiziert in der Figur, die er steuert – sein „Leben“ verliert, kann er („Restart? Yes/No“) auf Tastendruck wiederauferstehen und sein Glück – diesmal um einige Erfahrungen reicher – aufs neue versuchen. Die einzige zwangsläufige Unterbrechung des Spielverlaufes sind existentielle Grundbedürfnisse des Spielers, die das Spiel *unterbrechen*, es jedoch nicht *abbrechen*: Der Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, den augenblicklichen Zustand der Interaktion mit dem Spiel zu speichern und ihn nach der Unterbrechung wieder aufzurufen. Absolut *abgebrochen* werden kann das Spiel nur durch den freien Willen des Benutzers oder einen gewaltsamen Eingriff höherer Ordnung, etwa den (irreparablen) Absturz des Computers, das Spielverbot der Eltern oder den tatsächlichen Tod des Spielers.

Zusammenfassend kann gesagt werden: Computerspiele, die die Übernahme einer Rolle ermöglichen, also der „AD&D-Klasse“ zuzurechnen sind, sind durch bestimmte Inhaltsschemata und eine genau bestimmbare Struktur gekennzeichnet; es ist ihnen weiters eigen, daß sie „Zeit schaffen“, also zumindest zwei subjektiv zu unterscheidende Zeitrahmen – zeitliche Metaebenen – erzeugen. Nun ist es Zeit, auf den Titel dieses Beitrages zurückzukommen und nach den möglichen Querverbindungen von Computerspiel und Mythos zu fragen.

4. Mythos und Computerspiel – eine Symbiose

Zunächst scheint mir wichtig zu sein, daß – anders als in den klassischen Medien – hier erstmals das möglich wird, was gemäß unserer Begriffsbestimmung in Abschnitt 2. wesentlich für den Mythos ist: Hier kann interagiert werden. Der mitteleuropäische Rezipient hat erstmals seit Jahrhunderten wieder die gesellschaftlich sanktionierte Möglichkeit, den mythischen Zyklus nicht nur nachzulesen oder in verfilmter Form zu sehen, sondern ihn *selbst zu vollziehen* und so in eigener Person mythisches Geschehen zu reaktualisieren. Dieser Selbstvollzug, der den Rezipienten zwar zum Einhalten eines „Handlungsstranges“ zwingt, ihm aber innerhalb dessen Gestaltungsfreiheit bietet, ist die erste wichtige Analogie. Aber noch eindeutiger scheinen mir folgende Punkte auf die Präsenz des Mythos im Computerspiel hinzuweisen:

4.1 Strukturelle Analogie von Computerspiel und Mythos

Die Struktur von Mythos und Computerspiel gleicht sich weitgehend sogar in Details. Besonders auffallend ist dies beim schon mehrfach zitierten „Ultima Underworld“, anhand von dessen zweitem Teil ich diesen Vergleich durchführen möchte.

4.1.1 Erster Akt – Der Aufbruch

- *Davor*
Einladung zu einem Jubiläumsfest; der Anlaß des Festes verweist zurück auf eine vorhergehende Episode der Ultima-Serie, setzt also einen begonnenen Mythenzyklus fort.
- *Stabile Alltagswelt*
Darstellung des Königreiches Britannia und seiner glücklichen Bewohner; man lebt in Frieden und Wohlstand.
- *Störung der Stabilität*
Ein mächtiger Zauber des Antihelden „Guardian“ schließt die Bewohner des Königreiches in das königliche Schloß ein; seine Heerscharen verwüsten das Land.
- *Berufung des Helden*
Der Spieler befindet sich unter den Gästen, er kann sich an dieser Stelle seine „Wunschpersönlichkeit“ zusammenstellen, also sein Aussehen, seinen Namen und seine Eigenschaften im Spiel aussuchen; er wird mit dem Titel „Avatar“ (sic!) angesprochen und vom König zur Rettung ausersehen.
- *Widerstand des Helden*
Der Spieler – nun schon in Gestalt des Helden – kann einige Einwände und Alternativvorschläge gegen seine Aussendung vorbringen.
- *Der Alte Weise*
Der Avatar begegnet dem Magier Nystul, der ihn unterweist und ihm magische Hilfsmittel mit auf den Weg gibt; auch andere „Personen“ geben ihm Ratschläge und Waffen bzw. Ausrüstungsstücke.
- *Die Entscheidung für die Aktivität*
Der Avatar bricht auf und steigt in den Keller des Schlosses, um nach einem Ausgang zu suchen.

