



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Nach der Katastrophe kommt die Katastrophe
Postapokalyptisches Leben und Sterben im digitalen Spiel Nier: Automata (2017)

verfasst von | submitted by

Jakob Schelling BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 843

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree pro-
gramme as it appears on the student record
sheet:

Masterstudium Japanologie

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Ina Hein M.A.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	4
1. Einleitung.....	5
2. Apokalypse und Science-Fiction in Japan.....	10
2.1. Katastrophe als Bühne für eine ideale Realität: 1945-1970.....	11
2.2. Von der Realität zur Fiktion: 1970-1995	14
2.3. Postapokalypse und Stagnation seit 1995	20
2.4. Science-Fiction nach der Dreifachkatastrophe in Japan von 2011.....	24
3. Game Studies – Forscher*in als Spieler*in	28
3.1. Der Umfang des Spielprozesses	30
3.2. Methodik	34
4. Durch die Augen von Androiden – Mediation in <i>Nier: Automata</i>	37
4.1. Verkörperung in mechanischen Avataren	38
4.2. Repräsentationen einer androiden Linse	42
5. Die Erkundung einer zerstörten Welt – Spielwelt und Leveldesign	47
5.1. Gebäude als unbekannte Überreste	49
5.2. Körper als Zeugen anhaltender Katastrophe.....	55
6. Sie kommen aus dem All – Opfer und Täter der Apokalypse.....	59
6.1. Der Feind als identitätslose Masse	60
6.2. Die Eindringlinge aus dem All	65
7. Dem Untergang geweiht – Zyklische Narration und Spielerfahrung.....	70
7.1. Zwischen den Katastrophen	71
7.2. Gefangen im Zyklus	76
7.3. Der Zyklus als gespieltes Erlebnis	80
8. Conclusio.....	87
Literaturverzeichnis	94

Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem postapokalyptischen Szenario im digitalen Spiel *Nier: Automata* (2017) des Entwicklerstudios Platinum Games. Dabei wird das Spiel vor dem spezifischen Kontext der japanischen Science-Fiction betrachtet. In einem ersten Schritt wird dafür ein Überblick über apokalyptische sowie postapokalyptische fiktionale Werke Japans seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs gegeben. Anschließend wird untersucht, wie das Spiel die Themen und Motive seines spezifischen Genres aufgreift und verarbeitet. Besonderer Fokus liegt dabei auf Begegnung des Selbst mit dem Fremden, dem Kontakt mit fortgeschrittener Technologie und dem vorherrschenden Verständnis von Zeit im Spiel. Die Analyse widmet sich verschiedenen narrativen, audiovisuellen und ludischen Elementen des Spiels. Untersucht wird die Vermittlung zwischen Avatar und Spieler*in, die Spielwelt und das Leveldesign, seine Darstellung einer außerirdischen Invasion sowie die zyklische Struktur des Spiels als Teil der Narration und der konstruierten Spielerfahrung. Weiterhin wird eine Verbindung zwischen dem Spiel und seinem zeitgenössischen japanischen Kontext hergestellt.

1. Einleitung

Mit tiefem Grollen steigt inmitten eines kriegerischen Gefechtes über dem Pazifik ein riesiger Körper, gleich dem eines Leviathan, aus dem Wasser empor. Sein Kiefer umschließt ein Kampfschiff und reißt es mit sich von der Wasseroberfläche in die Höhe. Der Schlund des Ungeheuers schließt sich, und von einer Explosion begleitet wird das Schiff in zwei Teile gerissen, die zurück ins Wasser des Ozeans stürzen und versinken. Das Monster, sein Gesicht von roten, glühenden Augen gekennzeichnet, wendet sich nun dem Festland zu und beginnt sich langsam auf das Ufer zuzubewegen. Jegliche Versuche von Kampffliegern und Geschützen, es unschädlich zu machen, scheint es abzuschütteln, die Bemühungen es aufzuhalten erweisen sich als erfolglos. Sichtlich kann es nicht so einfach von seinem aktuellen Pfad abgelenkt werden. Über Funk ist eine Nachricht zu hören: Diese unbekannte Lebensform wurde zuletzt vor 320 Jahren gesichtet, als sie bei ihrer Ankunft an Land mit schweren Angriffen die umliegenden Verteidiger komplett auslöschte. Damit ist im digitalen Spiel *Nīa: Ōtomata* (ニ－ア：オートマタ, Platinum Games, 2017)¹ der aktuellen Bedrohung und unmittelbaren Aufgabe deutliche Form gegeben: „Kurz gesagt, wenn wir seine Landung nicht verhindern, kommt es erneut zu einer Katastrophe...“ (Platinum Games 2017#Kapitel 07-04)².

Die hier beschriebenen Szenen erinnern an die wohl größte Ikone japanischer Monsterfilme. Godzilla, erstmals im gleichnamigen Film *Gojira* (ゴジラ, *Godzilla*, Honda Ishirō 本多猪四郎, 1954) zu sehen, erwacht ebenfalls aus den Tiefen des Pazifischen Ozeans und stellt eine Bedrohung für das nahegelegene Ufer dar, in diesem Fall die japanische Hauptstadt Tōkyō. Der Film war ausschlaggebend für einen weltweiten Boom japanischer Science-Fiction-Filme während der 1960er und 1970er Jahre. Daraus entstand eine eigene Kategorie an japanischen Monster-Filmen, die sogenannten *kaijū eiga*. Neben anderen naturwissenschaftlichen, technologischen oder fantastischen Formen der Science-Fiction bildeten diese Filme mit ihrem Fokus auf den namensgebenden, gigantischen Monstern eine eigene Unterkategorie des Science-Fiction-Genres (Bolton et al. 2007:VIII-XI). Die beschriebene Szene bedient sich deutlich der Motive der *kaijū eiga*, der Leviathan aus dem

¹ Im Folgenden wird das Spiel mit der offiziellen Übersetzung *Nier: Automata* bezeichnet.

² Alle direkten Zitate aus japanischen Quellen in dieser Arbeit entspringen, sofern nicht anders angegeben, meiner eigenen Übersetzung.

Pazifik ist in diesem Falle kein organisches Biest, sondern eine massive Maschine aus Metall. *Nier: Automata*, ein gemeinsames Projekt des Entwicklerstudios Platinum Games und des Spieleherstellers Square Enix, steht als ein weiteres Beispiel in einer langen Reihe von Werken japanischer Science-Fiction, die weltweite Aufmerksamkeit erregen konnten. Wo *Gojira* einen Boom an japanischen Filmen einleitete, wird beispielsweise auch dem Animationsfilm *Akira* (アキラ, Ōtomo Katsuhiro 大友克洋, 1988) eine maßgebliche Rolle dabei zugesprochen, einem internationalen Publikum japanischen Manga und Anime näher gebracht zu haben (Tanaka 2014:99). *Nier: Automata* stellt mit seiner Veröffentlichung sicherlich keinen vergleichbaren Ausgangspunkt für die Verbreitung digitaler Spiele aus Japan dar, wie es *Gojira* oder *Akira* für die jeweilige Medienform (Realfilm bzw. Anime) zugeschrieben wird. Im Jahr 2017 fiel es vielmehr auf einen schon bestehenden, fruchtbaren Boden an Begeisterung für japanische Spieleproduktionen. Als Teil einer steigenden Faszination für die japanische Populärkultur hatten sich diese Umstände schon vor der Jahrtausendwende etablieren können.

Gerade deswegen konnte das Spiel jedoch ebenfalls weitreichende kommerzielle Erfolge erzielen. Schon im Jahr seiner Erstveröffentlichung beschreibt Herausgeber Square Enix in einem finanziellen Bericht den Absatz des Spiels als „significantly above our plan“ (Square Enix 2017:3). Zuletzt wurde 2024 auf den sozialen Kanälen der Spieleserie verkündet, dass über 8 Millionen Kopien der verschiedenen Versionen von *Nier: Automata* vertrieben wurden (NieR kōshiki PR akaunto NieR 公式 PR アカウント (@NieR_JPN) 22.02.2024, 16:00, X.com). Gerade im Vergleich mit seinem Vorgängertitel aus dem Jahr 2010 wird deutlich, dass *Nier: Automata* die Spielereihe einem größeren Publikum bekannt machen konnte (Khan 2019). Dieser Erfolg führte zu zahlreichen weiteren Produktionen, die, den Prinzipien des *media mix* folgend, die fiktive Welt und Handlung des Spiels in anderen Medienformaten erweiterten (Consalvo 2009:134-137). So erschienen etwa verschiedene komplementäre Manga, Romane sowie eine Adaption des Spiels als Anime, darüber hinaus kam es auch zu weltweiten Konzerten der Spielmusik. Die Popularität des Spiels führte unter anderem auch dazu, dass die Eröffnungszeremonie der 2021 in Tōkyō ausgetragenen olympischen Sommerspiele auch von Musik aus der *Nier*-Serie begleitet wurde (McWhertor 2021).

Nier: Automata gleicht nicht nur in seiner internationalen Popularität seinen zahlreichen Vorgängern innerhalb des Genres der Science-Fiction. Wie die eingangs beschriebene Szene verdeutlicht, bedient sich das Spiel in deutlichen Anspielungen diverser zentraler Motive bekannter Werke. Mit der Darstellung androider Körper, großer Kampfroboter, Maschinen und außerirdischer Bedrohungen finden sich weitere ästhetische Elemente, die schon vor dem Spiel in zahlreichen Manga oder Anime des Genres präsentiert wurden. Die Handlung von *Nier: Automata* findet in der fernen Zukunft des Jahres 11945 statt. Nach einer außerirdischen Invasion ist die Menschheit von der Oberfläche der Erde vertrieben worden. Die letzten Überlebenden konnten sich auf die Oberfläche des Mondes retten. Zur Rückgewinnung des Planeten wurde eine Militäreinheit gegründet, die Yoruha, welche repräsentativ für die letzten überlebenden Menschen kämpft. Sämtliche Mitglieder der Yoruha-Einheit sind Androiden, welche von einer Raumstation namens Bunker (*bankā*, バンカー) aus ihre Missionen und Angriffe auf die Erdoberfläche starten. Spieler*innen übernehmen die Rolle dreier Androiden der Yoruha, namens 2B, 9S und A2. Beim Kampf auf der Erde stellen diese sich den verbliebenen Streitkräften der außerirdischen Invasion, den sogenannten *kikai seimeitai* (機械生命体, wörtlich: Maschinen-Lebensformen)³. Diese dienen, so wie die Yoruha-Androiden für die Menschheit kämpfen, als stellvertretende Streitkräfte der Außerirdischen. Dieser Stellvertreterkrieg um die Vorherrschaft auf dem Planeten, zwischen den Androiden auf der Seite der Menschheit und den *kikai seimeitai* auf der Seite der Aliens, ist die Ausgangslage für die Handlung des Spiels.

Neben seiner Beliebtheit bei den Spieler*innen erfuhr das Spiel auch im wissenschaftlichen Bereich breite Beachtung. Schon im Jahr seiner Veröffentlichung beschreibt Milan Jacević eine, in seinen Worten, ludoethische Spannung, die dem Handlungsverlauf des Spiels zugrunde liegt. Diese entsteht dadurch, dass das Spiel mit seinem Kriegsszenario Spieler*innen dazu zwingt, beim Spielen an gewaltvollen Aktionen teilzuhaben, die es selbst jedoch als ethisch fragwürdig präsentiert (Jacević 2017:13-14). Eine ähnliche Besprechung von *Nier: Automata* als Kriegsspiel findet sich 2021 bei Christina Gmeinbauer und Sebastian Polak-Rottmann. Sie kommen zu der Erkenntnis, dass das Spiel sich differenziert

³ Im weiteren Verlauf dieser Arbeit werden diese ‚Maschinen-Lebensformen‘ mit ihrem transkribierten Namen ‚*kikai seimeitai*‘ betitelt. Etwas kürzer als die wörtliche Übersetzung können sie damit vor allem von dem Begriff der ‚Maschinen‘ abtrennt werden.

mit verschiedenen Framings von Krieg auseinandersetzt, wie etwa der Dehumanisierung eines Kriegsfeindes oder der Rechtfertigung von eigener Gewalt. Während es sich somit kritisch gegen simplifizierte Darstellungen von Krieg in Populärmedien positioniert, bleibt eine Auseinandersetzung mit tatsächlicher, japanischer Kriegsgeschichte jedoch beinahe gänzlich aus (Gmeinbauer/Polak-Rottmann 2021:28-29). Die Abwesenheit einer direkten Thematisierung japanischer Geschichte hebt Yasheng She ebenfalls hervor. Das Spiel erscheint durch seine fehlenden Verweise auf einen konkreten japanischen Kontext und, dem entgegengesetzt, die gezielte Nennung diverser europäischer Philosophen als staatenlos. Doch gerade diese scheinbare Distanz zum japanischen Staat färbt, unter einer postkolonialistischen Linse betrachtet, das Spiel als eindeutig japanisch, so die Autorin. Denn dadurch zeugt das Spiel von einer typischen ambivalenten Haltung Japans gegenüber den eigenen Kriegshandlungen sowie der Unterdrückung, anstelle der Anerkennung der eigenen kolonialen Vergangenheit (She 2020:154).

Abseits der bisher vorliegenden Untersuchung von *Nier: Automata* hinsichtlich seines Kriegsszenarios lassen sich ebenfalls Analysen seiner religiösen Motive finden. Frank G. Bosman sieht in den in der Handlung auftretenden religiösen Gruppierungen der *kikai seimeitai* eine Warnung vor blindem Glauben. Wo Religion einerseits bei der Bewältigung von Verlust und Leid helfen kann, präsentiert das Spiel andererseits das Risiko eines wahn sinnigen, selbstzerstörerischen Glaubens (Bosman 2019:234). Anders argumentieren Marco Seregni und Francesco Toniolo: Sie fragen, in ähnlicher Weise wie Jaćević, nach der Moral und der verurteilenden Instanz, die in Videospielen die Handlungen der Spieler*innen bewertet. Obwohl in *Nier: Automata* ein urteilender Gott abwesend erscheint, werden die Spieler*innen nicht zu einer gleichgültigen Sinnlosigkeit, sondern zu empathischer Handlung ermutigt (Seregni/Toniolo 2023:389).

Zuletzt ist auch die zyklische Erzählstruktur des Spiels, welche in Kapitel 3.1. genauer erläutert wird, ein Interessenspunkt der Forschung. Nach Grace Gerrish stellt diese einen Teil der vielen verfremdenden Elemente dar, in denen das Spiel sich von üblichen narrativen oder auch spielmechanischen Konventionen abwendet. Sie argumentiert gegen eine nihilistische Interpretation des scheinbar endlosen Kreislaufs aus Leben und Tod, den das Spiel explizit benennt. Vielmehr sieht sie diese Momente der Verfremdung als Anregung für Spieler*innen, ein produktives Potential der Menschheit angesichts dieses Zyklus zu

erkennen (Gerrish 2018:7). Alexandre Paquet gibt einem solchen produktiven, menschlichen Potential einen Namen: In Anlehnung an den Titel des Spiels beschreibt er ein „Automata Collective“ (Paquet 2023:250). Das Spiel gibt zu einem gewissen Punkt seiner Handlung seinen Spieler*innen die Möglichkeit, ihre eigenen Speicherdaten zu löschen, um andere Spieler*innen zu unterstützen. Nachdem sie selbst zuvor die gleiche Hilfe durch die Daten anderer Spieler*innen erfahren haben, können sie mit dieser Entscheidung zu einer sich weiter fortsetzenden Reihe an Hilfestellungen beitragen. Paquet sieht hierin die radikalste Abwendung von der Vorstellung eines Endes. Spieler*innen bilden in diesem Fall ein utopisches Kollektiv, welches durch anhaltende Teilnahme seiner Individuen in gemeinsamer Unterstützung selbstständig bestehen kann. Im Automata-Kollektiv tragen viele individuelle Enden zu einem gemeinsamen Nicht-Ende bei (Paquet 2023:248-250).

Diese Arbeit wird sich *Nier: Automata* mit einem besonderen Fokus auf seiner Darstellung eines postapokalyptischen Szenarios nähern. Es wurde eingangs erläutert, wie sich das Spiel diverser Motive der Science-Fiction bedient und mit seinem Setting diesem Genre zugeordnet werden kann. Eine besondere Verbindung zwischen der Science-Fiction und Vorstellungen vom apokalyptischen Untergang betont Autor und Literaturkritiker Ebihara Yutaka in einem Aufsatz zur japanischen literarischen Landschaft nach der Dreifachkatastrophe von 2011: „Science-Fiction ist stark, wenn es um Apokalypse geht. In der Science-Fiction verschwindet die Welt wieder und wieder“ (Ebihara 2017:252).

In dieser Arbeit soll das Spiel als kontemporäres Beispiel dieser zahlreichen Apokalypsen in der Science-Fiction behandelt werden. Neben dem beschriebenen Forschungsstand zum Spiel selbst wird somit im folgenden Kapitel 2 die Forschung zu japanischer, (post-)apokalyptischer Science-Fiction vorgestellt. Dabei wird spezifisch auf das Genre seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges zurückgeschaut. Dieser Überblick hilft zu verstehen, mit welchen Thematiken und Motiven das Genre sich in seinen verschiedenen (post-)apokalyptischen Szenarien beschäftigt. So kann in der Analyse von *Nier: Automata* erkannt werden, wie das Spiel sich vor diesem Hintergrund seines Genres positioniert. Kapitel 3 widmet sich den grundlegenden Theorien der *game studies*. Ebenso werden auch die Methoden zur Betrachtung digitaler Spiele vorgestellt und ein Ausblick auf die anschließenden Analysekapitel 4 bis 7 gegeben. In der Analyse soll aufgezeigt werden, welche Merkmale das spezifische Endzeitszenario in *Nier: Automata* charakterisieren. Weiterhin

wird herausgearbeitet, ob und auf welche Art das Spiel zu etablierten Themen des spezifischen Genres beiträgt und welche neuen Motive sich in seinen Darstellungen finden lassen. Bei der Analyse sollen immer auch die ludischen Elemente des digitalen Spiels beachtet werden. Die Besprechung der Entwicklungen in japanischer Science-Fiction seit 1945 legen das größte Augenmerk auf Literatur, Film, Manga und Anime. Entsprechend ist es ein erklärtes Ziel dieser Arbeit zu erkennen, wie *Nier: Automata* in dem vergleichsweise jungen Medium der digitalen Spiele die postapokalyptische Fiktion und die Charakteristika ihrer Katastrophen nicht nur in der Handlung, sondern auch im Spielerlebnis selbst verarbeitet.