4.1.2 Zweiter Akt: Das unbekannte Land

- *Der Widerstand des Antihelden*
In der Unterwelt des Schlosses findet der Avatar geheime, bisher unbekannte Gänge, die in einem geheimnisvollen Raum münden, von dem aus ein magischer Kristall den Übergang zu anderen Welten ermöglicht. Bevor er jedoch zu diesem Ziel gelangt, muß er einen Stellvertreterkrieg mit den Abgesandten des Guardian bestehen, der sogar in die Reihen der königstreuen Insassen des Schlosses einen Verräter eingeschmuggelt hat – des Avatars Vertraute, Lady Tory, wird von ihm ermordet; er selbst wird neben den physischen Gefahren auch von Alpträumen und Visionen geplagt.
- *Der Kampf auf Leben und Tod und das Ziel*
Insgesamt neunmal muß der Avatar verschiedene Welten und Dimensionen durchstreifen, neun Kristallsplitter und neun Bestandteile einer Wunderwaffe herbeischaffen, bevor das Ziel (die Befreiung des Schlosses und die Befriedung des Landes) überhaupt

möglich wird. Dann vereinigen sich Kristalle und Bestandteile zu neuen, bisher unerreichten Objekten: Der Guardian kann vielleicht doch noch besiegt werden.

4.1.3 Dritter Akt: Die Entscheidung

- *Der „Endkampf“*

Mit den neuen Objekten ausgestattet, nimmt der Avatar den Kampf mit dem Guardian auf und besiegt ihn mit höchster Anstrengung.

- *Die Wiederherstellung des Gleichgewichtes*

Der Kristall, der das königliche Schloß umfassen hat, ist zerstört, der Guardian gebannt. Dem Land kann wieder Frieden gebracht werden. Der Spieler kann als Avatar die Spielumgebung wieder verlassen.

An jeder beliebigen Stelle kann sich die Spielhandlung verzweigen; ja, der Spieler kann als Heros scheitern und damit den Zyklus abbrechen; allerdings kann er dann ebenso auch von einem gespeicherten Spielstand (von vorhergehender Zeit) aus die Aufgabe nochmals in Angriff nehmen; sollte er gar sterben, kann er mit Hilfe eines Wunderbaumes wiederauferstehen; der Spieler ist in der Handlung der Zeit enthoben – er ist durch Speicher- und Lademöglichkeiten unsterblich geworden; er kann durch das bewußte Laden von Spielständen sogar die Zeit im Spiel überwinden – Gestern und Morgen beginnen, in eins zu fallen. Das Spiel gewinnt in sich selbst Ewigkeitscharakter.

4.2 Mythologeme im engeren Sinne

Ich möchte hier einige besonders auffallende Beispiele von Zeichen und Namen erwähnen, die im beschriebenen Spiel vorkommen. Es wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Eine genaue ikonografische Analyse aller Levels wäre interessant und würde zweifellos eine Fülle neuer Details zutage fördern, ist aber sehr aufwendig.

4.2.1 Die Bezeichnung „Avatar“

Das Wort „Avatar“ leitet sich aus dem Hinduismus her; es bezeichnet eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann, um dem Bösen zu wehren und Unheil abzuwenden. Das Eingreifen des Avatars in Krisensituationen beeinflusst das menschliche Schicksal und den Weg der Menschheit insgesamt; denn der Avatar erscheint – direkt bezogen auf das zyklische Geschichtsverständnis des Hinduismus – am Ende eines Zeitalters, um den Beginn des nächsten, besseren, reineren einzuleiten.²⁰ Durch die

²⁰ Vgl. H. v. Glasenapp, *Avatāra*, in: K. Galling (Hg.), *Religion in Geschichte und Gegenwart. Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft*, Tübingen 1986, 794f sowie den gleichnamigen Artikel von A. Thannippara in F. König/H. Waldenfels (Hg.), *Lexikon der Religionen. Phänomene – Geschichte – Ideen*, Freiburg 1988, 42f.

Verwendung dieses Begriffes wird im Spiel impliziert, daß der Spieler im Vergleich zu den computergenerierten „Personen“, denen er im Spiel begegnet, ein „Überwesen“ darstellt; auch, daß seine Berufung aus einer anderen Welt erfolgt, wird hier integriert.²¹

Die Bezeichnung und die Rolle stammen also aus dem Umfeld des Hinduismus; konkret ist mit dem Avatarbegriff hier vermutlich die sechste Inkarnation Vishnus gemeint, *Parasurama*, der Krieger, der ikonografisch mit einer Axt als Waffe dargestellt wird und nur mit dieser und ganz auf sich allein gestellt eine große Zahl von Kriegern und Königen vernichtete, die Zerstörung auf der Erde verursachten.²² Ein Blick auf den diese Inkarnation betreffenden Vers aus der Gita Govinda verdeutlicht dies:

„All glories to you, O Lord of the universe
who took the form of Parasurama. You
bathed the earth with the blood of the war-
riors whom you killed and washed away the
sins of the world, releasing people from the
fire of material life.“²³

4.2.2 Die Magie

Mit Hilfe von Runensteinen kann der Spieler als Avatar Zaubersprüche formulieren, die in einer dreistelligen Silbenschrift zu formulieren sind. Insgesamt verfügt er über 24 Silbensteine, die zu 49 sinnvollen Kombinationen vereinigt werden können (Beispiel: „Vas Ex Ylem“; dieser Zauberspruch transportiert den Avatar durch Wände und Decken an einen von ihm bestimmten Ort).