2. Apokalypse und Science-Fiction in Japan

In der im Jahr 2014 veröffentlichten Monografie *Apocalypse in contemporary Japanese science fiction* gibt Tanaka Motoko einen weitreichenden Überblick über japanische fiktionalen Werke nach 1945, welche sich mit apokalyptischen Szenarien beschäftigen. Dabei orientiert sich Tanaka stark an drei von dem Soziologen Ōsawa Masachi und dem Philosophen Azuma Hiroki definierten Phasen, mit denen diese den kulturellen Zeitgeist Japans nach dem Zweiten Weltkrieg beschreiben (Tanaka 2014:6-7). Diese umfassen die „Periode der Ideale“ (*Risō no jidai* 理想の時代) von 1945 bis 1970 und die darauffolgende „Periode der Fiktion“ (*Kyokō no jidai* 虚構の時代) von 1970 bis 1995, welche die 50 Jahre nach dem Ende des Krieges in zwei gleichlange Hälften teilen (Ōsawa 2008:2-3). Beide Autoren datieren den Umschwung und Beginn einer dritten Periode auf das Jahr 1995. Ōsawa nennt die dann beginnende Phase die „Periode der Unmöglichkeit“ (*Fukanōsei no jidai* 不可能性の時代) (Ōsawa 2008:167), wogegen Azuma an dieser Stelle von einer „Periode der Tiere“ (*Dōbutsu no jidai* 動物の時代) spricht (Azuma 2001:125-126).

Im Folgenden sollen diese drei Perioden genauer beschrieben werden. Anhand bestehender wissenschaftlicher Besprechungen von Werken der Science-Fiction wird weiter erläutert, wie sich der jeweilige Zeitgeist in apokalyptischer Fiktion niedergeschlagen hat. Der Überblick endet schließlich mit einem Blick auf die Reaktion der japanischen Science-Fiction auf die Dreifachkatastrophe von 2011.

Die Begrenzung dieses historischen Überblicks auf die Zeit nach 1945 hat verschiedene Gründe. Als erstes ist die klare Orientierung am Spiel *Nier: Automata* zu nennen, denn das Spiel verweist selbst deutlich auf dieses Jahr. Seine Handlung spielt im Jahr 11945 und

findet damit genau zehntausend Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs statt. Darüber hinaus stellt der Zweite Weltkrieg durch sein schiereres Ausmaß und die Verwendung neuer Waffensysteme auch einen entscheidenden Einschnitt in apokalyptischen Vorstellungen und Fiktionen dar (Tanaka 2014:40-41). Durch das Erleben von „ultimate apocalyptic events“ und eine anschließende Besatzung durch die Vereinigten Staaten wurde Japan von seiner Vergangenheit getrennt: „[...] prewar ideologies were totally negated by a powerful foreign Other“ (Tanaka 2014:60-61). Wegen diesem drastischen Einschnitt bietet für diesen Überblick das Jahr 1945 einen guten Ausgangspunkt. Schließlich bedient sich *Nier: Automata*, wie bereits erläutert, häufig der Bildsprache der Science-Fiction aus der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts.

2.1. Katastrophe als Bühne für eine ideale Realität: 1945-1970

Zwei Ereignisse haben die japanische apokalyptische Fiktion der Nachkriegs-Jahrzehnte maßgeblich beeinflusst: die Niederlage und Kapitulation Japans im Zweiten Weltkrieg sowie die Atombomben, welche von den Vereinigten Staaten 1945 über Japan abgeworfen wurden. Gerade die Atombomben führten zu einer neuartigen Zweiteilung innerhalb der japanischen Bevölkerung: Die *hibakusha*, Überlebende der Atombomben, sahen sich der scheinbar unmöglichen Hürde gegenübergestellt, ihre Erfahrungen der Katastrophe den nicht unmittelbar Betroffenen näherzubringen. Die apokalyptischen Fiktionen der unmittelbaren Nachkriegszeit bedienten sich der Motive des Krieges, des Imperialismus, der Niederlage oder der Atombomben, um den vom Weltkrieg ausgelösten Unsicherheiten begegnen zu können: „Apocalyptic discourse in this period functioned as a tool to comprehend the overall meaning of the defeat as a crisis and to solidify unstable national and individual identity“ (Tanaka 2014:44). Dabei waren die Narrative geprägt von sich binär gegenüberstehenden Konzepten, wie etwa Sieg und Niederlage, äußerem Fremdem und innerem Vertrautem oder Opfer und Täter (Tanaka 2014:42-44).

Es sind diese Fragen nach der Verfestigung nationaler und individueller Identität, in der die ‚Periode der Ideale‘ ihre namensgebenden Ideale findet. Unter der Besatzung der Vereinigten Staaten und den in Gang gesetzten amerikanischen Reformen zur Demokratisierung Japans, wie etwa der neuen japanischen Verfassung, bildete sich ein neues Leitbild für den japanischen Staat. Somit war das Ideal der Zeit stark an eine nationale Identität

gebunden um eine japanische Nachkriegsdemokratie nach amerikanischem Vorbild zu bilden (Ōsawa 2008:29). In den 1960er Jahren verliert das leitende Ideal zunehmend seinen stark politischen Charakter als neue Vorstellungen von wirtschaftlichem Wachstum und Wohlstand Japans dominant wurden (Ōsawa 2008:34). Da in den 1960er Jahren bereits eine grundlegende wirtschaftliche Struktur wiederhergestellt war, befasste sich die Fiktion während dieser Jahrzehnte mit einer ideologischen Neuorientierung: „Japanese modern apocalypse in the 1960's and 1970's thus explored the identity of Japan as a nation and attempted to recreate other ideologies or grand narratives to support the nation as a whole“ (Tanaka 2014:61). Der hier genannte Begriff *grand narrative* lässt sich ebenso bei Azuma finden.

Die *grand narrative* stellt einen Sammelbegriff für viele Systeme dar, durch die sich moderne Gesellschaften als geeinte Ganzheiten ihrer Individuen etablieren konnten: „These systems became expressed, for instance, intellectually as the ideas of humanity and reason, politically as the nation-state and revolutionary ideologies, and economically as the primacy of production. *Grand narrative* is a general term for these systems“ (Azuma 2009:28). Azuma sieht im Umschwung zur ‚Periode der Fiktion‘ um 1970 eine große Veränderung in der sogenannten „decline of the grand narrative“ (Azuma 2009:27-28). Abgelöst von post-modernen Tendenzen begleitet ein Verfall der *grand narrative* das Ende der ‚Periode der Ideale‘. Bis dahin galten jedoch die Vorstellungen der *grand narrative*: Die Ideale, so lässt sich erneut erkennen, folgen der Idee einer geordneten, einheitlichen japanischen Gesellschaft, nationaler Identität und ökonomischen Wachstums.

Als konkretes Beispiel der Science-Fiction dieser Zeit kann an dieser Stelle erneut der Film *Gojira* von 1954 herangezogen werden. Susan Napier beschreibt die deutliche Verbindung des Filmes mit den Atombomben von Hiroshima und Nagasaki. Godzilla wird durch amerikanische Tests mit Nuklearwaffen geweckt und fällt als zerstörerische Gewalt über Tōkyō her. Es ist spezifisch amerikanische Technologie, die durch das Monster verkörpert und dämonisiert wird. In direktem Kontrast hingegen ist es ein japanischer Wissenschaftler, dessen Opfer schlussendlich Godzilla aufhalten kann. So kann das böse Monster von einem guten japanischen Wissenschaftler gestoppt werden (Napier 1993:331-332). Die polaren Oppositionen des Filmes sind deutlich zu erkennen. In seinem Zentrum steht ein fremdes Monster, das von außen über Japan herfällt. Es gibt klar erkennbar gute und böse

Akteure sowie eine nationale, technologisch moralische Gegenüberstellung von Japan und den Vereinigten Staaten. Auf einer ähnlichen Prämisse baut auch *Nier: Automata* auf. Obgleich hier die Erde schon verloren wurde, richtet sich der Kampf gleichermaßen gegen eine fremde, in diesem Fall außerirdische Bedrohung. In der klaren Trennung zwischen den ‚guten‘ Androiden und den ‚bösen‘ *kikai seimeitai* findet sich ebenso eine moralische Gegenüberstellung von Technologie. Während die *kikai seimeitai* eine Invasionsarmee sind, wurden die Androiden geschaffen, um die Menschheit zu verteidigen und die Erde zurückzugewinnen.

Das klassische *happy end* angesichts des Konfliktes von ‚Gut‘ gegen ‚Böse‘ in *Gojira* bietet ein kathartisches Erlebnis vor dem Hintergrund der eigenen Kriegserfahrungen: „The film thus offered its immediate postwar Japanese audience an experience that was both cathartic and compensatory, allowing them to rewrite or at least reimagine their tragic wartime experiences“ (Napier 1993:332). Weiterhin sieht Napier den Film als Beispiel für „secure horror“, in dem typischerweise ein Kollektiv von äußeren Einflüssen bedroht wird, jedoch durch die Bemühungen von Regierung oder Wissenschaft gerettet werden kann (Napier 1993:332). Tanaka fügt vor diesem Hintergrund hinzu, dass alle im Film gezeigten Menschen Japaner sind. In *Gojira* begegnet eine idealisierte (innere) soziale Einheit dem (äußeren) brutalen Fremden; der Film versucht, eine nationale Identität und einen „Japanese spirit“ zurückzugewinnen (Tanaka 2014:139).

Eben dieser Versuch zeigt ein weiteres entscheidendes Charakteristikum der ‚Periode der Ideale‘ auf: den Bezug zu einer antizipierten, besseren Realität. Nach Ōsawa verweisen die namensgebenden Ideale, ebenso wie die Fiktionen der folgenden Periode, auf Vorstellungen außerhalb der bestehenden Realität. Wo die Fiktionen sich jedoch mit reiner Imagination abseits jeglicher Verwirklichung befassen, beschreiben die Ideale etwas, das eine logische Weiterführung der tatsächlichen Welt sein kann (Ōsawa 1996:39-40). Die ‚Periode der Ideale‘ bemüht sich also um die konkrete Umsetzung und Verwirklichung ihrer Ideale in der Realität. Tanaka hebt dieses Streben in ihrer Analyse zweier Romane der Zeit hervor, *Man'en gannen no futtobōru* (万円元年のフットボール, *The silent cry*, Ōe Kenzaburō 大江健三郎 1967) und *Daiyon kanpyōki* (第四間氷期, *Inter ice age 4*, Abe Kōbō 安部公房 1959). Obwohl sich die spezifischen Haltungen der zwei Autoren zur Frage, wie eine japanische

Nachkriegsidentität aussehen sollte, unterscheiden, sieht Tanaka Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Romanen als Mittel zur Verwirklichung ihrer Vorstellungen:

Ōe hopes that it will be reunited with tradition, while Abe sees it as irretrievably changed after the defeat. [...] these two apocalyptic stories use the modern linear understanding of time in order to comprehend the present reality and to construct a vision of the future. They aim to influence the reality of postwar Japan by presenting their philosophical stance. (Tanaka 2014:78)

Die beiden Romane werden als charakteristische Produkte der Moderne erkannt. Sie folgen, wie das Zitat zeigt, einer linearen Auffassung von Zeit, mit klar erkennbarer Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Gegenwart wurde durch eine Vergangenheit geformt, und informiert durch diese Vergangenheit soll sie in eine neue Zukunft verändert werden. Ebenso sind die Konzepte der *grand narrative*, wie politische Ideologien und nationale Identität, in den Vorstellungen dieser Werke noch gültig und werden durch die Romane in der Realität verhandelt (Tanaka 2014:78).

2.2. Von der Realität zur Fiktion: 1970-1995

In den späten 1960er und 1970er Jahre fanden eine Vielzahl an historischen Ereignissen statt, die zu dem Verfall der *grand narrative* und so zu einem postmodernen Wandel beitrugen. Die Weltausstellung 1970 in Ōsaka stellt einen Höhepunkt und die Zurschaustellung des technologischen und wirtschaftlichen Fortschritts dar. Der Ausstellung folgte jedoch die erste Ölpreiskrise 1973, und ein Ende des rapiden wirtschaftlichen Wachstums Japans begann sich abzuzeichnen (Azuma 2009:28). Die *Anpō tōsō* (安保闘争, wörtl.: Sicherheitskonflikt), Proteste gegen die Sicherheitsabkommen zwischen Japan und den Vereinigten Staaten, sowie linke studentische Aufstände der *Zenkyōtō* (全共闘)⁴ prägten darüber hinaus die politische Landschaft der beiden Jahrzehnte. Diese Proteste zeugten nicht nur von innerer ideologischer Uneinigkeit, sondern auch von dem anhaltenden amerikanischen Einfluss auf die japanische Politik, gegen den sie sich richteten (Tanaka 2014:47). Ōsawa sieht als entscheidenden Endpunkt der ‚Periode der Ideale‘ den 1972 stattgefundenen *Asama sansō jiken* (あさま山荘事件, wörtl.: Vorfall der Asama-Berghütte), eine mehrtägige

⁴ Kurzform für *Zengaku kyōtō kaigi* 全学共闘会議, zu Deutsch: Campusweiter Ausschuss für den gemeinsamen Kampf.

Geiselnahme durch die radikale kommunistische *Rengō sekigun* (連合赤軍, wörtl.: Vereinigte rote Armee) (Ōsawa 1996:40).

Im Bereich der kulturellen Produktionen verstarben darüber hinaus zwischen 1965 und 1972 mit Tanizaki Jun'ichirō, Mishima Yukio und Kawabata Yasunari drei große Persönlichkeiten der zeitgenössischen japanischen Literatur. Sie verkörperten mit ihrem Schaffen klare Vorstellungen von japanischen Traditionen: „All three writers were cultural nationalists who, despite their undoubted modernism, also felt themselves to be deeply rooted in the literary and cultural traditions of an eternal ‚Japan the beautiful‘ [...]“ (Starrs 2011:245). Die Todesfälle und das Vakuum, das sie hinterließen, können als entscheidend für einen Wandel in der japanischen Literatur dieser Jahrzehnte gesehen werden. Die Werke von jüngeren Autor*innen, die in den 1970er Jahren bekannt wurden, waren bedeutend weniger von traditionellem, nationalistischem Gedankengut beeinflusst (Starrs 2011:245-246).

Den Verlust einer traditionellen japanischen Identität sieht Napier deutlich ausgedrückt im Science-Fiction-Film *Nippon chinbotsu* (日本沈没, *Submersion of Japan*, Moritani Shirō 森谷司朗, 1973). Der Film basiert auf einem Roman aus dem gleichen Jahr (日本沈没, *Japan sinks*, Komatsu Sakyō 小松左京, 1973) und erzählt nicht mehr von einem glorreichen Sieg der Nation gegen eine Bedrohung, sondern von einem Japan, das im Pazifik versinkt. Während in *Gojira* die Zerstörung Japans noch aufgehalten und die vom Monster verwüsteten Gebiete in Zukunft wiederaufgebaut werden können, kann in *Nippon chinbotsu* der Untergang Japans im Meer jedoch nicht gestoppt werden. Anstelle eines kathartischen Sieges über ein Monster präsentiert der Film einen melancholischen Blick zurück auf eine verlorene Vergangenheit: „*Nippon chinbotsu* allowed its audience the melancholy pleasure of mourning the passing of traditional Japanese society. The film is essentially an elegy to a lost Japan“ (Napier 1993:335). Das Ende des Filmes zeigt die Namen großer japanischer Städte abgebildet auf dem Ozean, in dem sie versunken sind. Die *grand narrative* und ihre nationalen, kollektiven Ideale stehen 1973 ihrem Verfall gegenüber. In *Nippon chinbotsu* werden sie symbolisch zu Grabe getragen und verbleiben zum Ende des Films lediglich in Aufzeichnungen und Erinnerungen (Napier 1993:333-336).

Apokalyptische Narrative wendeten sich mit diesem Verlust einer *grand narrative* neuen Szenarien zu, welche sich immer weiter von einem Realitätsbezug entfernen und in

die Bereiche des Fiktionalen bewegten. Ōsawa diagnostiziert, beginnend in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre, einen Boom an apokalyptischem Gedankengut. Dieses findet sich sowohl in kulturellen Produktionen wie Manga und Animationsfilmen, als auch in einer Vielzahl neuer Religionen der Zeit wieder. Im Manga und Anime etablierte sich als Ausdruck dieser Vorstellungen das Bild eines weltweiten, endgültigen, letzten Krieges. Verschiedenste Produktionen der Zeit siedeln ihre Handlung nach einem solchen Krieg an (Ōsawa 1996:74-76). Indem ihre Handlungen nach solchen ‚letzten‘ Kriegen stattfinden, tritt die Science-Fiction in den siebziger und achtziger Jahren entschieden auch in den Bereich der Postapokalypse ein. Durch ihr zerstörerisches Ausmaß formen diese Kriege maßgeblich die Umstände ihrer Handlungsorte: Sie bilden neue Welten auf den Ruinen derer, die zuvor zerstört worden sind. Es ist eben dieses Motiv, dem sich auch *Nier: Automata* bedient. Ein Großteil der Spielzeit wird auf der von Menschen verlassenen Erdoberfläche verbracht. Diese berichtet in ihrem Landschaftsbild und Gebäuderuinen von den vergangenen Katastrophen und der ausgelöschten Menschheit.

Der Schritt zu postapokalyptischen Szenarien allein stellt dabei jedoch noch keinen endgültigen Bruch mit der zeitgenössischen Realität und ihren Idealen dar. In der Anime-Serie *Uchū senkan yamato* (宇宙戦艦ヤマト, *Space battleship Yamato*, Matsumoto Reiji 松本零士 1974-1975), welche eine Welt nach nuklearer Kontamination zeigt, erkennt Tanaka noch vergangene Vorstellungen einer einheitlichen Ordnung. Eine deutliche Abwendung von diesem Ideal verortet die Autorin in den 1980er Jahren, in denen seine imaginierte Wiederherstellung schließlich aufgegeben wird (Tanaka 2014:46-48). Diesen Wandel sieht sie besonders in jenen Werken ausgedrückt, welche zeitlich versetzt in unterschiedlichen Fassungen erschienen. Die Unterschiede in der Handlung zwischen zwei Versionen der gleichen Geschichte hebt den kulturellen Wandel in dieser Zeit hervor. Dazu zählt beispielsweise *Kaze no tani no Naushika* (風の谷のナウシカ, *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, Miyazaki Hayao 宮崎駿), welches als Manga ab 1982 und als Film 1984 veröffentlicht wurde. Der Film baut auf einer klaren Opposition zwischen menschlicher Zivilisation und einer tödlichen Natur auf. Letztere stellt nach einem apokalyptischen Krieg in Form eines Dschungels aus riesigen Pflanzen und Insekten eine neue Bedrohung dar. Diese Gegenüberstellung wird durch eine vermittelnde Rolle der Protagonistin Nausicaä gelöst, die eine reinigende Kraft der Pflanzen offenbart. Der Film endet in der Beendigung seines

Konfliktes und einer Versöhnung mit der Natur. Indem er zwei antagonistische Positionen in katastrophaler Krise miteinander konfrontiert und schlussendlich vereint, zeigt er noch einige Charakteristika der modernen apokalyptischen Vorstellungen, die ihm vorausgingen (Tanaka 2014:90-92).