Auch magische Tränke, Gegenstände und Schriftrollen können im Spielverlauf gesammelt werden und sind vom Avatar zu verwenden; so taucht etwa immer wieder das Motiv des „Zauberstabes“ („magic wand“) auf, der Blitze schleudern und Wunden heilen kann; als privilegierte Inhaber der Zauberkraft tauchen immer wieder Zwerge auf. Zumindest die Verwendung und Handhabung der Runensteine deutet auf den Mythenkreis der Germanen als Quelle für diesen Aspekt der Magie hin²⁴; der Zauberstab führt auch in diese Richtung, ist jedoch auch in anderen Bereichen beheimatet, so auch in der klassischen Antike – Kirke verwandelt in Homers Odyssee die Begleiter des Odysseus in Schweine, indem sie ihnen einen Zaubertrank ins Essen mischt und sie mit ihrem Stab berührt. Und auch die anderen magischen Gegenstände,

²¹ Vgl. die Einleitungssequenz von „Ultima Underworld I“.

²² Vgl. R. Prime, *Hinduism and Ecology. Seeds of Truth*, London 1992, 36ff, bes. 46.

²³ Zit.n. ebd., 46.

²⁴ Vgl. „Zwergentalter und Goldalter“, in: P. Gallmeister, *Germanische Göttersagen*, Rastatt 21988.

Tränke und Schriftrollen aus dem Spiel weisen auf die klassische Antike als Quelle hin. Querverweise hierzu würden ganze Seiten füllen; ich möchte hier nur auf G. Lucks ausgezeichnete Zusammenfassung hinweisen.²⁵

Eine Sonderstellung im Bereich „Magie“ nimmt die *Zauberkraft* ein: Alle Runensteine nützen dem Avatar nichts, wenn er nicht über *Mana* verfügt. Mit Mana wird der „Energievorrat“ bezeichnet, der für magische Zwecke zur Verfügung steht; der Begriff stammt aus dem polynesischen Raum und steht ganz allgemein für das Machtvolle, Wirksame, Produktive und wird Menschen und Tieren, aber auch Objekten zugeschrieben.²⁶

4.2.3 Der „Guardian“²⁷

Er ist der große Widersacher, der schon in einigen vorhergehenden Abenteuern der „Ultima“-Serie begegnet ist: ein mächtiger Dämon, der nur an Zerstörung und Leid interessiert ist. Er ist – das weiß der Spieler, so wird unterstellt, aus einer früheren Folge der Ultima-Serie – der Erbauer des „Black Gate“, das die Spielwelt mit einer dämonischen anderen Welt verbinden sollte. Er hat mit dem Helden eines gemeinsam: Wie dieser eigentlich eine Person *außerhalb* des Spieles *im* Spiel repräsentiert, wird jener, der als Dämon per definitionem auch außerhalb der „normalen“ Spielumgebung steht, von jemandem innerhalb des Spieles vertreten, ja personifiziert und repräsentiert! So ist im ersten Teil von Ultima Underworld ein Bruder des die Berufung durchführenden Repräsentanten des „Guten“ der Repräsentant des Dämons „Slasher of Veils“²⁸, im zweiten Teil desselben Spieles ist der Antiheld gleich durch zwei Vertreter in das virtuelle Geschehen integriert: durch den Verräter Patterson im königlichen Schloß und den greisen König in der achten Parallelwelt.

Diese Beschreibung des Antihelden als Dämon²⁹ leitet sich wohl von der Annahme eines personalen Repräsentanten widergöttlicher

²⁵ G. Luck, *Magie und andere Geheimlehren der Antike*, Stuttgart 1990.

²⁶ Vgl. E. Cassirer, *Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. II (Anm. 4), 189.

²⁷ „Guardian“, engl: Wächter.

²⁸ „Zerreißer des Schleiers“; *veil* meint aber auch Tempelvorhang von lat. *velum*; dieser Name (besser: Titel) gemahnt an Lk 23/45 par. – was m.E. zumindest eine Peinlichkeit wäre, aber auch pars pro toto das Verhältnis der Hersteller des Spieles zu ihrer eigenen Lebenswelt mit beschreibt (die Herstellerfirma Origin hat ihren Hauptsitz in Austin, Texas – einer katholischen Hochburg).

²⁹ In diesem Zusammenhang ist erwähnenswert, daß gerade in dem Spiel „Doom“, das in jedem Bereich auf Modernität und Technologie setzt und seine mythologischen Ursprünge teilweise hervorragend tarnt, die Widersacher, denen der Held am Schluß begegnet – also die Hauptgegner – auch „demons“ – also Dämonen – genannt werden.

Mächte her; diese ist in vielen Kulturkreisen bekannt; vor allem in der vorislamischen Mythologie des Nahen Ostens und in weiterer Folge im Christentum ist sie zu finden und teilweise noch heute fest im Volksglauben verankert.³⁰ Daß die ‚daimones‘ in den ältesten griechischen Texten noch allgemein als „göttliche Wesen“ angesprochen werden, ohne das Prädikat „böse“ zu inkludieren, weist auf den Ursprung des Wortes in vorhellenischer Zeit zurück. Möglicherweise wurden mit diesem Begriff alte Lokalgötter von den neuen hellenischen ‚Theoi‘ unterschieden. Mit ziemlicher Sicherheit aber gehörten sie zumindest zum ursprünglichen Pantheon, in dem sie wohl die mittleren bis unteren Ränge innehatten.³¹

4.2.4 Die Unterwelt

Alle drei Akte des Dramas um Verzauberung und Befreiung des königlichen Schlosses – und damit des ganzen Königreiches – spielen sich unterirdisch ab. Nie gelangt der Avatar ins Freie; er muß im Gegenteil immer weiter in die Tiefe, in der des Rätsels Lösung harrt; so findet er den magischen Kristall, der den Übertritt in andere Welten ermöglicht, im fünften Level unterhalb des königlichen Schlosses. So geschehen auch alle anderen bedeutsamen Vorgänge in Kellerlabyrinthen.

Das Unterweltsmotiv gemahnt an hellenische Mythen, speziell der Unterweltbesuch im 6. Buch der Aeneis klingt hier an; noch stärker kommt dies allerdings in „Ultima Underworld I“ zum Ausdruck, das im Untertitel sogar „The Stygian Abyss“ heißt (gr. styx, der Fluß des Todes in der Unterwelt; abyssos, die Bezeichnung der Unterwelt als Totenwelt bzw. Gefängnis der schuldbeladenen Seelen). Magische und nekromantische Praktiken waren in der klassischen Antike bekannt, aber im allgemeinen verpönt und offiziell gemieden. Auch in der Zeit des Alten Israel finden sich Hinweise darauf, z.B. in der Erzählung um die Hexe von Endor, 1 Sam 28,8: „Da machte sich Saul unkenntlich, zog andere Kleider an und ging mit zwei Männern zu der Frau. Sie kamen in der Nacht bei der Frau an, und er sagte zu ihr: Wahrsage mir durch den Totengeist! Laß für mich den heraufsteigen, den ich dir nenne.“

Bei beiden – Sauls Auftragsbeschwörung und Aeneas' Abstieg in die Unterwelt – handelt es sich nicht nur um bloßes Erfahren dessen, was die Zukunft birgt, sondern auch und vor allem um eine Initiation, die erstens Wahrheit kundmacht (nicht also „so wird es sein“ sondern eher „so ist es“) und zweitens komplementär für eine Weltsicht des Befragenden/Absteigenden steht. Die Parallele zum zweiten Akt der oben dargestellten Struktur des Mythos ist m.E. klar.

³⁰ Es ist beinahe müßig, hier Beispiele aufzuzählen: Luzifer, der Krampus oder im Bereich des steirischen Volksglaubens der Bartl oder das „wüld Gloat“ – stets steckt im Kern die gleiche Angst oder zumindest Scheu vor einem nicht faßbaren, personalen Bösen.

³¹ Vgl. G. Luck, Magie und andere Geheimlehren der Antike (Anm. 25), 205ff.

4.2.5 Das Ankh

Dieses auch als „Lebensschleife“ bekannte Symbol zieht sich durch das ganze Spiel und ist dort so etwas wie ein Heilszeichen. Es ziert das Banner der Gerechten und gilt als Integrationssymbol aller, die in der bösen Zeit noch guten Willens sind. Sein Ursprung liegt in der ägyptischen Mythologie; es bedeutet als Hieroglyphe „Leben“, als Symbol „göttliches (ewiges) Leben“; es kommt als Attribut den Göttern zu. Die Lebenselemente Wasser und Luft werden durch es umschrieben. In weiterer Folge findet es sich in der christlich/koptischen Symbolik.³²

4.2.6 Die Zahlensymbolik

Die Häufigkeit und Dichte der Zahlensymbolik ist relativ spezifisch für die Spiele der Ultima – Serie; sie darf in anderen AD&D – Spielen nicht in dieser Form erwartet werden. Wie schon Ernst Cassirer darlegt³³, ist die Zahl als potentielles Integral des substantiell Verschiedenen im mythischen Denken allgegenwärtig und von größter Wichtigkeit: „Die Zahl ist hier niemals bloße Ordnungszahl, bloße Bezeichnung der Stelle innerhalb eines umfassenden Gesamtsystems, sondern jede Zahl hat ihr eigenes Wesen, ihre eigene Natur und Kraft.[...] [Sie ist es], die alles Daseiende, alles unmittelbar Gegebene, alles ‚bloß Profane‘ in den mythischen Prozeß der ‚Heiligung‘ hineinzieht.“³⁴

Speziell folgende Zahlen spielen in Ultima Underworld eine maßgebliche Rolle: Die Acht als Anzahl der Tugenden (virtues), die Neun als Anzahl der Welten, die Sechs als Anzahl der vom Spieler erreichbaren Klassen und natürlich die Drei als doppelte Spiegelung der Verhältnisse in der Spielwelt in den Dreiecksbeziehungen Avatar – Lord British – Nystul bzw. Guardian – der Antikönig – Patterson. Für Details zur Zahlensymbolik ist hier nicht Raum, ich verweise dazu auf die entsprechende Fachliteratur.³⁵

Zusammenfassend kann gesagt werden:

1. Die Programmierer speziell von ‚Ultima Underworld‘ (aber auch aller anderen vergleichbaren Rollenspiele) haben mit vollen Händen aus allen erreichbaren Mythologien geschöpft und alle bekannteren Motive und Symbole ohne weitere kontextuelle Rücksichtnahme „verwurstet“; sie haben also aus bekannten Motiven eine eigene

³² Vgl. M. Lurker, Lexikon der Götter und Symbole der alten Ägypter, Bern 1987, 124f.