Die Mangaserie erschien über einen längeren Zeitraum, ihre Publikation war erst im Jahr 1994 abgeschlossen. Die Unterschiede zum Film werden von Tanaka deswegen als emblematisch für das Umdenken angesehen, das ihre Produktion durch die 1980er Jahre hinweg begleitete. Im Manga wurde die tödliche Natur von einer früheren Zivilisation erschaffen, um die Welt nach dem absehbaren Krieg zu reinigen und für ihre Rückkehr als neue Menschheit vorzubereiten. Nausicaäs Generation wurde von dieser Zivilisation genetisch modifiziert und könnte in einer perfekt gereinigten Welt nicht überleben. Mit diesem Wissen konfrontiert beschließt die Protagonistin, trotz Schuldgefühlen gegenüber den ungeborenen neuen Menschen, diese Pläne zu zerstören. Sie entscheidet sich gegen den Fortschrittsgedanken der perfekten, bereinigten Welt und bricht explizit mit den Idealen einer vergangenen Zivilisation (Tanaka 2014:95-97).

Darüber hinaus unterscheidet sich die Mangaserie auch von den eindimensionalen Vorstellungen eindeutig ‚guter‘ und ‚schlechter‘ Figuren, die im Film vorherrschen. Ähnlich wie in *Godzilla* findet sich auch in dieser Handlung ein Wesen mit zerstörerischer Kraft, welches als Allegorie für die Atombomben gelesen werden kann. Der Manga zeigt die Kreatur selbst jedoch in einem empathischen, unschuldigen Licht. Mehr Aufmerksamkeit wird der verantwortungsvollen Nutzung solcher Kräfte durch den Menschen gegeben: „It recalls and suggests the ambivalent nature of nuclear power, that can be used to kill as well as to heal. It falls upon humans to use this double-edged power morally“ (Tanaka 2014:95). In der Mangaserie gelten gegensätzliche Dichotomien nicht mehr, schließlich ist die tödliche Natur menschengeschaffen. Ebenso wird die binäre Annahme von eindeutig ‚Gutem‘ und ‚Schlechtem‘ aufgelöst beziehungsweise in Frage gestellt. Auf gleiche Weise bleiben auch in *Nier: Automata* die Vorstellungen von moralisch eindeutigen Positionen im Spielverlauf nicht erhalten. In Kapitel 6 wird genauer betrachtet, wie das Spiel seine simplen Oppositionen von bösen Invasoren und guten Verteidigern sowie Tätern und Opfern im Spielverlauf differenzierter beleuchtet.

Die Themen, die sich als Unterschiede zwischen den beiden Versionen von *Kaze no tani no Naushika* herauskristallisieren, werden in späteren Werken, wie beispielsweise dem Animationsfilm *Akira* von 1988, weiter verschärft. Dieser basiert ebenfalls auf einer Mangaserie, welche von 1982 bis 1990 veröffentlicht wurde. Die Handlung beider Fassungen entzieht sich noch stärker einem moralischen Ankerpunkt. Die Politik ist korrupt, die Wissenschaft ist verantwortlich für eine Gruppe Kinder mit telepathischen Fähigkeiten, allen voran Akira, dessen Kraft zu einer Explosion führt, die einen dritten Weltkrieg einleitet. Eine Rettung wie in den Filmen des *secure horror* können die Regierung und die Wissenschaft nicht mehr bieten: „[...] in *Akira* the remnants of the collectivity exist mainly as a group of corrupt and brutal male authority figures, existing only to be resisted“ (Napier 1996:346). Auch die Widerstandsbewegungen gegen die herrschenden Mächte bleiben nur vage charakterisiert, und die Motorradgang der Protagonisten lebt ein zielloses, kleinkriminelles Leben. Ohne eindeutig ‚gute‘ Akteure folgt der Film den Ideen des *paranoid horror*: In Abwesenheit eines sozialen, moralischen Kompasses entspringt das bedrohliche Fremde dem Kollektiv selbst, es kommt nicht mehr von außen (Napier 1996:339-340). In *Akira* wird dies in den telepathischen, mutierten Kindern verkörpert.

Ebenso erwachen in Tetsuo, einem Waisenjungen und Mitglied der Motorradgang, telepathische Kräfte. Während des Höhepunkts des Filmes mutiert sein Körper in grotesker Weise und verbindet sich mit metallenen Teilen umliegender Technik. In diesem Erwachen monströser Kräfte im elternlosen Tetsuo sieht Napier mehrere mögliche Konfliktpunkte einer japanischen Identitätsfrage ausgedrückt. Ihrer Auffassung nach hat die Faszination einer jüngeren Zuschauerschaft mit dem überwiegend unsympathisch portraitierten Tetsuo ihre Grundlage in einem Generationskonflikt. Dabei verweist sie auf den Begriff der *shinjinrui* (新人類, wörtl.: neue Menschenart), welcher in den 1980er Jahren populär wurde, um eine junge Generation zu bezeichnen, die in den Jahren des wirtschaftlichen Aufschwungs großgeworden war. Wie der verwaiste Tetsuo ist sie von der vorigen Generation getrennt und ‚erwacht‘ im jungen Erwachsenenalter zu ihrer eigenen Identität:

[...] the audience to which *Akira* speaks and that has made it such a consistent best-seller since the comic serial's inception in 1983 is very much part of the *shinjinrui*, and they are only now beginning to find their own identity and powers in contrast to the war-scarred generation before them. (Napier 1996:342).

Andererseits kann in Tetsuo auch eine Repräsentation Japans im internationalen Kontext gesehen werden. Seine rasant anwachsenden Kräfte bilden eine Analogie zu Japans steigender wirtschaftlicher Macht, welche in diesen Jahrzehnten besonders von den Vereinigten Staaten als bedrohlich angesehen wurde (Napier 1996:348-349).

Beide Versionen der Geschichte, die Mangaserie und der Film, unterscheiden sich hauptsächlich in ihrem Ende. Der Film endet mit einer erneuten Explosion an übernatürlichen Kräften. Dabei wird ein neues Universum erschaffen, in welches Akira, Tetsuo und die anderen mutierten Kinder entschwinden. Dieses Ende verdeutlicht das Zeitverständnis des Films: Eine neue Realität wird durch die Trennung von jeglicher Vergangenheit geformt. Die Trennung von der eigenen Vergangenheit zeigt der Film ebenso auf einer Generationsebene durch die verwaisten Protagonisten. Auch in der Architektur findet sie einen Ausdruck, als zum Ende des Films ein Nachbau des olympischen Stadions von 1964, zerstört wird (Napier 1993:346-247).

Im Manga hingegen gleichen sich die Kräfte von Tetsuo und Akira gegenseitig aus. Tanaka interpretiert hier den jungen Akira und die Ausweitung seiner Kraft, die in einer Explosion endete, als Allegorie zum japanischen Wachstumsgedanken in der Moderne. Indem die expansiven Kräfte von Akira durch jene von Tetsuo ausgeglichen werden, wird in der Manga-Version jedoch die Vergangenheit nicht abgetrennt und zurückgelassen. Vielmehr zeugt das Ende von der Möglichkeit, die eigene Vergangenheit zu verarbeiten: „[...]Akira's absorption of Tetsuo in the manga version suggests the possibility that Japanese society may have a chance to confront the meanings of the apocalyptic catastrophe and defeat objectively for the first time since the war“ (Tanaka 2014:105). Das Ende der Manga-Version von *Nausicaä* sowie beide Fassungen von *Akira* zeigen somit auch, dass sich post-apokalyptischen Szenarien nicht ausschließlich mit ihren neuen Welten nach dem Untergang befassen müssen. In ihnen kann ebenso das Verhältnis zu der Zeit vor einem apokalyptischen Ereignis thematisiert werden und wie diese Zeit weiterhin Auswirkungen auf ihre Gegenwart hat. Die verschiedenen Enden von *Akira* verdeutlichen zudem, welche unterschiedlichen Formen dieses Verhältnis zur Vergangenheit annehmen kann, von gänzlicher Trennung bis hin zu Verarbeitung und Akzeptanz. Somit ist für die Analyse von *Nier: Automata* ebenfalls von Interesse, wie der Vergangenheit seiner Spielwelt und den Überresten der Menschheit begegnet wird.

In der Manga-Version von *Akira* ruft der Anführer der Motorradgang, Kaneda anschließend im Schutt der Zerstörung einen eigenen, neuen Staat aus. Die beiden Versionen der Geschichte zeigen einen unterschiedlichen Umgang mit eigener Vergangenheit. Sie gleichen sich jedoch darin, dass sie ihrem Handlungsort einen realitätsfernen Raum der Selbstverwirklichung gegenüberstellen. Das neue Universum und der von Kaneda ausge-rufene, imaginäre Staat konstruieren dabei eben jene Orte, welche die ‚Periode der Fik-tion‘ ausmachen: „While the film celebrates the very fictional idea of the possibility of a new universe, the manga explores the fictional ideal of gaining independence and (re)cre-ating a new national identity in a more concrete way“ (Tanaka 2014:106). Eine verbesserte Realität kann in beiden Versionen von *Akira* nicht in der bestehenden Welt entstehen, es braucht dazu neu geschaffene, fiktionale Räume.

2.3. Postapokalypse und Stagnation seit 1995

Zwei katastrophale Ereignisse erschütterten im Jahr 1995 die Vorstellungen von Sicherheit in Japan: Das Erdbeben von Kōbe und die Gasangriffe der religiösen Vereinigung *Ōmu shin-rikyō* (オウム真理教) auf mehrere U-Bahn-Strecken Tōkyōs. Damit markierte dieses Jahr laut Ōsawa das Ende der ‚Periode der Fiktion‘ (Ōsawa 1996:40). Beide Vorfälle bekräftigten die Vorstellung eines unheimlichen Fremden im Selbst, das jederzeit plötzlich inmitten der Gesellschaft erscheinen kann. Als Folge der Gasattacken orientiert sich dieses Fremde an erwiesenermaßen zu Gewalt fähigen Angehörigen der Religion, die in der Gemeinschaft existieren: „every Japanese was potentially suspect, and the true horror is that the uncanny Other is never far away: it never can be, because it is *within* us“ (Tanaka 2014:53). Das Erd-beben von Kōbe verdeutlichte, so Ōsawa, dass dem Leben selbst jederzeit das Potential von plötzlichem Tod und Zerstörung innewohnt. Er verweist beispielsweise auf einen Betroffe-nen, dem nach dem Erdbeben alle Dinge wie Waffen erschienen. Angesichts der plötzli-chen Zerstörung und des Todes wird in der Katastrophe ein aggressiver, fremder Wille gesehen (Ōsawa 1996:12). Abseits des spezifischen Erdbebens von 1995 bietet etwa die Vor-stellung von Katastrophen als göttliche Strafen ein anschauliches Beispiel eines solchen Willens.

Eben dieses Innewohnen eines Fremden im Selbst findet Tanaka auch in der Animati-onsserie *Shinseiki Evangerion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Neon genesis Evangelion*, Anno

Hideaki 庵野秀明, 1995-1996) wieder. Die Handlung der Serie folgt dem 14 Jahre alten Protagonisten Shinji, welcher als Pilot großer Kampfroboter, den Evangelion, gegen bedrohliche außerirdische Engel kämpfen muss. Dabei wird schrittweise enthüllt, dass Shinji, seine Mutter, sein Evangelion und die Engel in einem komplexen Netz aus Verwandtschaft und beeinflusster DNA untrennbar miteinander verflochten sind. Wegen dieser genetischen Verflechtungen muss Shinji diesen Kampf führen: Die fremde Bedrohung ist buchstäblich ein körperlicher Teil von ihm (Tanaka 2014:116-118). Fremdheit findet jedoch nicht nur in den Engeln Ausdruck, sondern auch in Shinjis Begegnungen mit seinem Vater und den anderen jugendlichen Evangelion-Piloten. Gerade im Verhältnis zu seinem Vater kann sich Shinji nicht über ihn hinwegsetzen: Ihm bleibt ein symbolisches ‚Töten‘ des Patriarchen als Schritt der Reife verwehrt. Zum Ende der Serie bleibt es unklar, ob Shinji im Verlauf der Handlung reifen und erwachsen werden konnte. Eine Neuerzählung der letzten Episode als Film im Jahr 1997 zeigt gegen Ende Shinji und seine Kollegin Asuka als scheinbar einzige Überlebende der Geschehnisse. Der Film endet mit einer verachtenden Aussage Asukas gegenüber Shinji, nachdem dieser versuchte sie zu erwürgen (Tanaka 2014:117-119).

Wo Nausicaä noch mit der Natur kommunizieren kann und in *Akira* die Begegnung der Protagonisten und den Mutanten schlussendlich eine neue Dimension oder einen eigenen Staat kreiert, scheitert für Shinji jeglicher Kontakt und die Kommunikation mit dem Fremden. Die Begegnung mit dem Vater und das Ende der Animationsserie lassen ihn nicht erwachsen werden. Im Film weiß Shinji nicht mit der endgültigen Existenz neben Asuka umzugehen und ist ihrer Verachtung ausgesetzt. Es wird keine Zukunftsvision mehr angeboten, nicht einmal in neu geschaffenen, fiktiven Räumen, wie es noch in *Akira* der Fall war. Tanaka schreibt: „[...] there is a bleak post-apocalyptic situation of complete despair, endless failure, and disillusionment. [...] This strongly suggests the harshness and cruelty of living with the Other in reality” (Tanaka 2014:119). Die postapokalyptische Situation ist hier also nicht lediglich durch eine vergangene, apokalyptische Katastrophe charakterisiert. Sie äußert sich vielmehr in Stagnation sowie Aussichtslosigkeit und repräsentiert den schweren Konflikt mit einem inneren Fremden sowie die fehlgeschlagenen Verbindungsversuche zu einem sozialen Umfeld.

Eben diese Begegnung mit dem Fremden innerhalb der Gesellschaft ist auch relevant für Azumas und Ōsawas Überlegungen über die Periode nach 1995. Azumas ‚Periode der

Tiere‘ baut auf der Annahme auf, dass die Erfüllung von allen Bedürfnissen auch ohne signifikante soziale Kommunikation geschehen kann. Die wachsende Konsumgesellschaft im zwanzigsten Jahrhundert führte zu einem Versorgungssystem, in dem inzwischen beispielsweise Mahlzeiten oder Sex leicht verfügbar sind. Bedürfnisse, welche zuvor zwischenmenschlichen Kontakt voraussetzten, können nun unmittelbar und auf mechanische Weise bedient werden. Die Gesellschaft funktioniert ohne Kontakt mit den Anderen. Einzelne Individuen schließen nun ihre eigenen Zyklen an Bedürfnis und deren Erfüllung; diesen Wandel nennt Azuma „Tier werden“ (Azuma 2001:125-127).

Ōsawa sieht diese Periode in zwei gegensätzliche Richtungen geteilt. Die eine beschreibt er als die Flucht in eine ultimative Realität. Selbstverletzungen als physische Umsetzung emotionalen Schmerzes, nationalistisch oder religiös motivierter Aktivismus, das Interesse junger Menschen an Schauplätzen tatsächlicher Katastrophen oder auch Realityshows im TV nennt er dabei als Beispiele dieser Fokussierung auf Realität (Ōsawa 2008:4). Die andere, für eine Besprechung von apokalyptischer Science-Fiction relevantere Richtung, ist eine der extremen Fiktionalisierung. Diese folgt einem verstärkten Wunsch nach Sicherheit und strebt danach, jeglichen Dingen ihre Risiken und Gefahren zu nehmen. Hier nennt Ōsawa als Beispiele simulierte Liebe und Sexualität in digitalen Spielen, koffeinfreien Kaffee oder Cannabis als vermehrt risikofrei angesehene Droge. Dabei wird den Dingen jedoch immer etwas von dem genommen, was sie ausmacht. Sie entfernen sich von ihrer Realität und sind daher fiktionalisiert (Ōsawa 2008:80-83). Beide Orientierungen entstehen als Folge einer gesellschaftlichen Unmöglichkeit der Begegnung mit dem Fremden. Sie ist unmöglich, weil diese Begegnung ein Paradoxon beinhaltet. Menschen suchen zwar nach dem Fremden, aber reagieren im Kontakt mit Furcht und Vermeidung. Es ist eine Suche nach Fremden ohne Fremdheit (Ōsawa 2008:192-193). Der Vektor der extremen Fiktionalisierung sucht an dieser Stelle nach risikofreiem Kontakt mit fremden Anderen. Man möchte gesehen werden ohne Stalking, geliebt werden ohne Belästigung (Ōsawa 2008:193).

Azumas und Ōsawas Beschreibungen des Zeitgeistes nach 1995 äußern sich am deutlichsten in Narrativen der *seikaikei*-Richtung (セカイ系 oder 世界系; wörtl.: Welt-Strömung). Beeinflusst von den Motiven in *Shinseiki Evangelion* vereinen Werke der *seikaikei* die Motive der jugendlichen Liebe und der apokalyptischen Krise (Tanaka 2014:55,165). Die Protagonisten, typischerweise männliche Schüler, begegnen in diesen Geschichten einer starken

weiblichen Kriegerin. Anders als die Ablehnung, die Shinji von Asuka erfährt, begegnen diese Mädchen den Protagonisten mit absoluter Zuneigung: „That is, *seikai* narratives avoid cruel realistic rejection by the Other, and instead offer total affirmation, especially by the heroine who can play the twin roles of perfect girlfriend and mother“ (Tanaka 2014:120). Diese Kriegerinnen bilden dabei auch eine Verbindung zwischen den männlichen Protagonisten und den katastrophalen Ereignissen. Durch die Liebe der Kriegerin gewinnt der Protagonist Einfluss auf die Geschehnisse, denn sie kämpft nun für ihn. Ohne eigene Fähigkeiten oder sich selbst in Gefahr begeben zu müssen, nehmen die Jungen so am Kampf teil. In der Begegnung ohne Ablehnung und dem Kampf ohne eigene leibliche Gefahr ist Ōsawas Konzept der Fiktionalisierung verkörpert, den Dingen sind ihre Risiken genommen (Tanaka 2014:120-122).

Darüber hinaus ist in diesen Narrativen ein gesellschaftliches Umfeld abwesend. Obgleich die Protagonisten oft Schüler sind, findet trotzdem das Schulumfeld wenig Beachtung. Ebenso lassen sich soziale Gemeinschaften, Nationen und internationale Verhältnisse selten finden. Vor dem Hintergrund der Apokalypse steht die Beziehung der Protagonisten mit einem Mädchen im Vordergrund, „suggesting that society/communities and interpersonal relationships that are usually nourished in the middle ground can no longer give social affirmation to young boys“ (Tanaka 2014:56). Hier zeigt sich Azumas Verfall des Kontakts mit einem erweiterten sozialen Umfeld. Als Resultat verbleiben die Protagonisten der *seikai* ohne bedeutsame Konfrontationen mit anderen Figuren und durch die absolute Akzeptanz des Mädchens in einer ewigen Unreife gefangen (Tanaka 2014:122).