³³ E. Cassirer, Philosophie der symbolischen Formen. Bd. II (Anm. 4), 171ff.

³⁴ Ebd., 172f.

³⁵ Vgl. ebd., 187ff sowie H.A. Hutmacher, Symbolik der biblischen Zahlen und Zeiten, Paderborn 1993; M. Lurker, Wörterbuch biblischer Bilder und Symbole, München 1987 und v.a. der schon zitierte G. Luck, Magie und andere Geheimlehren der Antike (Anm. 25).

kleine Mythologie geschaffen, die noch dazu mit dem Menschen interagiert, indem sie vom Spieler beeinflusst werden kann.

2. Die Auswahl aus völlig verschiedenen Kulturkreisen (Indien – Germanien – Polynesien – Hellenismus – vorderer Orient – Ägypten allein in den angeführten Beispielen) ist repräsentativ für die „postmoderne Steinbruchmentalität“: Erlaubt ist, was gefällt, ohne weiter nach dem Background zu fragen; und aus den ihres Rahmens beraubten Bestandteilen wird mehr oder weniger stimmig Neues errichtet. Daß gerade dieses Neue substantiell wieder in den althergebrachten Pfaden wandelt, überrascht bei näherer Betrachtung nicht so sehr und ist erklärlich.

5. Opferkult im neuen Medium?

Wenn man die Anwesenheit mythologischer Struktur und einzelner Mythologeme in Computerspielen als gegeben akzeptiert und ernsthaft nach dem „Warum“ dieser Konstellation fragt, so gilt es zunächst einen Blick auf die Frage nach der *Entstehung* des Mythos zu werfen. Nach René Girard kann es als tragfähige These gelten, daß der Mythos aus dem Opfer und den damit verbundenen Vorgängen hervorgegangen ist.³⁶ Die kathartische Wirkung des Opfers, das *von der Menge* gefordert wird, ändert Unheils- in Heilszustand; betroffen ist oftmals eine Heldengestalt; jemand also, der vor seinem „Absturz“ in die Opferrolle ein wichtiges Amt innehatte oder hoch angesehen war, aber durch die rituelle Vorbereitung seiner Opferung und den damit verbundenen Vorwürfen sich mit der Opferrolle ideal zu identifizieren, seine eigene Opferwürdigkeit also zu glauben begann.³⁷ Nach Girard würden einige Indizien darauf hindeuten, daß in den AD&D-Rollenspielen die Krise des Opferkultes³⁸ ihren Niederschlag findet. Wenden wir nun dieses Erklärungsmuster auf die verborgene Anwesenheit des Mythos im Computerspiel an.

5.1 Das Opfer

Gemäß der Struktur der mythischen Erzählung existiert im Computerspiel ein personaler Antiheld, der vom Helden überwunden, oft getötet, jedenfalls aber aktionsunfähig gemacht werden muß. Dieser Antiheld ist ein mächtiges, ja übermächtiges Wesen, das als „böse“ (d.h. *tötungs- und damit opferungswürdig*) dargestellt wird. Die Strategien, mit denen im Spielverlauf dieses Wesen als „böse“ beschrieben wird, erinnern frappant an die von Girard beschriebenen, ritualisierten Vorwürfe, die das Opfer vor seiner Darbringung sich selbst und der anwesenden Menge gegenüber entwürdigen sollen³⁹, und die dem Helden – also *der*

³⁶ Vgl. R. Girard, *Das Heilige und die Gewalt*, Frankfurt 1992, 134ff.

³⁷ Vgl. ders.: *Hiob. Ein Weg aus der Gewalt*, Zürich 1990, 93ff.

³⁸ Ders., *Das Heilige* (Anm. 36), 62ff.