Analog zu Napier, welche die Tatsache, dass die *Akira*-Zuschauerschaft so stark von Tetsuo fasziniert war, in einem Generationskonflikt begründet sah, legt Tanaka eine Verbindung der Popularität der *seikai* mit der gesellschaftlichen Situation Japans um die Jahrtausendwende nahe. Im sozialen Phänomen der *hikikomori* (引きこもり, wörtl.: Rückzug, sich Einschließen), gänzlich aus dem sozialen Leben und ins eigene Heim zurückgezogenen Personen, sieht sie vergleichbare Mechanismen der Vermeidung, die auch die abwesende Gesellschaft und risikofreie Fiktionalisierung in der *seikai* bieten. In der Unfähigkeit der Protagonisten, erwachsen zu werden, erkennt die Autorin außerdem eine Verbindung zur erschwerten ökonomischen Eigenständigkeit in der wirtschaftlichen Rezession Japans seit den 1990er Jahren (Tanaka 2014:123-124). Andrew Gordon beschreibt,

wie in dieser Zeit die Frage nach beruflicher Anstellung oft auch mit der (Nicht-)Erfüllung anderer sozialen Erwartungen verbunden wurde, etwa dem Kinderkriegen angesichts der alternden japanischen Gesellschaft (Gordon 2008:79-81). Die Narrative der *seikaikei* bieten im Gegensatz dazu einen Raum, in dem keinerlei solche Erwartungshaltungen existieren. Die männlichen Protagonisten erfahren bedingungslose Akzeptanz trotz fehlender eigener Fähigkeiten und Reife. Ohne eigene Risiken einzugehen, werden sie durch das Mädchen ermächtigt. Die Handlungen zeigen keine Gesellschaften, die Erwartungen an ihre erwachsenen Mitglieder stellen: „*Sekaikei* works circumvent this process of becoming, and seem instead to affirm withdrawal and refusal of maturity“ (Tanaka 2014:124). Apokalyptische Science-Fiction in dieser Periode bietet somit keine Zukunftsvisionen von Wachstum oder Veränderung mehr an. Sie ist eine Bühne, auf der in ewiger Adoleszenz und Vermeidung bedeutsamer Konfrontationen die Zeit stehengeblieben scheint. Wie im Forschungsstand zu *Nier: Automata* mit Bezug auf die Texte von Gerrish und Paquet beschrieben wurde, stellt sich in dem Spiel ebenfalls die Frage nach bedeutsamer Veränderung. Seine zyklische Erzählstruktur und die Thematisierung eines unausweichlichen Kreislaufs aus Leben und Tod legen eine vergleichbare Stagnation nahe, wie sie auch in Werken der *seikaikei* vorherrscht. Somit wird sich die Analyse des Spiels im Kapitel 7 ebenfalls diesen Aspekten des Spiels widmen.

2.4. Science-Fiction nach der Dreifachkatastrophe in Japan von 2011

Trotz der deutlichen Unterschiede japanischer (post-)apokalyptischer Fiktion in den besprochenen Perioden lassen sich ebenso klare gemeinsame Motive erkennen. Die verschiedenen Narrative thematisieren immer den Kontakt mit einem gewissen Fremden. Dieses Fremde orientiert sich zunächst noch stark an binären Achsen: das fremde Monster versus den eigenen Staat in *Gojira* oder die Natur versus die Menschheit in *Kaze no tani no Naushika*. Durch die zweite Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts verschiebt sich dieses Fremde immer weiter in das Selbst, wie in den Mutationen der Kinder und Tetsuo in *Akira* oder den genetischen Verstrickungen von Shinji mit den Engeln in *Shinseiki Evangerion* zu erkennen ist. Die schmerzliche Konfrontation vom Fremden im Selbst führt schließlich zur kompletten Vermeidung, einem „Nicht-Kontakt“, in den Werken der *seikaikei*.

Ebenso können in den Werken verschiedene zeitspezifische Fragen nach individueller sowie nationaler Identität erkannt werden. So geht es etwa um eine ideologische Neuordnung nach der Niederlage im Zweiten Weltkrieg, die Verarbeitung der Kriegsniederlage, Konflikte zwischen unterschiedlichen Generationen im Japan der 1980er Jahre, Japans Auftreten auf internationaler Ebene im späten zwanzigsten Jahrhundert oder die Erfüllung sozialer und ökonomischer Erwartungen inmitten wirtschaftlicher Rezession um die Jahrtausendwende. Dabei richten sich diese Fragen oft an ein männliches Publikum: Die Nachkriegszeit widmete sich vor allem den im Krieg geschädigten männlichen Identitäten, und auch die Protagonisten der *seikai* legen ein männliches Publikum nahe (Tanaka 2014:44,120).

Weiterhin orientieren sich die Werke entlang unterschiedlicher Vorstellungen von Zeit. Die ‚Periode der Ideale‘ folgt mit ihren Vorstellungen von Fortschritt und idealer Besserung einem linearen Zeitverständnis. Die postapokalyptischen Werke der folgenden Jahrzehnte zeigen jedoch vermehrt ein komplexeres Verhältnis zwischen der Vergangenheit vor einer einschneidenden Katastrophe, der gegenwärtigen Realität und Visionen der Zukunft. Schließlich entfernen sich die Postapokalypsen um die Jahrtausendwende immer mehr von einem produktiven Blick auf eine bessere Zukunft, bis in Werken der *seikai* Zeit stillzustehen scheint und jegliche Veränderung verschwindet.

Trotz dieser neuen Stagnation findet Tanaka jedoch auch nach der Jahrtausendwende Narrative, in denen ein Fortschrittsgedanke erhalten bleibt. Sie schlägt für diese ein spiralförmiges Verständnis von Zeit vor. In Narrativen, in denen scheinbar ewig im Kreis laufende Zeit herrscht, können die Figuren durch kleine, bedeutsame Entscheidungen aus dieser Stagnation ausbrechen und einen Weg zur Reife andeuten (Tanaka 2014:134). Eine ähnliche Konfrontation mit zyklischer Zeit legt sie ebenfalls für apokalyptische Fiktion nach der Dreifachkatastrophe von 2011 nahe. Durch die Erdbeben-, Tsunami- und Atomkatastrophe sah sich Japan erneut atomarer Kontamination ausgesetzt: „We are now in the era of spiral time: we are continuously returning to the same point because we repeat similar apocalyptic events“ (Tanaka 2014:146). Im Unterschied zu den Atombomben 1945 entspringt die Kontamination 2011 keinem äußeren Fremden, sondern der anhaltenden Nutzung nuklearer Energie, für die sich die japanische Regierung und Atom-Industrie selbst entschieden hat. Das Monster befindet sich im Selbst und gleichartige Katastrophen

wiederholen sich in Abwesenheit bedeutsamer Veränderungen. Diese Zustände bieten nach 2011 die Grundlage für (post-)apokalyptische Fiktion.

Die Science-Fiction als Genre nimmt außerdem eine besondere Position gegenüber den Katastrophen von 2011 ein. Nishiyama Tomonori verweist auf die Begriffe *sôteigai* (想定外, außerhalb der Vorstellung) und *reigaiteki jōtai* (例外的状態, Ausnahmesituation) mit denen die Atomindustrie die Umstände des Atomunfalls im Kraftwerk Fukushima Daiichi beschreibt. Er betont, dass angesichts dieser Grenzen des Vorhersehbaren das Vorstellungsvermögen der Science-Fiction an Relevanz gewinnt, gerade weil es sich beispiellosen Zukunftsszenarien widmet (Nishiyama 2012:26). Mit diesem deutlichen Fokus auf die Vorstellungen des Nicht-Realen kann sich die Science-Fiction innerhalb der kulturellen Antworten auf die Katastrophe abheben. Häufig tendiert diese in ihrer unmittelbaren Reaktion zu einem realitätsnahen, dokumentarischen Stil. So geschah es auch 2011: „[...] both struggles around language and a documentary approach are defining features of many cultural representations of Japan’s 3/11“ (Iwata-Weickgenannt:192-193). Die hier erwähnten Anstrengungen um einen sprachlichen Ausdruck sowie der dokumentarische Stil sind Anzeichen für die Bemühung, die realen Ausmaße der Katastrophen greifbar und verständlich zu machen. Eine umfassendere Übersicht bietet Rachel DiNitto, welche in ihrem Begriff der „Fukushima fiction“ verschiedenste literarische Reaktionen auf die Atomkatastrophe einschließt und realitätsnahe Werke auch um fantastische und futuristische ergänzt. Dabei hält sie spezifisch am Motiv des Nuklearen fest und beschreibt Werke, in deren Geschichten ein Leben mit radioaktiver Strahlung zur neuen Norm geworden ist (DiNitto 2019:8,21).

Doch auch dieses Festhalten am Nuklearen und der radioaktiven Strahlung sei für die Science-Fiction nicht notwendig, argumentiert Ebihara. Wo üblicherweise mit dem Begriff der Dreifachkatastrophe auf das Erdbeben, den Tsunami sowie den Atomunfall verwiesen wird, definiert Ebihara drei unterschiedliche Facetten der Katastrophe. Er differenziert zwischen den physischen Katastrophen des Erdbebens *und* Tsunamis, der radioaktiven Kontamination durch die Kernschmelze im Fukushima Daiichi Kraftwerk und einer Informationskatastrophe, die auf der Ebene sozialer Netzwerke stattfand (Ebihara 2017:250). Den ersten beiden Aspekten wurde laut Ebihara in der Science-Fiction nach 2011 keine besondere Aufmerksamkeit geschenkt, da diese zu einem Repertoire an zerstörerischen

Szenarien gehören, derer sich die Science-Fiction schon lange bedient. Dabei verweist er auf den Roman *Ware mo mata Arukadia ni ari* (我もまたアルカディアにあり, eigene Übersetzung: Auch ich bin wieder in Arkadien, Enami Mitsunori 江波光則, 2015). Darin verursacht, in sichtlicher Anlehnung an die Ereignisse von 2011, ein großes Erdbeben nukleare Explosionen von Kraftwerken und Atomwaffen. Diese wurden jedoch sofort vom Einschlag eines Meteoriten und dem Krater, den dieser hinterließ, überschattet. Postapokalypsen, so Ebihara, sind das Spezialgebiet der Science-Fiction, und Erdbeben oder atomare Kontamination sind lediglich alltägliche Bilder in ihren Szenarien (Ebihara 2017:252-257).

Mehr Interesse spricht er der dritten Facette, der Informationskatastrophe, zu. Im Zeitalter der sozialen Medien ist die Wahrnehmung des Menschen nicht mehr auf seinen eigenen Körper beschränkt, sondern durch Technologie und das Internet fragmentiert. Als Folge der Dreifachkatastrophe brach eine riesige Menge an Informationen auch über Menschen abseits der direkt betroffenen Gebiete hinein, ein Gemisch bestehend aus Bildern der Zerstörung, Informationen und Falschinformationen sowie wissenschaftlichen und pseudowissenschaftlichen Inhalten. Somit wurde in den von dieser Flutwelle an Informationen⁵ mitgerissenen Menschen ebenso ein Wunsch nach psychologischer Sicherheit deutlich. Eben hier hat die Science-Fiction das Potential, mit seinem breiten Maß an technologischen Vorstellungen anzusetzen und sich mit Fragen der Wahrnehmung, der Netzwerke und der (Falsch-)Informationen zu beschäftigen (Ebihara 2017:258-261).

Eine Krise des Selbst und der Realität im Kontakt mit fortgeschrittener Technologie bleibt dabei aber keinesfalls auf die Zeit nach der Dreifachkatastrophe beschränkt. Napier sieht diese Thematik schon in den Animationsserien *Shinseiki Evangelion* und *Serial experiments Lain* (Nakamura Ryūtarō 中村隆太郎, 1988) im späten zwanzigsten Jahrhundert aufgegriffen. Die Protagonisten beider Serien sehen sich unmittelbar an ihre jeweilige Technologie gebunden, den „Evangelion“ Kampfroboter und eine virtuelle Welt namens „Wired“. Eine Existenz ohne diese ist nicht mehr vorstellbar, im Kontakt mit den Maschinen verlieren sie den Kontakt zur eigenen, realen Identität: „Lain fears to be left alone in

⁵ Ebihara verwendet hier im Original ebenso *tsunami* 津波, um eine Parallele zwischen dem tatsächlichen Tsunami und der bildsprachlichen ‚Flutwelle‘ an Informationen herzustellen.

the world of the Wired but knows that she has nowhere else to go, Shinji fears that without the EVA he is nothing“ (Napier 2007:119).

Vor diesem Hintergrund der Thematiken und Entwicklungen (post-)apokalyptischer Science-Fiction in Japan widmen sich die folgenden Kapitel nun der Analyse von *Nier: Automata*. Leitfrage dabei ist zu erkennen, wie das Spiel sich zu den Motiven seines Genres positioniert: der postapokalyptischen Situation, dem Kontakt mit dem Fremden, der eigenen Identitäten, der Hoffnung auf eine bessere Zukunft und der unterschiedlichen Auffassungen von Zeit.

3. Game Studies – Forscher*in als Spieler*in

Mit ihren frühesten Ursprüngen in den 1950er Jahren stellen digitale Spiele, im Vergleich zu etwa der Literatur oder dem Film, eine noch junge Medienform dar. Ebenso blickt auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit diesen Spielen als eigene Disziplin auf eine relativ kurze Geschichte zurück. So schreibt kurz nach der Jahrtausendwende Espen Aarseth im Editorial zur ersten Auflage der Zeitschrift *Game Studies*: „2001 can be seen as the Year One of Computer Game Studies as an emerging, viable, international, academic field“ (Aarseth 2001#Computer Game Studies, Year One). Hier noch als *computer game studies* bezeichnet, hat sich inzwischen der Begriff der *game studies* für die Forschung zu digitalen Spielen durchgesetzt. Auch die Forschungsobjekte selbst werden noch häufig mit verschiedenen Begriffen bezeichnet. Oft werden „Computerspiel“ oder „Videospiel“ synonym verwendet. Mit diesen Bezeichnungen können jedoch gerade im deutschsprachigen Kontext entweder PC-Spiele oder Konsolen-Spiele gemeint sein; und sie können auch gezielt entweder die rechnerischen (Computer-) oder visuellen (Video-) Komponenten des Mediums betonen (Beil 2013:4). Um solche Spiele unabhängig von ihrer jeweiligen Hardware zu bezeichnen und sie weiterhin von analogen Karten- oder Brettspielen zu trennen, findet sich gerade im akademischen Bereich auch der Begriff der „digitalen Spiele“, welcher auch in dieser Arbeit verwendet wird.

Aarseth beschreibt weiterhin bereits im Jahr 2003 drei hauptsächliche Wege, auf denen systematisch Wissen über ein Spiel gewonnen werden kann. Abseits einer Beschäftigung mit dem Spiel an sich können externe Informationsquellen herangezogen werden, etwa Interviews oder Lösungsbücher. Dort können beispielweise Informationen über Design,

Entwicklung und Entwicklerteam oder Spielmechaniken gesammelt werden. Die Betrachtung des Spiels selbst umfasst die zwei anderen Wege: Es wird entweder anderen Personen beim Spielen zugeschaut, oder es wird von den Forschenden selbst gespielt (Aarseth 2003:3). Von diesen Möglichkeiten stellt das eigene Spielen nach Aarseth jedoch die wichtigere sowie zielführendere Herangehensweise bei der Analyse dar, welche durch die anderen beiden Methoden unterstützt werden kann:

While all methods are valid, the third way is clearly the best, especially if combined or reinforced by the other two. If we have not experienced the game personally, we are liable to commit severe misunderstandings, even if we study the mechanics and try our best to guess at their workings. (Aarseth 2003:3)

Um das Material als Spiel zu verstehen und schwerwiegende Fehlschlüsse zu vermeiden, muss also selbst gespielt werden. Durch das Zuschauen können zwar Informationen über beispielsweise Spielverhalten oder alternative Spielarten gewonnen werden, es ersetzt jedoch nicht eigene Spielerfahrung, denn: „[...] what happens on screen is only partly representative of what the player experiences“ (Aarseth 2003:3). Spielerfahrung entsteht nicht einzig und allein im dargestellten Bild und Text, sondern in der Wechselwirkung zwischen dem Spiel und den Spieler*innen.

Analog zu dieser Annahme beschreibt Brendan Keogh die Erfahrung, digitale Spiele zu spielen, als *textually embodied*. Seiner Auffassung nach sind das Spiel und der spielende menschliche Körper untrennbar miteinander verbunden (Keogh 2018:49). Während des Spielens stehen sie in einer dauerhaften Verbindung zueinander und beeinflussen sich gegenseitig. Durch die Natur dieser Wechselwirkung nehmen Spieler*innen Einfluss auf das Spiel, welches wiederum in dieser beeinflussten Form auf die Spieler*innen rückwirkt. In diesem Wechselspiel zwischen dem Spiel und dem spielenden Körper wird eine Spielerfahrung konstruiert: „[...] the player's experiences are not just textual *or* just embodied but *textually embodied*“ (Keogh 2018:49). Deshalb muss für eine Analyse digitaler Spiele der spielende Körper als maßgeblicher Faktor in der Konstruktion einer Spielerfahrung berücksichtigt werden:

It is in this circuit where the player has a corporeal engagement with the videogame that analysis must be grounded, accounting for the embodied player that constructs the video game experience but not presuming that embodiment to be either essential or stable or presupposing the video game experience it constructs. (Keogh 2018:49)

Die Analyse digitaler Spiele fordert also zum einen, dass von den Forschenden selbst gespielt wird, und zum anderen, dass der spielende Körper als mitwirkender Faktor bei der Konstruktion der Spielerfahrung berücksichtigt wird. Forschende befinden sich somit in einer Position, in der sie gleichzeitig sowohl eine beobachtende als auch eine teilnehmende Rolle einnehmen. Aufgrund solch einer Positionierung sieht Sybille Lammes eine kritische Selbstreflexion der Forschenden während der Analyse als Notwendigkeit (Lammes 2007:28). Diese Selbstreflexion beinhaltet allgemeine Faktoren wie eine generelle Vertrautheit mit digitalen Spielen oder das eigene Spielverhalten - aber auch die spezifische Herangehensweise an das Forschungsobjekt selbst, wie sich mit dem Material vertraut gemacht wurde oder auch wie schwierig oder einfach der Spielprozess war. Weiterhin ist es von Vorteil, wenn diese Prozesse während der Analyse offengelegt werden. In einer Anspielung auf die Arbeitsschritte der Feldforschung schreibt Lammes, dass die Forschung zu digitalen Spielen im Allgemeinen bereichert werden würde „[...] if the player/researcher shows her trajectory of going tribal, of getting acquainted with her material starting from a more or less informed position and including moments of failure and success“ (Lammes 2007:28).

Im Sinne dieser Reflektion und Transparenz widmen sich die nächsten Unterkapitel einer Erläuterung meines Spielprozesses. Dargelegt wird dabei meine persönliche Position als Beobachter und Spieler während der Analyse. Außerdem wird ein Überblick über die spezifischen Überlegungen gegeben werden, die zur Vorbereitung des Spielprozesses dienten. Die Informationen zur Vorbereitung spiegeln damit den Prozess wider, durch den ich mit dem Spiel vertraut wurde, und bieten Leser*innen so einen ersten Überblick über die Struktur von *Nier: Automata*, wie er sich auch mir bei der Vorbereitung und dem ersten Spielen ergeben hat. Zuletzt wird auf die methodischen Ansätze und spezifischen Arbeitsschritte eingegangen, an denen sich meine Analyse orientieren wird.

3.1. Der Umfang des Spielprozesses

Nier: Automata wurde 2017 erstmals auf der Sony Playstation 4 veröffentlicht. Seitdem erschien es in verschiedenen Versionen mit unterschiedlichen Zusatzinhalten auch für andere Konsolen und den PC. Für diese Arbeit wurde die ursprüngliche Fassung des Spiels für die Playstation 4 verwendet. Nachträglich erschienene Zusatzinhalte, die erworben und

heruntergeladen werden können oder in späteren Auflagen des Spiels enthalten sind, bleiben hier somit ausgeschlossen. Der hauptsächliche Teil des Spielprozesses fand im Zeitraum von Mai bis Juli 2023 statt. Es wurde auf dem zu dieser Zeit aktuellen Update 1.06 und dem als Standard eingestellten, normalen Schwierigkeitsgrad, gespielt. *Nier: Automata* bietet in internationalen Versionen des Spiels die Möglichkeit für japanische Text- und Sprachausgaben, mit denen für diese Arbeit gespielt wurde. Im späteren Spielverlauf wird eine Kapitelübersicht freigeschaltet, welche die Handlung in nummerierte Abschnitte unterteilt. Im Sinne der Nachvollziehbarkeit werden bei Zitaten aus dem Spiel die zugehörigen Kapitelnummern dieser Übersicht angeführt. Aufgrund meiner Erfahrungen im Umgang mit digitalen Spielen bin ich während des Spieldurchlaufs auf keine besonders schwierigen Hürden gestoßen und konnte sehr schnell mit dem Spiel und seiner Steuerung vertraut werden.

Bei der Analyse von digitalen Spielen stellt sich die Frage, an welchem Punkt man den Prozess des Selbst-Spielens beenden sollte. Da Spiele vielfältige Formen annehmen und es zum Beispiel zahlreiche Nebenaufgaben oder alternative Enden geben kann, kann es schwierig sein, diesen Endpunkt zu definieren. Je nach Komplexität des Spiels ist es eventuell nicht zu bewältigen, innerhalb eines Forschungsprojekts alle Möglichkeiten und Inhalte komplett durchzuspielen oder alle theoretisch angebotenen Alternativen selbst zu erleben. Eine Konzentration auf bestimmte, bewusst ausgewählte Spielinhalte sollte sich dabei immer am eigenen Erkenntnisinteresse orientieren und fällt somit individuell aus. Es ist zu entscheiden, wie viele und welche Inhalte des Spieles erlebt werden müssen, um die für das jeweilige Forschungsprojekt relevanten Informationen zu erhalten (Fernández-Vara 2019:29-30).

Die erste Einschränkung für meine Betrachtung von *Nier: Automata* entstand bei der Entscheidung, das Spiel in Form der Erstveröffentlichung zu spielen und somit nachträglich erschienene Zusatzinhalte nicht einzubeziehen. Noch maßgeblicher beeinflusst wurde die Frage nach dem Inhaltsumfang jedoch durch die vielen alternativen Enden, die das Spiel anbietet. Nach den Buchstaben des Alphabets bezeichnet, gibt es 26 verschiedene Szenarien, die das Spiel beenden und die Spieler*innen anschließend zurück ins Hauptmenü bringen. 21 dieser Szenarien, F bis Z, können an verschiedenen Punkten des Spiels gefunden werden. Viele von ihnen stellen Konsequenzen dafür dar, dass Spieler*innen die

Anweisungen des Spiels missachtet haben. So muss etwa für Ende I an einer gewissen Stelle der Handlung der verwundete Partner 9S ignoriert und zurückgelassen werden. Andere Beispiele sind Ende W, welches eintritt, wenn Spieler*innen früh im Prolog besiegt werden, oder das humorvolle Ende K, bei dem der Konsum eines Fisches die Androiden außer Funktion setzt. Diese 21 Enden beenden die Handlung in wenigen, zusammenfassenden Sätzen und spielen eine beschleunigte Version des Abspanns, bevor Spieler*innen im Hauptmenü ihren letzten Speicherpunkt erneut laden können.

Die ersten fünf Enden A bis E verhalten sich jedoch dahingehend anders als der Rest, dass sie in aufbauender Reihenfolge nacheinander freigespielt werden müssen und dann jeweils weitere Inhalte des Spieles eröffnen. Folgen Spieler*innen den Anweisungen der Haupthandlung und erreichen als Android 2B das Ende A, kann daraufhin vom Hauptmenü ein weiterer Spieldurchlauf gestartet werden. Das Spiel weist an dieser Stelle in einer Textanzeige deutlich auf seine iterative Struktur hin: „Dieses Spiel verwendet ein System, bei dem die Geschichte sich durch wiederholtes Spielen verändert. [...] Wir wünschen Ihnen damit viel Spaß“ (Platinum Games 2017#Kapitel 10-05_1).

Der zweite Spieldurchlauf folgt einer modifizierten Version der gleichen Handlung, bei der Spieler*innen dieses Mal die Rolle von Android 9S übernehmen. Aus der Perspektive von 9S werden verschiedene Momente der Handlung anders erlebt oder, wenn dieser von 2B getrennt ist, gänzlich neue Szenen gezeigt. Dieser Abschnitt des Spiels endet im Ende B, woraufhin auf gleiche Weise erneut weitere Segmente des Spiels freigeschaltet werden. Während der zweite Spieldurchlauf die gleiche Handlung aus einer anderen Perspektive präsentiert, führen die folgenden Routen nun chronologisch die Haupthandlung des Spiels weiter. Hier wechseln Spieler*innen nun in Spielsequenzen zwischen den Androiden 9S und A2, bis sie gegen Ende dieses Abschnittes mit einer Entscheidung konfrontiert werden. Je nach Auswahl führt diese Entscheidung entweder zu Ende C oder D. Wurden durch Neustart des Spielstandes sowohl Ende C als auch Ende D gespielt, wird als letzter Schritt eine kürzere Spielsequenz verfügbar, die in Ende E zum Schluss kommt.

Aufgrund dieser Struktur, bei der wiederholtes Spielen mehr und mehr aufeinander aufbauende Inhalte der Handlung erschließt, können die fünf Enden A bis E als die Abschnitte angesehen werden, die die Haupthandlung des Spiels umfassen. *Nier: Automata* ist für diese besondere Erzählstruktur und seine multiplen Enden bekannt geworden. Bei

der Auswahl des Spieles war somit einer der ersten Schritte, mir mithilfe von Anleitungen und *walkthroughs* einen klaren Überblick über diese Struktur zu verschaffen. Mit diesem Wissen über *Nier: Automata* habe ich mir im Folgenden für meinen Spielprozess das Ziel gesetzt, dem Spielverlauf bis zum letzten dieser fünf Hauptenden zu folgen. Zwar bin ich in meinem Arbeitsprozess vereinzelt den anderen Endscenarios begegnet, jedoch habe ich nicht versucht, alle 26 Enden in ihrer Gänze selbst zu erleben.

Generelle Interaktivität und spezielle Charakteristika, wie alternative Enden oder Entscheidungsmomente, machen digitale Spiele zu einer Medienform, bei der ein einziges Spiel viele unterschiedliche Formen annehmen kann. Stephanie Jennings spricht bei der Vielfalt an Möglichkeiten in digitalen Spielen von *potential textualities* sowie *actualized textualities* (Jennings 2015:10). *Potential textualities* beschreiben die Gesamtheit an möglichen Variationen, in denen sich ein Spiel präsentieren könnte. Diese Variationen sind beeinflusst von einer Vielzahl möglicher Faktoren wie zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten im Spiel, dem Verhalten von Spieler*innen oder ihrem Spielstil. *Actualized textualities* hingegen umfassen jene Variationen und Inhalte, die den Spieler*innen, in diesem Fall mir als Wissenschaftler, während des Spielens tatsächlich begegnet sind. Bei der Betrachtung digitaler Spiele sei es notwendig anzuerkennen, dass nur ein Teil all dieser möglichen Variationen realisiert werden kann (Jennings 2015:10).

Trotzdem sollte die Gesamtmenge an potenziellen Spielhandlungen nicht ausgeblendet werden: „Even if critics read only their collected actualized textualities, they must attempt to preserve an awareness of the potential textualities that may have come to existence during moments of play, but which they did not experience“ (Jennings 2015:10). Um diese potenziellen, aber nicht erlebten Eventualitäten zu erschließen, können externe Quellen komplementär zum eigenen Spielen herangezogen werden. So können beispielsweise aufgezeichnete Spieldurchläufe Dritter oder Komplettlösungen des Spiels eine Einsicht in verschiedenste *potential textualities* geben und die eigenen *actualized textualities* ergänzen. Dabei muss jedoch ein bewusster Umgang mit diesen Quellen gewahrt sein und reflektiert werden, wie sich externe Informationen von tatsächlicher Spielerfahrung unterscheiden oder diese sogar beeinflussen: „[...] critics must also maintain a critical and self-reflective perspective on how these may influence or become part of game texts and their experience of them“ (Jennings 2015:11).

Zusammenfassend ist hier also festzuhalten, dass in meinem Spielprozess nicht alle 26 verschiedenen Endszenerien von *Nier: Automata* realisiert wurden. Wie beschrieben wurde in der Vorbereitung auf das Spielen mit bestehendem Wissen über die Enden des Spiels festgelegt, dass mein Spielprozess die fünf Zyklen bis inklusive Ende E umfassen wird. Für die Analyse bleibt jedoch die Existenz der vielen alternativen Enden nicht unbeachtet. Ebenso verhält es sich für die vielen Nebenaufgaben, die Spieler*innen bewältigen können. Wie viele digitale Spiele bietet *Nier: Automata* eine Vielzahl an Aufgaben, welche die Haupthandlung nicht vorantreiben und somit gänzlich optional sind. Hier wurde im Voraus kein erklärtes Ziel gesetzt, und es wurden nicht sämtliche Nebenmissionen bewältigt. Wenn innerhalb dieser Arbeit alternative Enden, Nebenmissionen oder andere Inhalte herangezogen werden, die nicht von mir selbst realisiert wurden, entspringen diese aufgezeichneten Spieldurchläufen oder den Berichten Dritter. In diesen Fällen werden die Informationen im Text entsprechend gekennzeichnet.

3.2. Methodik

Digitale Spiele bieten als interaktives Erzählmedium einige Herausforderungen für ihre Analyse. Methodisch scheinen sich ludologische und narratologische Ansätze gegenüberzustehen. Diese Zweiteilung gilt innerhalb der *game studies* als vermeintlicher Gründungskonflikt (Beil 2013:26-28). Jedoch sind spielerische und erzählende Elemente digitaler Spiele keineswegs getrennt voneinander zu sehen. Vielmehr geht es den *game studies* um die Verbindung dieser beiden Aspekte. Denn „die innovativen Qualitäten des Computerspiels“ bestehen gerade darin, dass sie sich „nicht mehr in Dichotomien wie Spiel vs. Erzählung beschreiben lassen“ (Beil 2013:32). Zu diesen Bausteinen digitaler Spiele stößt außerdem auch noch die visuelle Darstellung auf einem Bildschirm. Diese bedient sich vor allem in längeren Filmsequenzen, sogenannten *cutscenes*, filmischer Stilmittel wie Kameraperspektive und -bewegungen. Hinzu kommt auch teils hoch aufwändig produzierte Musik, die das Spiel begleitet. All das führt zu einer komplexen Hybridform, die Brendan Keogh 2014 als „messy hybrids of a variety of previous media forms“ (Keogh 2014:4) bezeichnet. Ähnlich der im Kapitel 3.1. dargelegten Eingrenzung des Umfangs dessen, was vom Spiel bei der Analyse einbezogen wird, gilt es auch zu bestimmen, welche Relevanz den einzelnen Bausteinen in Hinblick auf das eigene Erkenntnisinteresse beizumessen ist.

In dieser Arbeit orientiere ich mich an Fernández-Varas *Introduction to game analysis* (2019). Hinsichtlich der Vielzahl von Aspekten, die bei digitalen Spielen betrachtet werden können, beschreibt die Autorin drei übergreifende Bereiche, die für die Analyse eine Rolle spielen: *context*, *game overview* und *formal elements*. Für jeden dieser Bereiche listet sie eine Reihe an Bausteinen auf, die mögliche Ansatzpunkte für eine Analyse bieten, sowie eine Auswahl an Leitfragen, die an das Spiel gestellt werden können. Im Bereich *context* werden Einflüsse auf das Spiel verortet, wie beispielsweise das Genre des Spiels, Informationen zum Entwicklerteam oder das technologische, ökonomische und soziokulturelle Umfeld, in dem das Spiel entwickelt und veröffentlicht wurde (Fernández-Vara 2019:64-65). *Game overview* befasst sich mit einer deskriptiven Erläuterung des Spiels und seines Inhaltes. Durch Beschreibungen der Spielmechaniken und Regeln, der Spielwelt oder der Handlung des Spiels soll Leser*innen ein verständlicher Überblick über das Spiel geboten werden. Ein weiteres Ziel dieses Bereiches ist eine Differenzierung von anderen digitalen Spielen. *Game overview* bietet außerdem eine Gelegenheit zu zeigen, warum sich gerade das ausgewählte Spiel für eine Analyse anbietet (Fernández-Vara 2019:95-97). Der dritte Bereich der Analyse betrachtet die *formal elements*, hier sollen die Bausteine des Spiels im Detail betrachtet werden. Es gilt zu erkennen, wie einzelne Mechaniken und Regeln funktionieren, miteinander verbunden sind und letztlich die Spielerfahrung beeinflussen. Eine Hürde bei der detaillierten Beschreibung spezifischer Elemente eines digitalen Spieles ist ein vielfältiges und sich konstant wandelndes Vokabular (Fernández-Vara 2019:132). Beispiele für formelle Elemente sind etwa diegetische und extradiegetische Regeln des Spiels, die spezifische Umsetzung von Speicherständen, die Vermittlung zwischen Spieler*innen und Spiel oder die Einteilung des Spiels in Level. In der vorliegenden Arbeit werden Begriffe und Konzepte für *formal elements* digitaler Spiele dort erläutert, wo sie für die Analyse von *Nier: Automata* jeweils relevant werden.

Für eine detaillierte Auseinandersetzung mit dem ausgewählten Spiel selbst werden in dieser Arbeit hauptsächlich Ansatzpunkte aus der *game overview* und den *formal elements* herangezogen. Bezugnehmend auf Fernández-Vara kann anhand eines Überblicks über das Spiel beleuchtet werden, wie *Nier: Automata* die Themen der Katastrophe und des Weltuntergangs aufgreift und präsentiert. Eine detaillierte Betrachtung einzelner formaler Elemente des digitalen Spiels vertieft diesen Überblick. Dadurch soll gezeigt werden, wie sich

gewisse Charakteristika des Untergangsszenarios von *Nier: Automata* in seinen spielerischen Elementen wiederfinden lassen und somit zu einem Teil der erlebten Spielerfahrung werden. Konkret wurden unter Berücksichtigung von Fernández-Varas Kategorien und Leitfragen während des gesamten Spielprozesses mein Spielerlebnis und Erfahrung protokolliert. Die dabei festgehaltenen Eindrücke, Informationen und Schlüsselmomente bieten die Grundlage für die folgenden Analysekapitel (vgl. Fernández-Vara 2019:55-56).

Kapitel 4 befasst sich zunächst mit der Vermittlung zwischen dem Spiel und den Spieler*innen. Es soll gezeigt werden, wie die verschiedenen Elemente dieser Vermittlung in starker Verbindung zu den androiden Figuren des Spiels stehen. Anhand der Betrachtung der einzelnen Bausteine seiner digitalen Anzeige wird ersichtlich, wie *Nier: Automata* das Medium digitaler Spiele nutzt, um eine spezifisch posthumane, mechanische Erfahrung seiner Spielwelt zu konstruieren.

Kapitel 5 widmet sich daraufhin dieser Spielwelt, auf die Spieler*innen blicken. Bei der Vorstellung der verschiedenen Umgebungen des Spiels wird vor allem auf die gezeigten Landschaften geachtet und darauf, wie die auf der Erdoberfläche verstreuten Gebäude und Körper zu Zeugen von vergangenen und gegenwärtigen Katastrophen werden. Konzepte des Leveldesigns helfen in diesem Schritt zu erkennen, wie die Segmentierung dieser verschiedenen Orte zur Darstellung der Spielwelt beiträgt. Die Erreichbarkeit dieser Orte für Spieler*innen und Spielfiguren verdeutlichen die Distanzen, die zwischen den Räumen des Spielwelt konstruiert werden.

Im Anschluss untersucht Kapitel 6, wie *Nier: Automata* in seinem Handlungsverlauf die Prämisse einer außerirdischen Invasion verarbeitet. Es ist zu erkennen, dass das Spiel übliche Konventionen dieses Szenarios subvertiert und sich schrittweise von den Annahmen, die der Handlung zugrunde liegen, entfernt. Allmählich wird Empathie zum Feind aufgebaut, während in gleichem Maße die strikten Militärstrukturen der Yoruha deutlich werden. Anstelle eines Kampfes zwischen Invasoren und Verteidigern verschiebt sich der Fokus des Spiels auf die postapokalyptische Natur, die seiner fiktiven Welt innewohnt, und die beide Seiten gleichermaßen zu Opfern seiner Umstände macht.

Kapitel 7 legt seinen Fokus schließlich auf die Reaktionen der Figuren im Spiel gegenüber ihrem Dasein inmitten der Trümmer einer zerstörten Erde. Wie sich zeigt, stehen sie mit ihren Existenzen zu jedem Zeitpunkt zwischen zwei Katastrophen. Hinter ihnen liegt

immer der Untergang einer Zivilisation oder Organisation, welcher Einfluss auf ihre Handlungen und Ideale ausübt. Vor ihnen liegt unausweichlich die Zerstörung ihrer eigenen Ziele, Bemühungen und Leben. Angesichts dieses Verdammtseins dazu, immer wieder der Katastrophe zu begegnen, reagieren die Figuren mit sturer Beharrlichkeit, Resignation oder Wahnsinn. Letztlich wird erkannt, wie diese Konfrontation mit ewig wiederkehrender Zerstörung durch die zyklische Struktur des Spiels an die Spieler*innen selbst gerichtet wird. Dabei plädiert *Nier: Automatas* Ende E für ein utopisches Kollektiv, welches sich in uneingeschränkter Hilfsbereitschaft als Gemeinschaft dem Kreislauf an Desastern stellen kann.