³⁹ Ebd., 69 ff.

virtuellen Personifizierung des Spielers als physische Person in der Spielumgebung – die Autorisierung zur Opferung, d.h. zur Tötung dieses Wesens zuspochen. Der Antiheld hat Verbrechen begangen, die in höchstem Maße unaussprechlich sind: Er verwüstet das Reich, er mordet seine Bewohner, er opfert (!) Jungfrauen⁴⁰ – jedenfalls wird ihm dies nachgesagt. Das macht seine Existenz todeswürdig und in zweifacher Hinsicht die Mission des Helden zur Überlebensfrage für seine (virtuelle) Welt: Einerseits muß der Antiheld vernichtet werden, damit nicht noch mehr Unheil geschieht und der noch existierende heile Teil der Welt ebenfalls untergeht; andererseits muß das Ärgernis, das er für den noch existierenden heilen Teil der Welt bildet, vernichtet werden, damit die Wut der Menge sich nicht in selbstvernichtenden Konflikten entlädt.⁴¹ Dies erklärt auch die Unausweichlichkeit der Mission für den Helden: Sein Aufbruch ist für ihn automatisch eine Überlebensfrage. Wenn er den Weg ins unbekannte Land antritt, so hat er eine Chance, Unheil in Heil zu verkehren; wenn er nicht aufbricht, ist er – und mit ihm seine „Welt“ – mit Sicherheit verloren.

In vielen Fällen kommt noch hinzu, daß der Antiheld zumindest ebenso Teil der Spielumgebung ist wie der Held. Um das zu verstehen, muß man sich die Topographie der virtuellen Umgebung folgendermaßen vorstellen: Das Medium Computerspiel ist ein Bindeglied zwischen der physischen Welt des Subjektes (des Spielers) und der virtuellen Welt des Objektes (des Spieles). Nun gibt das Spiel vor, daß außer der physischen und der virtuellen Welt weitere existieren – man könnte sich einen Raum vorstellen, der die physische Welt repräsentiert und eine Tür hat, die in einen weiteren Raum mündet, der die virtuelle Spielumgebung repräsentiert. In diesem virtuellen Raum gibt es noch eine zweite Tür, genau gegenüber der ersten; sie führt zu einer weiteren Welt, die mit der physischen nichts gemein hat und nur über die „Schnittmenge“ der virtuellen Umgebung wahrgenommen werden kann. Der Spieler begibt sich durch eine virtuelle Personifikation aus seinem „Raum“ in den „Spiel-Raum“; dasselbe tut der Antiheld, der aus dem Raum gegenüber tritt und ebenso durch virtuelle Personifikation repräsentiert wird. Beiden Personifikationen – so die Spielregel – kommt gleicher Wirklichkeitswert zu; wenn also der Spieler seine eigene Repräsentanz in der virtuellen Umgebung des Spieles selbst ernst nimmt, muß dies auch für die Repräsentanz des Antihelden gelten. Beide, Held und Antiheld, gehören also zumindest betreffend der Bedingungen für ihre eigene Existenz (in der virtuellen Umgebung), teilweise aber auch ausdrücklich definiert, der gleichen Menge, derselben Gemeinschaft an.⁴² Und wenn es auch das Endziel des Spieles ist,

⁴⁰ Vgl. Ultima Underworld I, Level 8.

⁴¹ Vgl. R. Girard, Das Heilige (Anm. 36), 27.

⁴² So ist etwa der Verräter Patterson in Ultima Underworld II mit dem Avatar und etwa 30 weiteren virtuellen „Personen“ im gleichen Gebäude eingeschlossen.

im Endkampf (dem „dritten Akt“) den Antihelden selbst zu überwinden: Zunächst müssen seine Personifikationen besiegt werden.

5.2 Der Opfernde

Obwohl ursprünglich Werk der Menge, der Gemeinschaft, die das Opfer in Einmütigkeit „begeht“ (also tötet), erfolgt im Computerspiel bereits eine Übertragung der Aufgabe auf einen Einzelnen, eben auf die virtuelle Person des Spielers, den Helden; so gesehen nähert sich das Spiel bereits dem Ritus an. Dennoch sind Ansätze des ursprünglichen Opfers noch erkennbar: Der Held ist mit der Übertragung der Aufgabe der Überwindung des Antihelden nicht mehr nur Heros, sondern zugleich auch Opferpriester; denn obwohl die Funktionalisierung und Ritualisierung des Opfergeschehens nach Girard erst später eintritt und zunächst das Opfer als kathartische Handlung für sich allein und spontan entsteht, nimmt der Held die *Autorisierung der Menge* mit sich⁴³; er ist ein Auserwählter, ein Berufener, der mit allen Mitteln Heil schaffen soll. Er ist damit ein mit sakraler Gewalt versehener Abgesandter.

5.3 Wem wird geopfert?

Der Opfermechanismus ist nach Girard ursprünglich, wie oben erwähnt, spontan und nicht ritualisiert; das Opfer wird also zunächst niemandem bewußt gebracht bzw. zu niemandes Ehren getötet, sondern rein funktionell als Zusammenhang von Ursache und Wirkung interpretiert: Eine Unheilssituation ist entstanden, die den Mißmut der Menge erregt; dieser Mißmut staut sich auf und entlädt sich dann spontan auf das Opfer hin; diese Entladung bewirkt Erleichterung und die Kanalisierung der (sonst die Gemeinschaft zerstörenden) Aggressionen. Der „Empfänger“, der Adressat des Opfers ist also zunächst die Menge. Meine These ist nun, daß dies auch im Medium Computerspiel so ist; eigentlich paradoxerweise, sind doch praktisch alle gut gemachten Spiele der hier diskutierten Klasse (noch) Spiele für Einzelspieler ohne Teammodus.⁴⁴

⁴³ So wird z.B. in beiden Teilen von „Ultima Underworld“ der Held von einem König (Lord British) berufen; von einem Monarchen, der per definitionem das Volk als Ganzes (eben die Menge) vertritt. In „Leisure Suit Larry“ tritt indirekt die Menge als Berufender auf: Der Held ist ein von allen gemiedener und ausgestoßener (also selbst Opfer oder zumindest Kandidat), der, um diese Situation umzukehren, wiederum ein opferungswürdiges Sein suchen muß (wie etwa „feindliche Agenten“).