4. Durch die Augen von Androiden – Mediation in *Nier: Automata*

Nach den Grundannahmen der *game studies* entsteht das Spielerlebnis im wechselwirkenden Zusammenkommen von Spieler*innen und digitalem Spiel. Entsprechende Aufmerksamkeit ist somit der Vermittlung zwischen diesen beiden Instanzen, der sogenannten *mediation* zu widmen. Dafür werden jene formalen Bausteine eines digitalen Spieles betrachtet, die Spieler*innen im Spiel verorten und die ihnen die Möglichkeit zur Interaktion bieten. Bei Elementen der *mediation* handelt es sich somit vor allem um verschiedene Aspekte der digitalen Anzeige des Spieles auf einem Bildschirm. Die Perspektive, aus der das Szenario gezeigt wird (‚Kameraperspektive‘)⁶, bestimmt auf grundlegende Weise, welcher Blick Spieler*innen auf das Spiel und die Spielwelt geboten wird. Die Repräsentation der Spieler*innen in einem erkennbaren Avatar bietet einen Körper, durch den mit dem Spiel interagiert werden kann. Außerdem vermitteln die Anzeigen des *user interface* in Grafiken oder Text diverse relevante Informationen an die Spieler*innen. „These elements position the player within the game, both as a software program and in relation to the fictional world“ (Fernández-Vara 2019:159). Als ersten Schritt zur Besprechung des Spiels soll in diesem Kapitel beschrieben werden, wie es Spieler*innen in der Spielwelt seiner dystopischen Zukunftsvision positioniert. In *Nier: Automata* kommen dabei, wie dieses Kapitel zeigen

⁶ Während bei digitalen Spielen keine tatsächliche Kamera zum Einsatz kommt, liegt dem Blick auf die Spielwelt in Anlehnung an den Film eine implizite ‚Kamera‘ zugrunde. In den *game studies* kommen deshalb ebenfalls theoretische Annahmen zu Perspektive, Bildeinstellungen oder Bildausschnitt sowie der Begriff der ‚Kamera‘ zum Einsatz (Fernández-Vara 2019:113).

wird, diverse Elemente der *mediation* zur Anwendung, um die anfängliche Distanz zwischen den menschlichen Spieler*innen und den androiden Protagonist*innen zu überbrücken.

4.1. Verkörperung in mechanischen Avataren

Eine der naheliegendsten Methoden der Vermittlung zwischen Spieler*innen und dem Spiel ist die Verkörperung des spielenden Selbst in einem Avatar. Avatare bieten dabei nicht nur einen zweckmäßigen virtuellen Körper, durch welchen Interaktion ermöglicht wird, sie positionieren Spieler*innen ebenso im Verhältnis zur Spielwelt: „Through the avatar, instrumental agency is replaced with fictional agency and fictional destiny; the player is incarnated as a fictional body-subject who belongs to and is exposed to the environment that it inhabits“ (Klevjer 2006:130). Mit der rein mechanischen Kontrolle über den Körper des Avatars gehen also weitere Überlappungen einher. Avatare stellen eine funktionelle, handelnde sowie emotionale Erweiterung der Spieler*innen in der Spielwelt dar, mit denen sie in einer konstanten, zeitgleichen Verbindung stehen (Jørgensen 2009:2). Sowohl Spieler*innen als auch ihre Avatare unterliegen den gleichen Regeln und Einschränkungen. Sie erleben die Ereignisse des Spiels gemeinsam. Fordert die Fiktion eine gewisse Aktion des Avatars, dann fordert das Spiel mit seinen Regeln eine idente Handlung der Spieler*innen (Navarro 2012:67-68).

Im hier vorliegenden Fall übernehmen Spieler*innen für einen überwiegenden Anteil der Spielzeit Kontrolle über jeweils eine der drei Hauptfiguren 2B, 9S und A2⁷. Durch ihre untereinander sehr ähnliche körperliche Konstruktion als Yoruha-Androiden verhalten sich diese drei spielbaren Avatare grundsätzlich gleich. Die Spieler*innen haben in den Spielsequenzen direkte Kontrolle über ihre androiden Körper. Eingaben auf dem Controller werden sofort in Aktionen und Bewegungen der Spielfigur umgewandelt. So können Spieler*innen ihre Avatare laufend, rennend und springend durch die Spielwelt bewegen und mit ihren Waffen im Nahkampf Gegnern entgegentreten. Dabei wird in der sogenannten *third-person* Perspektive auf die Spielfigur geblickt. Bei dieser Einstellung folgt die

⁷ Trotz ihrer androiden Natur werden die Spielfiguren durch körperliche Geschlechtsmerkmale als weiblich und männlich präsentiert. Somit werden im Folgenden für 2B und A2 weibliche, für 9S männliche Pronomen verwendet.

Kamera aus leichter Distanz dem Avatar, welcher in der ungefähren Mitte der Spielanzeige verankert bleibt. Somit kann zu jedem Zeitpunkt sowohl die Spielfigur als auch die direkte Umgebung betrachtet werden. Solch eine Perspektive betont, so Fernández-Vara, eine visuelle Identifikation mit dem Avatar: „[...] the player points at that character and says ‚That’s me.‘“ (Fernández-Vara 2019:159). Die beschriebene *third-person* Perspektive bietet verschiedene Vorteile für das Genre der *action role-playing games*. Sie kann Spieler*innen beispielsweise in verschiedenen Kampfszenarien einen Überblick über das Geschehen verschaffen und dabei helfen, die eigene Spielfigur taktisch gegenüber den Gegnern zu positionieren (Beil 2012:158). Die gewählte Perspektive unterstützt auf diese Weise die Umsetzung gewisser Spielmechaniken. Beil beschreibt außerdem, dass unterschiedliche Varianten einer *third-person* Ansicht im gegenseitigen Wechsel Anwendung finden können, um verschiedenste Spielmechaniken zu unterstützen (Beil 2012:74-77).

Dies ist auch der Fall in *Nier: Automata*, welches sich während seines Spielverlaufes an den Mechaniken diverser Genres bedient, um unterschiedliche Spielsequenzen zu konstruieren. Während die Spieler*innen dauerhaft in der Rolle der Androiden bleiben, verändern sich an verschiedenen Stellen des Spiels die spezifischen Avatare, die gesteuert werden. Einhergehend mit diesem Wechsel zwischen verschiedenen Körpern ändern sich, in Anlehnung an die Spielmechaniken verschiedener Genres, auch maßgeblich die Regeln, welche die Steuerung des jeweiligen Avatars bestimmen. So erhalten Spieler*innen beispielsweise zu Beginn des Spiels die Kontrolle über einen Kampfflieger, noch bevor jemals in der humanoiden Form der Androiden gespielt wurde. Erst später wird die Pilotin als 2B enthüllt. Wiederholt lassen sich solche Abschnitte finden, in denen die Spielfiguren ihre sogenannten Flugeinheiten besteigen, welche in Folge von Spieler*innen gesteuert werden und so für diese Sequenzen zu ihren Avataren werden. In diesen Momenten ähnelt das Spiel oft einem *shoot ‘em up*: Man schießt mit seinem Kampfflieger in einer festgelegten Ausrichtung von unten nach oben (oder von links nach rechts) auf Gegner, die auf einen zukommen. Die Kamera zeigt den eigenen Kampfflieger für diese Momente, entsprechend der vertikalen oder horizontalen Schussrichtung, jeweils in einer Draufsicht oder im Profil. Dabei kann der Avatar auf zweidimensionalen Achsen horizontal und vertikal über den Bildschirm gelenkt werden, um den Angriffen der Feinde auszuweichen und die eigene Schusslinie auszurichten.

Gelegentlich wechselt jedoch bei Sequenzen mit den Flugeinheiten das Spiel sein Kontrollschema auf das eines *twin stick shooters*. In solchen Momenten ist die Schussrichtung nicht mehr auf eine strikte Achse festgelegt, es kann stattdessen frei mit dem zweiten Steuerknüppel gezielt werden. Begleitet sind diese Wechsel in Spieleregeln und Steuerungsmöglichkeiten ebenfalls auf visueller Ebene von einer Transformation der Flugeinheit. Verschiedene Teile der Einheit werden ein- oder ausgefahren, bis sie nicht mehr in der Form eines Kampffliegers, sondern der eines großen Kampfroboters mit Armen und Beinen aufrecht in der Luft schwebt. Der Wechsel der Spielmechaniken, vom *shoot 'em up* zum *twin stick shooter*, sind direkt mit der körperlichen Veränderung der gespielten Maschine verbunden. Auf diese Transformation des Avatars und die Verwendung eines neuen Kampfmodus wird beim ersten Auftreten außerdem mit einem Kameraschwenk und einer Aussage des Kommandos hingewiesen: „Erlaubnis zum Wechsel in mobilen Modus erteilt“ (Platinum Games 2017#Kapitel 01-01_1). Der Erlaubnis der Kommandozentrale folgt die Transformation der Flugeinheit und die Änderungen der Steuerung. Dieser gleichzeitige Wechsel der spezifischen Form des Avatars und der Spielmechaniken verdeutlicht, dass beide unmittelbar miteinander verbunden sind. Nach einer Bruchlandung in der Fabrik wird die Flugsequenz beendet und den Spieler*innen mit 2B ein humanoider Avatar in die Hände gegeben.

Somit etabliert *Nier: Automata* gleich zu Beginn, wie verschiedene Aktionsmöglichkeiten und Spielregeln fest an die momentanen Avatare und ihre jeweiligen Fähigkeiten gebunden sind. Mit dem Wechsel der Avatare ändert sich ebenfalls das jeweilige Repertoire an verfügbaren Aktionen für die Spieler*innen. Die Transformation zwischen den verschiedenen Modi der Flugeinheit führen zu unterschiedlichen Steuerungsmöglichkeiten, welche sich wiederum signifikant von den Momenten des Spiels unterscheiden, in denen die humanoiden Körper der Androiden direkt kontrolliert werden.

Selbst die einzelnen Modelle der Androiden ermöglichen untereinander unterschiedliche Aktionen. Wo man als 2B mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen kann, verwendet man als 9S maximal eine. A2 hingegen bietet, als älteres Modell, im Kampf die Möglichkeit einen Berserkermodus zu aktivieren. Bei der Benutzung dieses Modus wird sie stärker, nimmt allerdings als Ausgleich dauerhaft Schaden. Laut Aussagen der Assistenzroboter wurde dieser Modus wegen der Risiken und hohen Wartungskosten nicht mehr in neue

Modelle eingebaut, weshalb er 2B oder 9S nicht zu Verfügung steht (Platinum Games 2017#Kapitel 12-02). Als spezielle eigene Fähigkeit kann 9S im Kampf versuchen, Gegner durch Hacking-Angriffe zu zerstören. Für diese unterbricht das Spiel den üblichen Kampf, und mit einer Bildschirmblende wird in einen Raum gewechselt, der aus simplen, geometrischen Formen besteht. Dieser dient als visuelle Repräsentation des digitalen Systems, in das man sich gehackt hat. Innerhalb dieses digitalen Raums finden sich die Spieler*innen als ein simplifiziert dargestellter Kampfflieger wieder. Erneut steuern sie hier entsprechend den Spielmechaniken eines *twin-stick shooters* diesen Kampfflieger durch eine abgegrenzte Arena, weichen Geschossen aus und müssen jeweils ein gewisses Ziel zerstören. Gelingt dies, ist der Hacking-Angriff erfolgreich abgeschlossen, die Perspektive wechselt zurück und dem Gegner wird Schaden zugefügt. Auf diese Weise kommen bei den Hacking-Angriffen erneut unterschiedliche Spielmechaniken und ein entsprechender Avatar zum Einsatz. Solche Sequenzen und ihre visuelle Darstellung eines digitalen Raumes finden nicht nur innerhalb des Kampfes Anwendung. Navigiert 9S beispielsweise die zentralen Server des Bunkers auf der Suche nach Informationen, oder nimmt er Reparaturen an seiner eigenen Software vor, kommt ebenfalls die schlichte, geometrische Szenerie als Repräsentation einer digitalen Datenlandschaft zum Einsatz.

In einem weiteren Beispiel für die Überlappung von Spielregeln mit den Regeln in der Spielwelt sehen sich 2B und 9S zu Beginn des dritten Spielzyklus gezwungen, gegen andere Yoruha-Androiden zu kämpfen. Hier hindert eine fest programmierte Vorschrift der Androiden die Spieler*innen zunächst daran, die einstigen Verbündeten anzugreifen. Erst nachdem 9S mit seinen Hacking-Fähigkeiten diese Programmierung außer Kraft setzt, können Spieler*innen die anderen Yoruha-Androiden bekämpfen. Im Hinblick auf die möglichen Aktionen der androiden Avatare sind außerdem die neuen Fähigkeiten oder Verbesserungen zu nennen, die Spieler*innen im Verlauf des Spieles erhalten können. Diese kommen in der Form von sogenannten Plug-in Chips, welche in ihre Körper eingesetzt werden können. Dadurch werden beispielsweise Angriffe verstärkt, die Bewegung der Androiden beschleunigt oder automatische Heilung außerhalb von Gefechten ermöglicht. Dabei steht jedoch immer nur eine bestimmte Menge an belegbarem Speicherplatz zur Verfügung, welche sich die Chips mit anderen Programmen und Funktionen der Androiden, wie beispielsweise dem Betriebssystem, teilen müssen. So erhalten Spieler*innen die

Möglichkeit, die verschiedenen Fähigkeiten und Verstärkungen für ihre androiden Avatare nach eigenem Belieben auszutauschen.

Durch diese verschiedenen Spielregeln sowie die Verwendung von Spielmechaniken verschiedener Genres für unterschiedliche Momente des Spiels, legt das Spiel einen besonderen Fokus auf die spezifischen Körper seiner Avatare. Die möglichen Aktionen für Spieler*innen sind jederzeit durch ihre Verkörperung in den jeweiligen Avataren, ihre mechanischen Körper, ihre Programmierung und ihre Waffen festgelegt. Diese Tatsache wird direkt zu Beginn des Spiels verdeutlicht. Schon innerhalb der ersten paar Szenen wechselt das Spiel zwischen den verschiedenen Transformationen und Steuerungsmöglichkeiten der Flugeinheit hin und her, bevor es kurz darauf die Spieler*innen die humanoide 2B zu Fuß am Boden kontrollieren lässt. Durch diese Verkörperung in mechanischen Körpern, welche die Spielregeln, Mechaniken und Interaktionsmöglichkeiten beeinflussen, etabliert *Nier: Automata* eine nicht-humane, maschinelle Perspektive.

4.2. Repräsentationen einer androiden Linse

Die Plug-in Chips stehen ebenfalls in Verbindung mit einer weiteren Ebene der *mediation*, dem *user interface*. Bei digitalen Spielen umfasst das *user interface* die zahlreichen Grafiken oder Textanzeigen, die Informationen an Spieler*innen weitergeben sowie die Menüs, in denen durch Eingaben der Spieler*innen Einfluss auf das Spiel genommen werden kann. In *Nier: Automata* kommen viele Anzeigen zum Einsatz, die typisch für *third person action* Spiele sind. Beispielsweise gibt eine Lebensanzeige dauerhafte Auskunft über die körperliche Verfassung des Avatars. Eine kleine Karte in der Ecke des Bildschirms hilft bei der Orientierung in der Spielwelt. Auch der Status von Feinden wird über jeweilige Level- und Lebensleisten angezeigt. Fügt man ihnen Schaden zu, findet dieser in kleinen Zahlen numerischen Ausdruck als erkennbares Feedback für die eigenen Angriffe.

Bemerkenswert ist, dass *Nier: Automata* diese üblichen Anzeigen, die geübten Spieler*innen als natürlicher Bestandteil digitaler Spiele erscheinen können, in seine Darstellung einer mechanischen Zukunft und androider Avatare einbindet. So lassen sich viele Bestandteile dieses *user interface* als zugehörige Chips in der Ausrüstung der Androiden wiederfinden. Werden diese dort abgelegt, um Platz für andere Chips zu schaffen, verschwinden als Konsequenz auch die entsprechenden Anzeigen und Informationen für

Spieler*innen vom Bildschirm. Zu Beginn des Spiels startet 2B, so wie die anderen Protagonisten nach ihr, mit einer Reihe an voreingestellten Chips. Diese umfassen die soeben genannten Lebensanzeigen von Avatar und Feinden, Schadenszahlen und Umgebungskarte sowie Markierungen für Missionen oder Indikatoren für die Nachladezeit von starken Angriffen. Die visuelle Präsentation des Spiels auf einem Bildschirm wird somit vor dem mechanischen Hintergrund seiner Figuren und der Spielwelt neu kontextualisiert. Vertraute Anzeigen digitaler Spiele stehen nicht mehr nur als Elemente der Vermittlung und notwendiger Kontext für Spieler*innen, sie zeigen innerhalb der Diegese festgelegte Fähigkeiten und Programmierungen der androiden Körper an. Die gesamte visuelle Darstellung von Informationen in *Nier: Automata* ist geprägt durch die Funktionen seiner Avatare. Das Spiel, als digitales Medium, schwimmt also in seiner Präsentation mit der maschinellen Natur seiner Protagonisten.

An keiner Stelle des Spiels wird diese Verbindung deutlicher als beim Hochfahren von 2Bs System, kurz nach dem Prolog des Spiels. Auf einem schwarzen Bildschirm erscheint eine Dialogbox mit Anweisungen von 9S, seine Stimme ist nicht zu hören. In Textform fordert 9S dazu auf, dass 2B zunächst die Helligkeit des Systems einstellen solle. Drücken Spieler*innen auf ihrem Controller nach rechts, erscheint auf dem dunklen Bildschirm langsam das Pausenmenü des Spiels, in dem die Bildschirmhelligkeit des Spiels eingestellt werden kann. Legt man diese fest, verweist 9S darauf, dass der gesamte Hochfahrprozess aufgezeichnet wird. Daraufhin wird, ohne Input der Spieler*innen, automatisch zu den Audioeinstellungen navigiert. Dort fordert 9S dazu auf, die Sprachlautstärke hochzudrehen, bis man ihn gut hören kann. Spieler*innen können erneut an der Menüanzeige diese Einstellung vornehmen, wodurch die Stimme von 9S nun auch hörbar wird. Als letztes navigiert 9S zu einer Einstellung genannt „Selbstzerstörung“. Mit einem Hinweis darauf, dass diese Einstellung zu persönlich sei, wird erneut ein Input der Spieler*innen benötigt, um die Selbstzerstörungskapazität von 2B zu aktivieren. Wird daraufhin das Menü geschlossen, zeigt das Spiel in einer kurzen Kameraeinstellung wie 2B, auf einem Bett liegend, die Augen öffnet. Sie steht auf und den Spieler*innen wird die gewohnte Kontrolle über 2B als Avatar gewährt (Platinum Games 2017#Kapitel 01-04_1).