⁴⁴ Ausgenommen sind die Teammodi von Doom, Heretic und anderen „ID-Soft“-Produkten, bei denen ein gemeinsames Spiel von bis zu vier Teilnehmern über das Internet möglich wird. Doch auch für diese Produkte gelten folgende Beschränkungen: Die Mitspieler sind an je einem eigenen PC in Aktion, als räumlich zumindest von der technischen Struktur her getrennt; von Zusammenspiel im klassischen Sinne kann also schon nur

Dennoch ist der Faktor Menge zumindest virtuell vorhanden, in erster Linie nämlich in der Spielumgebung selbst. Wer immer in der Rolle des Helden ein Spiel dieser Klasse startet, akzeptiert damit implizit die Realitätsvorgaben, die das Spiel ihm macht: Durch Bild und Ton stimuliert, begibt er sich in eine virtuelle Realität, die für die Dauer des Spieles auch *Wirklichkeitswert* erlangt.⁴⁵ Damit bekommen auch die Personen im Spiel eben diesen (begrenzten) Wirklichkeitswert; die Menge ist also schon einmal (virtuell) gegeben. In zweiter Linie liegt der Faktor Menge aber auch im Prinzip des freien Marktes für das Computerspiel verborgen. Von diesen Spielen werden weltweit zehntausende Exemplare verkauft, hunderttausende machen als Raubkopien die Runde: Die Menge der Benutzer des gleichen Spieles, also jener, die die gleiche Spielumgebung erleben und die gleiche Spielerfahrung machen, ist also vielmal größer als die Zahl jener Personen, die physisch an einer „spontanen Opferung“ teilnehmen könnten – und alle sie übernehmen die Rolle derselben Heldengestalt, in Einzelfällen mit leichten Abwandlungen, um in dieser Rolle die Unheilssituation zu wenden.

5.4 Die Opfermechanik als Erfolgsprinzip

Interessant ist, daß gerade dieses zuletzt erwähnte Prinzip des freien Marktes den Nachweis erbringt, daß die Einhaltung der mythologischen Struktur und offenbar auch des Opfergedankens Bedingung für den kommerziellen Erfolg eines Spieles, ja, jeden medialen Produktes, ist. Ein Spiel (aber auch z.B. ein kommerzieller Kinofilm) muß *verkaufbar* sein, es unterliegt also dem Diktat des Marktes (also eben wieder dem Diktat der Menge) – und wenn es nicht nach den angeführten Regeln aufgebaut ist, dann ist es nicht verkaufbar, erlangt also keine Verbreitung (wo der Reiz zum Kauf fehlt, ist auch der Reiz zum Raubkopieren nicht gegeben) und wird nicht gespielt (also als virtuelle Realität akzeptiert). Eine gesicherte Erklärung für diesen Umstand habe ich (noch) nicht zu bieten; es scheint mir aber so zu sein, daß der Bedarf nach Konfliktlösungsmechanismen hoch ist und der am leichtesten und schnellsten verfügbare in der realisierten Moderne wieder einmal (oder noch immer) der des Opfers ist. Tatsächlich drängt sich über die Hintertüre der Massenmedien und unter der Grundfrage des „was läßt sich am besten verkaufen“ der kommerziellen Kultur wieder eigentlich sehr archaisches Verhalten an die Oberfläche unserer aufgeklärten und wissenschaftsdictierten Lebenswelt.

Auf dieser Basis möchte ich folgende Gedanken zur Diskussion stellen: Die angeführten Indizien sprechen m.E. zunächst mit hoher

noch bedingt die Rede sein; und sie erscheinen am Bildschirm des je anderen Mitspielers wiederum als Spielfigur und nicht dem Aussehen ihrer physischen Existenz entsprechend, werden also in die Spielumgebung integriert und nicht als Partner personalisiert.

⁴⁵ Zur Frage von Virtualität und Realität vgl. Anm. 1.

Wahrscheinlichkeit dafür, daß Girards Theorie vom Zusammenhang zwischen Opfer, Mythos und Gesellschaft wahr ist. Die Weiterführung der Opfermechanismen in den neuen Medien ist dann nichts anderes als der Beweis dafür, daß das Gewaltpotential in unserer Gesellschaft trotz der offiziellen „Abschaffung“ des Mythos (oder dessen, was man darunter verstand) in den letzten 200 Jahren und dem von Lyotard prognostizierten Tod der Metaerzählungen ungeheuer groß ist und sich billig und profitabel kanalisieren läßt, indem man alte Erzähl- und vor allem Verhaltensmuster, die längst ihrer Bedeutung beraubt sein sollten, für kommerzielle Zwecke verwendet. Daß sie gerade dies tatsächlich *nicht* sind und zumindest unterbewußt ihre große Bedeutung behalten haben, zeigt der verlässlichste Indikator der derzeitigen Gesellschaft: Das Finanzvolumen, das durch diese Industrie umgesetzt wird.