Diese Sequenz zeigt explizit, wie extradiegetische und intradiegetische Aspekte zusammenfallen. Die Einstellungen der Spielsoftware *Nier: Automata* werden mit den

Einstellungen und der Software, die den androiden Spielfiguren zugrunde liegen, gleichgestellt. Während des Hochfahrens von 2B werden die Einstellungen des Spiels selbst manipuliert. Dreht man als 2B ihre Helligkeitseinstellung hoch, erscheint die Spielanzeige auf dem zuvor schwarzen Bildschirm. Dreht man die Audioeinstellung hoch, wird 9S sowohl für 2B als auch für die Spieler*innen hörbar. Die Einstellungen des androiden Körpers von 2B verfestigen sich gleichzeitig in Anzeige und Ton auf dem Bildschirm. Darüber hinaus positionieren sich die verschiedenen Menüs des digitalen Spiels *Nier: Automata* auch als tatsächliche Gegebenheiten seiner Spielwelt, nicht lediglich als Anzeigen für außenstehende Spieler*innen. 2B und 9S sind sich der diversen Menüs und Einstellungen bewusst, sie haben Einsicht in diese und können sie manipulieren. Diesem Moment im Spiel wird ein besonderes Gewicht dadurch verliehen, dass die Sequenz, in welcher 2B hochgefahren wird, nicht nur einmal im Spielverlauf vorkommt. Zu Beginn des zweiten Spielzyklus findet sie sich erneut wieder. Dieses Mal blicken Spieler*innen aus der Perspektive von 9S auf 2B und schauen ihr beim Festlegen ihrer Einstellungen zu. Die zuvor angekündigte Aufzeichnung kommt hier zur Anwendung, denn Spieler*innen bekommen eine exakte Aufnahme von den Inputs gezeigt, die sie selbst während des ersten Durchlaufs an dieser Stelle getätigt haben. Die Spieler*innen blicken von außen auf sich selbst zurück, betrachten ihre eigenen vergangenen Eingaben und sehen wie sie sowohl 2B als auch das Spiel einstellen (Platinum Games 2017#Kapitel 01-04_2).

Grace Gerrish spricht in Bezug auf das *user interface* in *Nier: Automata* von einer *defamiliarization*, die ihm zugrunde liegt. Die Anzeigen des Spiels wandeln sich, so Gerrish, von üblichen Gewohnheiten digitaler Spiele zu wichtigen Elementen der Narration (Gerrish 2018:4). Die Autorin beschreibt zur Verdeutlichung eine in meinem Spielprozess nicht realisierte Nebenaufgabe, in welcher eine *kikai seimeitai* die Spielfiguren unter dem Vorwand einer Schatzsuche gewaltvolle Taten ausüben lässt. Hierbei lassen die Informationsanzeigen die Spieler*innen ebenso wie die Spielfiguren im Dunkeln über die eigentlichen Absichten des Auftraggebers:

On the narrative level, the machine has fooled the androids into dispensing his own twisted violence, but the *player* has been tricked by the UI which calls the quest a 'treasure hunt,' and promises a set of flashy upgrades. [...] Like the mini-map and even the use of color, the player is reminded that these elements are not fixed objects, but lenses through which to

see how the characters' perceive the world, as well as mutable devices to consider in their own right. (Gerrish 2018:5)

Das *user interface* dient in diesem Spiel nicht mehr lediglich der funktionalen Vermittlung von Informationen an außenstehende Spieler*innen. Es ist, um Gerrishs Bezeichnung zu verwenden, eine Linse, durch die die Spielfiguren ebenso wie die Spieler*innen die fiktionale Welt des Spiels wahrnehmen. Auch abseits der Menüs und informativen Anzeigen des *interface* lässt sich diese Linse ebenso in der visuellen Darstellung und der dadurch implizierten Wahrnehmung der Umgebung wiederfinden. Nehmen Spieler*innen beispielsweise im Kampf Schaden, verzerrt sich der Bildschirm kurz, begleitet von einem statischen Rauschen. Hat die Spielfigur nur noch wenige Lebenspunkte zur Verfügung, verschwindet jegliche Farbe und die Umwelt wird nur noch in schwarz-weiß angezeigt. Wo andere Spiele beispielsweise durch blutrote Verfärbung des Blickfeldes die geschädigte körperliche Verfassung einer menschlichen Spielfigur ausdrücken (Beil 2012:123), werden die Folgen von physischem Schaden hier ähnlich den Störungen von digitalen Anzeigen dargestellt. Weitere, die Anzeige verzerrende Effekte, treten auf, wenn feindliche *kikai seimeitai* im Kampf als Angriff elektromagnetische Pulse ausstoßen. Diese können für Störungen der Bildfläche sorgen oder, von einem kleinen Error-Hinweis begleitet, gewisse Bewegungsoptionen oder Angriffe der Avatare blockieren. Besonders kräftige Angriffe dieser Art verzerren die Bildschirmanzeige für Spieler*innen schwerwiegend. Die Anzeige verpixelt stark und die Umwelt wird lediglich in monochromer Farbgebung in groben hellen und dunklen Formen abgebildet.

Mit solchen Effekten bedienen sich digitale Spiele der Filmtechnik der *perception shots*, die durch stilistische Manipulation des Bildes körperliche Effekte wie etwa Trunkenheit oder Stress ausdrückt (Beil 2012:120). Dabei „[...] verschiebt sich das Aufmerksamkeitszentrum weg vom gesehenen Objekt hin zum Akt des Sehens“ (Beil 2012:120). Die Störung der Bildfläche dient also nicht der Betrachtung der sichtbaren Objekte. Vielmehr weist sie auf die spezifische Wahrnehmung eines gewissen Subjektes hin, denn die Störungen in der Anzeige sind ausgelöst durch die Störung der Wahrnehmungen dieses Subjektes. Dieser Subjektivierungseffekt ist dabei nicht ausschließlich in Spielen mit *first-person* Ansichten zu finden, bei denen Spieler*innen die Position und Blickperspektive des Avatars einnehmen. Bei *third-person* Perspektiven wird diese Wahrnehmung auf das nächstgelegene

Subjekt projiziert, also den dauerhaft sichtbar in der Bildschirmmitte verankerten Avatar (Beil 2012:123-124). Im Fall von *Nier: Automata* wird mit seinen spezifischen *perception shots* eine nicht organische, sondern maschinelle Körperlichkeit impliziert, die dem Blick auf das Spiel zugrunde liegt. Die Subjekte, auf welche diese Wahrnehmung projiziert wird, sind die Yoruha-Androiden. Die Verzerrung ihrer Wahrnehmung äußert sich nicht in rotem Blut, sondern in Fehlern ihrer digitalen Sensorik. Elektromagnetische Interferenz trifft sie dabei besonders schwer, führt zu weitgreifenden Störungen und kann darin enden, dass sie ihre Umgebung nicht mehr klar erkennen können.

Die Wahrnehmung der Spielwelt, so wie *Nier: Automata* sie präsentiert, entspringt folglich keinen organischen Augen oder Gehirnen, sondern mechanischen Sensoren und Prozessen, eben jenen Linsen, durch die auch die Spielfiguren blicken. Sie ist fest verankert in der posthumanen Realität von *Nier: Automata* und seinen maschinellen Individuen. Solch eine visuelle Präsentation, bei der die Avatare maßgeblich die Anzeige bestimmen, wird von Beil entsprechend der Ideen von *perception* und *projection* benannt:

Das Perception- bzw. Projection-, 'HUD' markiert somit den Extremfall einer Verschmelzung von Avatarfigur und HUD/, 'HUD' . Das intradiegetische 'HUD' ist hier unmittelbar an den Avatar gekoppelt, die Avatarfigur ist geradezu zum 'HUD' geworden. (Beil 2012:128)⁸

Dieser Extremfall ist in *Nier: Automata* zu finden. Jeglicher Blick auf die Spielwelt ist definiert durch die spezifische Software und die Fähigkeiten der androiden Spielfiguren. Dieser Effekt ist verstärkt durch eine Gleichstellung der Funktionen und Einstellungen dieser Software mit der tatsächlichen Spielesoftware. Eine weitere Gleichstellung der androiden Körper mit der Konsole findet in den Ladebildschirmen des Spiels statt. Während die PlayStation 4 an verschiedenen Punkten Zeit benötigt, um die Daten des Spiels zu laden, erscheinen auf dem Bildschirm kurze Textzeilen, die das Hochfahren der Software der Androiden beschreiben. So sind zum Beispiel folgende Nachrichten zu sehen: „Beginne Systemcheck. Erinnerungseinheit Check: Grün. Strategie-Log: Initialisiert. Kartendaten: Beginnen zu Laden. [...] Systeme: Alle grün. Kampfvorbereitungen abgeschlossen“ (Platinum Games 2017). Die digitale Natur des Spiels und seine visuelle Repräsentation als Folge

⁸ HUD steht für *heads-up-display* und beschreibt Anzeigeelemente digitaler Spiele. Es ist somit Teil des *user interface*.

von Einstellungen und Kapazitäten der Playstation-Hardware, sind Parallelen zu der maschinellen Wahrnehmung seiner androiden Avatare. Die für Spieler*innen notwendigen Anzeigen sind in den Kontext der Spielfiguren eingebunden. Darüber hinaus ist mit dem endgültigen Aussterben jeglicher Menschen diese maschinelle Perspektive die einzig Verbleibende. Ein menschlicher Blick scheint in dieser fernen Zukunft grundsätzlich ausgeschlossen: Die Erde in *Nier: Automata* und ihr Zustand nach einem katastrophalen Untergang kann ausschließlich durch diese androide Linse betrachtet werden.

5. Die Erkundung einer zerstörten Welt – Spielwelt und Leveldesign

Durch die fiktive Spielwelt kommen grundlegende Themen eines digitalen Spieles zum Ausdruck. Sie kann sich an bekannten, genretypischen Szenerien orientieren und so die generellen Erwartungshaltungen der Spieler*innen an das Spiel mitbestimmen (Fernández-Vara 2019:116-117). Darüber hinaus ist die strukturelle Unterteilung der Spielwelt in einzelne Level sowie das Leveldesign ebenso aussagekräftig. Die räumliche Unterteilung in Level ist eine Möglichkeit der Segmentierung des gesamten Spieles. Die dabei entstehenden Umgebungen und Spielziele innerhalb der Level beeinflussen die Spielerfahrung maßgeblich (Fernández-Vara 2019:180-185). Zur Erinnerung: Der Schauplatz von *Nier: Automata* ist eine fiktive Version der Erde im Jahre 11945. Zum Zeitpunkt der Handlung des Spiels ist der Planet bereits völlig von Menschen verlassen; die Katastrophe, die zum Verschwinden der Menschheit geführt hat, liegt lange zurück. Es verbleiben lediglich Überreste der früheren menschlichen Gesellschaft, die Erde wird inzwischen von den von Aliens geschaffenen *kikai seimeitai* bevölkert.

Der für Spieler*innen zugängliche Ausschnitt dieser fiktiven Welt orientiert sich dabei hauptsächlich an den verschiedenen geographischen Arealen, in welche die Erdoberfläche unterteilt ist. Eine getrennte, strukturelle Abgrenzung in einzelne Level existiert nicht, die Gebiete sind miteinander verbunden und gehen ähnlich dem Prinzip einer *open world* offen ineinander über. Sobald ein gewisses Gebiet für Spieler*innen im Spielverlauf zugänglich gemacht wird, kann es nach Belieben erkundet werden. Spieler*innen wandern dafür mit ihren Avataren durch diese weiträumigen, dreidimensionalen Gebiete. Für die meiste Zeit kann dabei die Kameraperspektive frei gesteuert werden, um sich zu orientieren. Eine aufmerksame Erkundung der Spielwelt wird vom Spiel auch angeregt und belohnt. Es gibt eine

Vielzahl an versteckten Objekten, Schatztruhen und Ressourcen, die erst durch gründliches Erkunden der Spielwelt in ihren Ecken und Nischen zu finden sind.

Durch die freie Kamerasteuerung bleibt es größtenteils den Spieler*innen überlassen, wie viele Details der Spielwelt sie tatsächlich zu sehen bekommen. Zu verschiedenen Momenten wird ihnen jedoch die Steuerung der Kamera entzogen, um bestimmte Blicke auf die Umgebung zu erzwingen. Zum Beispiel wird in vielen Fällen beim ersten Besuch eines neu erschlossenen Areals die Steuerung des Avatars kurz unterbrochen, um mit gezielten Einstellungen kurz seine charakteristischen Merkmale vorzustellen. Darüber hinaus gibt es aber auch Momente, während denen bei anhaltendem Spielfluss den Spieler*innen die übliche Kontrolle über die Sicht verwehrt bleibt. An verschiedenen Orten der Spielwelt wird beispielsweise die Perspektive unveränderlich zu einer senkrechten Sicht von oben auf den Avatar herab verschoben. An anderen wechselt die Perspektive in eine Profilansicht der Spielfigur. Die Bewegungsmöglichkeiten des Avatars werden dabei ebenfalls beeinflusst. Im Fall der Profilansicht kann man sich häufig nur noch horizontal oder vertikal auf einer zweidimensionalen Ebene bewegen. Durch diese Momente festgelegter Perspektive wird der Blick der Spieler*innen gezwungenermaßen auf spezifische Umgebungen und Hintergründe gelenkt. Oft wird dabei sogar das Sichtfeld erweitert, um größere Bereiche dieser Umgebung zu zeigen. Die Spielfigur nimmt dann einen kleineren Bereich des Spielbildschirms ein, und die umliegende Spielwelt lässt sich in Panoramaeinstellung betrachten.

Die Erkundung der Spielwelt und unbekannter Gebiete erfolgt in *Nier: Automata* außerdem anhand einer Reihe spezifischer, wiederholter Aktionen. Damit man als Spieler*in einen Überblick über die Spielwelt behält, zeigt das Spiel in der unteren rechten Ecke des Bildschirms stets eine kleine Karte der unmittelbaren Umgebung; im Menü lässt sich eine umfassendere Karte der Spielwelt finden. Diese muss jedoch erst mit Details befüllt werden, unerforschte Gebiete bleiben ausgegraut. Dafür reicht es nicht, die Spielwelt zu Fuß zu durchlaufen, Kartendaten müssen für ein jeweiliges Gebiet an einem sogenannten *access point* eingeholt werden. *Access points* sind in der Spielwelt verteilte Maschinen, die in ihrer Form einem Getränkeautomaten ähneln. Sie werden von schwächeren Gegnern bewacht und müssen, um sie nutzen zu können, von Spieler*innen freigekämpft werden. *Access points* bieten nicht nur eine Karte der Umgebung, sie ermöglichen es auch das Spiel in ihrer

Nähe zu speichern und dienen als Schnellreisepunkte im späteren Spielverlauf. Erforschen Spieler*innen ein unbekanntes Gebiet, sind sie also dazu angeregt, diese *access points* möglichst früh zu finden und freizukämpfen, um so einen sichern Anlaufpunkt und einen Überblick über die Region zu gewinnen. So werden schrittweise immer mehr Teile der Spielwelt erschlossen und Daten für die Karte gesammelt.

Dieser schrittweise, wiederholte Erkundungsprozess ähnelt damit dem, was Salen und Zimmermann als die *core mechanic* eines Spiels beschreiben. Die *core mechanic* ist der Grundstein für Aktivitäten im Spiel: „It represents the essential moment-to-moment activity of players, something that is repeated over and over throughout a game“ (Salen/Zimmermann 2004:317). Nach ihren Ausführungen muss sich die *core mechanic* nicht nur auf eine einzige Tätigkeit beschränken, sondern kann sich aus vielen einzelnen untergeordneten Aktionen zusammensetzen. Die Erkundung der Spielwelt in *Nier: Automata* setzt sich dabei zusammen aus der Bewegung der Spielfigur, dem Umschauen durch Anpassen des Blickwinkels, dem Besiegen von Gegnern in der Umgebung und dem Sichern von neuen *access points*. Diese Tätigkeiten erstrecken sich jedoch nicht über den gesamten Spielprozess: Erreicht man Ende A, hat man bereits den überwiegenden Großteil der Spielwelt besehen. Doch gerade für das erste Segment bis zum Ende A macht das wiederholte Erschließen neuer Gebiete und das vertraut werden mit der fiktiven Welt einen maßgeblichen Teil der Spielaktivität aus. Die Erkundungen der Spielwelt wird mit wiederholten Tätigkeiten verbunden, Gründlichkeit wird belohnt, und spezifische Blicke auf die Landschaft und Umgebungen sind an gewissen Stellen sogar unvermeidlich. Die Spielwelt kennenzulernen ist somit ein maßgebliches Kernstück des Spielerlebnisses von *Nier: Automata*. In Form einer postapokalyptischen Erde ist sie dabei eines der Elemente des Spiels, in dem die Katastrophe und ihre Charakteristika deutlich sichtbar werden.

5.1. Gebäude als unbekannte Überreste

Obwohl der Schauplatz des Spiels deutlich erkennbar die Erde ist, bleibt die genaue geographische Lage der Spielwelt unklar. Die verschiedenen Gebiete, Siedlungen oder Städte, die Spieler*innen durchqueren können, tragen keine Ortsnamen. Ebenso finden sich in dem Spiel auch keine Namen von Nationen, der Befreiungskampf gilt einer einheitlichen Menschheit und einer einheitlichen Erde. Das einzige klare geographische Merkmal ist

lediglich der Pazifische Ozean, der in Vorbereitung einer Mission des Spiels namentlich genannt wird (Platinum Games 2017#Kapitel 07-01). Die einzelnen Gebiete werden stattdessen nach den Merkmalen ihrer Landschaft oder prominenten Gebäuden benannt. Das erste Areal, mit dem Spieler*innen in Kontakt kommen, ist das Gelände einer Fabrikruine. *Nier: Automata* eröffnet mit dem Anflug auf eine Industrieanlage, eine Einheit von sechs Kampffliegern nähert sich vom Ozean aus der Fabrik. Aus dem Wasser ragen metallene Strukturen und Gerüste hervor, ein Großteil der Fabrik ist bereits im Ozean versunken. Mit einem Kameraschwenk in Flugrichtung wird die Fabrik enthüllt, als entfernter Umriss ragt die Anlage mit ihren Türmen aus dem Wasser. Nach einer Bruchlandung kann sie zu Fuß erkundet werden. Die Fabrikruine zeichnet sich durch ihre verrostete, metallene Umgebung aus: Spieler*innen bahnen sich einen Weg durch eiserne Gerüste und Treppen. Kreisrunde Räume im Inneren der Türme sind mit schweren, automatisierten Doppeltüren verschlossen, der Boden mit Eisenplatten belegt und die Wände mit zahlreichen Rohren bedeckt. Festgelegte Kameraperspektiven kommen zum Einsatz, wenn Spieler*innen beispielsweise an großen Becken geschmolzenen Metalls vorbeigehen, oder über Treppen an der Außenseite der Fabriktürme entlanggeführt werden. Große Maschinerie und Kräne prägen die äußeren Bereiche der Fabrik, der Endgegner des Gebietes verwendet beispielsweise Schaufelräder als Arme für seine Angriffe.