Es scheint also so, als dürften (müßten) wir mit dem Mythos in der einen oder anderen Form – speziell in der kommerziellen Kultur – weiter leben, und wohl nicht nur der billigen Abfuhr von Aggressions- und Gewaltpotentialen wegen, sondern auch, weil er ebenso gut und ebenso leicht zwei bequeme Schemata von oberflächlicher Pseudoreligiosität und Theodizee verkauft und dankbare Abnehmer findet. Die klassische dualistische Einteilung in die Kategorien „Gut“ und „Böse“ und die Aussage, daß das „Böse“ durch einen Helden (und damit unter den beschriebenen Umständen durch das eigene Selbst) besiegt werden kann, ist überschaubar und kontrollierbar; jedenfalls aber bequemer als die Aussage, die etwa das Christentum macht; denn dem „Ich bin ich und trage Gut und Böse in mir, und ich muß mich anstrengen, um dies zu kontrollieren“ steht das „Ich bin der Gute und besiege das böse Nicht-Ich“ verführerisch, aber die (physische) Realität verfremdend gegenüber.

SUMMARY: Tracing the myths in computer-games

Since the development of the personal computer and its commercial breakthrough in the early 80s our environment has suffered from more far-reaching changes than ever before in a similar period. Not only science and the arts but also the entertainment industry and the media have changed their structure completely. The consequences of these changes from the industrial service society in Western Europe to an information society are not to be estimated yet, for the changes themselves are not finished yet, either.

In one special branch of the entertainment industry the trend is at least to some extent clear: The new generation of computer games enables a major part of the population in the industrialized countries to retreat into „small virtual environments“, into games, where the player not only directs one figure in the game but plays its role in acoustic and optical simulation.

Astonishingly, this „virtual environment“ is not really new in its structures – it uses a wide range of motives and structures taken from the classical myths of mankind.

To provide evidence of these archaic structures in modern entertainment electronics by analyzing some actual examples and some thoughts about the consequences is the objective of this essay.

RÉSUMÉ: Sur les traces du mythe de jeux électroniques

Depuis le développement de l'ordinateur personnel et de son triomphe commercial au début des années quatre-vingts, le monde dans lequel on vit s'est transformé de façon plus radicale et plus profonde que dans n'importe quel laps de temps semblable auparavant. Non seulement la science et l'art, mais aussi l'industrie de divertissement ont été complètement restructurés. En Europe de l'ouest, les changements qui entraînent une restructuration de la société de services au niveau industriel en une „société informatisée“, ne sont pas finis; on ne peut pas complètement prévoir les conséquences qu'ils auront.

Il est vrai que l'on peut déjà à peu près cerner le développement dans une branche de l'industrie de divertissement: tout d'abord, la nouvelle génération de jeux électroniques permet à une grande partie de la population de se retirer de façon conséquente dans des petits „mondes virtuels“; c'est le cas pour les jeux électroniques dans lesquels le joueur prend le rôle de la figurine au niveau acoustique et optique. Il est étonnant que, dans ses structures, ce „nouveau monde“ ne suit pas du tout nouveau, mais énormément archaïque. Ses structures et ses contenus présentent de larges parallèles avec ceux des grands mythes. Il s'agit dans cet article de présenter ces analogies à partir d'exemples concrets et de quelques réflexions qui en ressortent.

RESUMEN: A la búsqueda del mito en los juegos informáticos

Desde el desarrollo del ordenador personal y su triunfo comercial a principios de los ochenta nuestra vida ha cambiado más radical y profundamente que en cualquier otro tan corto espacio de tiempo. Se han reestructurado no sólo la ciencia y el arte, sino también la industria de entretenimientos y los medios de comunicación. Las transformaciones que conlleva esta reestructuración de la sociedad de servicios industrial de Europa Occidental en una „sociedad informatizada“ aún no han llegado a su fin; sus consecuencias aún no pueden ser apreciadas en toda su magnitud.

Sin embargo en la industria de entretenimientos, por lo menos en cierta medida, se puede tener alguna visión: la nueva generación de los juegos informáticos da la posibilidad a un amplio sector de la población a retirarse a un pequeño „mundo virtual“; en juegos informáticos en los que la persona que juega en forma óptica y acústica asume el rol de la figura del juego.

Sorprendentemente este „nuevo mundo“ es justamente no nuevo en sus estructuras sino más bien muy arcaico – muestra paralelas de contenido y estructurales con los grandes mitos. La muestra de estas analogías, en base a ejemplos concretos y algunas reflexiones, constituyen el contenido de este artículo.