Der Fokus auf große, menschenverlassene Gebäuderuinen wird in den darauffolgenden Bereichen der Spielwelt weiter verfestigt. Von den Randbereichen der Fabrikruine aus kann schon früh die Ruinenstadt erblickt werden. Beide Areale teilen sich in ihrem Namen die Bezeichnung als *haikyo* (廃墟, Ruine); dieser Begriff findet sich ein drittes Mal im Namen der später erreichbaren Freizeitparkruinen wieder. Die Ruinenstadt dient als zentral gelegenes Verbindungsstück der einzelnen Areale der Spielwelt. In einer Ecke des Gebiets liegt zwischen den Gebäuden eingenistet ein Widerstandslager. Beim ersten Besuch der Ruinenstadt wird den Spieler*innen direkt aufgetragen, dieses Lager zu finden. Dort versammeln sich zahlreiche nicht-spielbare Charaktere, die den Spieler*innen Informationen, weitere Aufträge oder den Einkauf von Ressourcen und Ausrüstung anbieten. Wegen der zentralen Lage als Knotenpunkt zwischen den einzelnen Bereichen der Spielwelt und dem wiederholt besuchten Widerstandslager wird die Ruinenstadt von Spieler*innen sehr häufig durchquert und gesehen. Sie ist geprägt von den Überresten einer einstigen Großstadt.

Die verbliebenen, brüchigen Betongebäude und eingestürzten Brücken sind von verschiedenen Pflanzen und großen Bäumen überwachsen. Verstreut findet man verrostete Karosserien von Autos oder Bussen. Auf den großen Grünflächen, die sich über die Überreste der Straßen gelegt haben, streifen Elche oder Wildschweine umher. Die Rückgewinnung dieses ehemals urbanen Gebietes durch die Natur wird während mehreren Momenten im Spiel betont. Beim Durchqueren der Stadt kommentiert 9S die überwucherte Umgebung: „Hier sind die Pflanzen ziemlich weit vorgedrungen, aber damals muss es eine ganz schön große Stadt gewesen sein“ (Platinum Games 2017#Kapitel 02-01). Beim ersten Blick auf die Stadt von der Fabrik aus spricht er außerdem eine Vielzahl an herumfliegenden Vögeln an und zieht einen direkten Vergleich zu seinem Wissen über die Erde vor der Zerstörung: „Im Vergleich zur alten Welt scheinen sich Pflanzen und Tiere vermehrt zu haben, vermutlich wegen Veränderungen in der Umwelt“ (Platinum Games 2017#Kapitel 01-02_3). Zu einem späteren Zeitpunkt der Handlung verändert sich die Landschaft der Stadtruine. Ein großer Krater wird in den Boden gerissen, welcher zahlreiche Gebäude der Stadt zum Einsturz bringt und unterirdische Rohre einer Kanalisation freilegt. Ab diesem Zeitpunkt verbleibt auch der gigantische Körper einer besiegten *kikai seimeitai* als Überrest in der Region und verschmilzt zwischen den restlichen Ruinen mit der Umgebung.

Ähnlich wie die Ruinenstadt werden noch zwei weitere Gebiete der Spielwelt als verlassen und zerfallene städtische Landschaften präsentiert: die versunkene Stadt und die Wohnsiedlung in der Wüste. Die versunkene Stadt ist ein nahegelegener Bereich, der sich die Meeresküste entlang erstreckt. Auch sie ist von zerstörten Gebäuden, Straßen und Brücken gekennzeichnet, welche hier zu großen Teilen im Wasser des Ozeans verschwunden sind. Und auch an dieser Stelle werden Spieler*innen durch die Spielfiguren auf den spezifischen Verfallsprozess hingewiesen: „Im letzten Krieg wurde in dieser Gegend das Fundament zerstört... Die gesamte Stadt ist am Einsinken“ (Platinum Games 2017# Kapitel 07-02). Während die Ruinenstadt scheinbar durch schlichte Abwesenheit der Menschen langsam verfallen ist und von der Natur zurückgewonnen wurde, wird hier der Krieg als konkreter, gewalttätiger Grund für die heftige Zerstörung des Stadtbildes genannt. Die Wohnsiedlung in der Wüste können Spieler*innen erreichen, indem sie den Überresten einer alten Pipeline durch die weitläufigen Dünen einer Wüstenregion folgen. Zwischen Reihen an verlassenen Apartmenthäusern finden sich in der ehemaligen Wohnsiedlung

auch alte Fahrzeuge oder ein verrosteter Spielplatz im Sand. Beim Anblick der verlassenen Gebäude erschließt sich für 2B und 9S der Zweck dieser einstigen Siedlung erst, nachdem ihr Assistenzroboter auf seine Datenbank zugreift und eine Definition für Appartementhäuser rezitiert (Platinum Games 2017#Kapitel 03-02).

Solch eine Verfremdung gegenüber den von den Menschen zurückgelassenen Gebäuden und Ruinen wiederholt sich im Spielverlauf mehrmals. Auf dem Weg in einen nahegelegenen Wald muss unweigerlich ein verfallenes Einkaufszentrum durchquert werden. Auch in diesem Fall schlagen 2B und 9S in ihren Aufzeichnungen nach, wie das Gebäude früher genannt wurde und welchen Nutzen es hatte (Platinum Games 2017#Kapitel 06-02). Wohngebäude und Kaufhäuser, Gebäude die Spieler*innen als natürliche Teile eines jeden Stadtbildes bekannt sind, präsentieren sich hier nach hunderten Jahren des Verfalls als scheinbar unkenntliche Überreste weit zurückliegender Gewohnheiten. Diese Distanz und Verfremdung wird zusätzlich explizit hervorgehoben, als 9S anfängt, über das menschliche Dasein nachzudenken: „Wenn wir Menschen gewesen wären, hätten wir hier auch Spaß am Einkaufen gehabt, oder?“ (Platinum Games 2017#Kapitel 06-02).

Die Beschäftigung mit dem ursprünglichen Nutzen von Gebäuden und Konstruktionen wird in vielleicht keinem Gebiet deutlicher als in den Freizeitparkruinen. Während der Erkundung der Spielwelt stoßen Spieler*innen häufig auf vereinzelte kleine Gruppen an *kikai seimeitai*. Diese wandern in der Ruinenstadt zwischen den Häusern umher oder liegen in der Wüste vergraben im Sand. Oft reagieren sie auf die herannahende Spielfigur aggressiv und gehen in den Kampf über. Die Freizeitparkruinen sind jedoch von einer Vielzahl an *kikai seimeitai* dicht bevölkert, welche die Spieler*innen nicht angreifen. Sie kleiden sich in bunte Kostüme und haben ihre Gesichter geschminkt. Pirouetten drehend tanzen sie durch den Park und werfen Konfetti oder Luftballons. Dabei rufen sie in kurzen Aussagen zum Tanzen, Spielen und zur gemeinsamen Freude auf. An einer Stelle treffen Spieler*innen auf einen Panzer, der als Konfettikanone umfunktioniert ist und grell beleuchtet durch die Gegend fährt. Obwohl sich dieser Panzer friedlich zeigt, können Spieler*innen erst voranschreiten, wenn sie den Aufforderungen ihres Partners 9S folgen und den Panzer vorsorglich bekämpfen und zerstören. Die Gebäude des Parks erscheinen belebter als die zerstörten Ruinen der Stadtgebiete zuvor. Zwischen vereinzelt verwüsteten und eingestürzten Teilen des Freizeitparks haben viele Bereiche ihre Funktionsfähigkeit erhalten.

Lichterketten und andere Beleuchtung der Umgebung sind intakt, ein konstantes Feuerwerk zeichnet sich vor dem großen Schloss in der Mitte des Parks ab, und eine Achterbahn um das Gelände fährt konstant noch ihre Runden. Bei der Fahrt mit der Achterbahn verwendet das Spiel wieder eine erzwungene seitliche Perspektive, die Spielfigur kann nur auf den Achterbahnwagen hin und her bewegt werden. Während der Rundfahrt wird so im Hintergrund ein umfassender Blick hinab auf den belebten Freizeitpark, das Feuerwerk und das beleuchtete Schloss gegeben.

Die Nachahmung menschlichen Verhaltens durch die *kikai seimeitai* ist ein vordergründiges Thema in *Nier: Automata*, welches an späterer Stelle im Kapitel 7.1. genauer diskutiert wird. Als neue Bewohner der Erde interagieren sie viel mit der zerstörten Umgebung und den dort verbleibenden Strukturen. Die *kikai seimeitai* greifen den ursprünglichen Zweck des Freizeitparks auf und erwecken diesen wieder zum Leben. Ebenso wird an anderer Stelle erwähnt, dass sie die Fabrikruine inzwischen für die Produktion neuer Maschinen verwenden. Ein weiteres Beispiel für solch eine Wiederbelebung der verlassenen Gebäude ist eine im Wald gelegene Burgruine, die nun in der Mitte eines von einer Gruppe an *kikai seimeitai* gegründeten Königreichs steht. Sie überbrücken die Distanz, die 9S in seiner hypothetischen Aussage über freudiges Einkaufen im Kaufhaus nahelegt, und eignen sich die Ruinen an. Die androiden Spielfiguren, Avatare der Spieler*innen, werden hingegen als der Erde fremd dargestellt. Zu Beginn des Spiels erscheinen viele der menschlichen Konstruktionen für sie unverständlich; es sind Dinge, die in Datenbanken nachgeschlagen werden müssen. Und anders als bei den *kikai seimeitai* trennt sie von den ursprünglichen Funktionen der Gebäude eine scheinbar unüberwindbare Grenze, wie 9S es sagt: „Wenn wir Menschen gewesen wären“ (Platinum Games 2017#Kapitel 06-02).

Die Außenperspektive und Fremdheit der Androiden findet außerdem in dem einzigen Ort der Spielwelt Ausdruck, welcher sich nicht auf der Erdoberfläche befindet: dem Bunker. Dieser ist eine Raumstation im Orbit der Erde, die als Kommandozentrale und Basis der Yoruha-Einheit dient. Von hier aus starten die Androiden ihre Missionen zur Erdoberfläche, und die Spieler*innen kehren im Verlauf der Handlung mehrere Male zum Bunker zurück. Der Bunker ist eine kreisförmige Konstruktion. Von einem runden, in sich geschlossenen Gang gehen einzelne Räume wie Schlafzimmer, ein Hangar oder eine Kommandozentrale ab. Innerhalb dieses Ganges erzwingt das Spiel erneut eine Profilansicht.

Spieler*innen können wegen der geschlossenen Ringform des Ganges endlos nach links oder rechts laufen, vorbei an den Türen zu verschiedenen Räumen und Fenstern, die ins All blicken. Neben dieser Ringform und der Kameraperspektive innerhalb der Raumstation sticht außerdem hervor, dass im Bunker keine Farben gezeigt werden. Die gesamte Umgebung ist in Graustufen gehüllt. Selbst die hautfarbenen Partien der androiden Spielfiguren, auf der Erdoberfläche klar ersichtlich gefärbt, verlieren im Bunker jegliche Farbe. Der Bunker ist darüber hinaus nicht nur visuell, sondern auch strukturell vom Rest der Spielwelt abgetrennt. Wie beschrieben stellt die Spielwelt auf der Erdoberfläche ein zusammenhängendes Netz an Gebieten dar, durch welches die Spieler*innen wandern können. Der Bunker hingegen kann nicht zu Fuß erreicht werden. Hierfür muss man die *access points* nutzen, die Spieler*innen über einen Ladebildschirm in den Bunker befördern. Die Rückreise zur Erdoberfläche geschieht auf die gleiche Art, oder, wie in Filmsequenzen des Spiels häufig darstellt, mittels der Kampfflieger der Yoruha. Der Bunker stellt so einen in sich geschlossenen, abgegrenzten Raum dar, der abseits der anderen, zusammenhängenden Gebiete liegt. Er unterscheidet sich durch seine schwarz-weiße Darstellung von der farbigen Erdoberfläche, seine räumliche Distanz zur Erdoberfläche wird durch die Reise-mechaniken des Spiels besonders betont. Dieser Kontrast unterstreicht die fremde, man könnte sagen außerirdische Natur der spielbaren Yoruha-Androiden im Vergleich zum irdischen Teil der Spielwelt.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Spielwelt in *Nier: Automata* eine menschenleere Erde in der fernen Zukunft des Jahres 11945 präsentiert. Dabei orientiert sie sich nicht an tatsächlichen, gegenwärtigen Orten oder Grenzen. Ihre Städte tragen keine eigenen Namen und die Erdoberfläche ist nicht mehr in Nationen unterteilt. Durch einen Verweis auf eine starke Veränderung der natürlichen Umwelt sowie die nah beieinander liegenden Gebiete, die sich in Vegetation und Klima drastisch unterscheiden, entzieht sich die Spielwelt einer exakten Verortung auf dem Planeten. Für seine Landschaften bedient sich das Spiel bekannter postapokalyptischer Szenerien wie verlassenen Städten und einer vom Menschen uneingeschränkten Ausbreitung der Natur. Die Arten der Zerstörung gestalten sich dabei unterschiedlich: Manche Orte sind lediglich über lange Zeit erodiert, manche im Ozean versunken, andere wurden durch konkrete kriegerische Akte vernichtet. Die vergangenen Katastrophen hinterlassen Ruinen von Gebäuden, die ihren

ursprünglichen Nutzen verloren haben. Die Hochhäuser der Ruinenstadt werden nicht mehr als Lebensraum genutzt, selbst das Widerstandslager siedelt sich mit seinen Gerüsten und Zelten mehr zwischen als in den Gebäuden an. Die Häuser werden zum Teil der Umgebung, verschmelzen mit der umliegenden Natur und grenzen, wie an anderen Orten Berge oder das Meer, stellenweise die Spielwelt ein. Ebenso dienen Wohnsiedlungen, eine alte Pipeline und Einkaufsmärkte inzwischen keinem Zweck mehr und werden lediglich zu einem Teil der Landschaft. Spieler*innen werden bei ihrem Blick auf die Spielwelt in eine außenstehende Rolle versetzt. Ihre Avatare entspringen dem visuell und spielmechanisch abgetrennten Bunker, ihr Wissen über die Erde kommt aus Datenbanken und in Form von theoretischen Definitionen. Scheinbar entzieht die Katastrophe den Umgebungen nicht nur die Menschen, sondern auch ihre Bedeutung. Umso mehr stechen Bereiche wie der Freizeitpark oder die Fabrik hervor. Hier werden durch aktive Teilnahme der *kikai seimeitai* die Ruinen mit Bedeutung, ob alt oder neu, aufgeladen. Ruinen von Gebäuden sind jedoch nur ein Element, das die Spielwelt von *Nier: Automata* ausmacht. In einem kleineren Maßstab treffen Spieler*innen vor allem noch auf eines: Leichen.

5.2. Körper als Zeugen anhaltender Katastrophe

Spieler*innen stoßen bereits früh im Spiel, bei ihrem ersten Besuch der Wohnsiedlung in der Wüste, auf die leblosen Körper anderer Yoruha-Androiden. Nach Vermutung der Spielfiguren wurden diese von den *kikai seimeitai* als Abschreckung dort angesammelt und aufgestellt. Schon der Prolog des Spiels zeigt anhand der nahezu kompletten Vernichtung einer Fliegerstaffel den Verlust der androiden Körper. Bei den in der Wohnsiedlung angehäuften Androiden werden zum ersten Mal in der Haupthandlung ihre ‚Leichen‘ deutlich gezeigt. Schwarz verkohlte Körper, oft mit fehlenden Gliedmaßen, liegen kreuz und quer im Sand verstreut. Solchen Überresten zerstörter Androiden begegnen Spieler*innen sowohl zu mehreren Momenten der Haupthandlung als auch in verschiedenen Spielmechaniken von *Nier: Automata*.

Als *action role playing game* müssen Spieler*innen sich während des Spiels häufig im Kampf mit zahlreichen Feinden oder gegenüber großen Boss-Gegnern beweisen; letztere testen in aufwändigen Kämpfen die Fähigkeiten der Spieler*innen. Nach einer Niederlage im Kampf werden die Spieler*innen automatisch zum *access point* des letzten

Speichervorgangs zurückgesetzt. Dabei muss der letzte Speicherstand nicht geladen werden, der Fortschritt im Spiel seit der letzten Speicherung bleibt weitestgehend erhalten. Spieler*innen verlieren jedoch einen Teil ihrer Ausrüstung und Ressourcen. Diese bleiben an eben jener Stelle in der Spielwelt liegen, an der sie zuvor besiegt wurden. Können sie diesen Ort wieder erreichen, finden sie dort ihren zerstörten Körper am Boden, dem die verlorenen Materialien entnommen werden können. Es kann außerdem der vorherige, ehemals eigene Körper repariert werden, sodass er als *non-playable character* (NPC) während der herausfordernden Sektion des Spiels Unterstützung leistet, an der die Spieler*innen zuvor gescheitert sind. Nach einer Niederlage sind Spieler*innen somit dazu angeregt, möglichst rasch wieder an die gleiche Stelle des Spiels zu gelangen, um ihre Ressourcen zu bergen und weiterzumachen, wo sie zuvor von einer Hürde gestoppt wurden. Die zurückgelassenen Körper und der Wiedereinstieg ohne Verlust an Spielfortschritt verdeutlichen somit einen kontinuierlichen Zeitverlauf, der durch die eigene Zerstörung im Kampf nicht unterbrochen wird.

Auf gleiche Weise, wie nach einer Niederlage der eigene Körper zurückbleibt, können in der Spielwelt jedoch auch die Körper anderer Spieler gefunden werden. *Nier: Automata* ist ein *single player* Spiel, es wird von einer Person mit nur einem Controller gespielt, ohne dass im Spiel andere Spieler*innen erscheinen, mit denen man direkt interagieren könnte. Sind jedoch die Netzwerkfunktionen eingeschaltet und ist eine Verbindung zum Internet gegeben, lädt das Spiel automatisch die zerstörten Körper anderer Spieler*innen in die eigene Spielwelt. Interagiert man mit diesen Körpern, wird in einer Textanzeige ein Körperbericht angezeigt. Man sieht den Playstation-Accountnamen der Spieler*innen sowie den Namen, den sie für ihren Speicherstand in *Nier: Automata* gewählt haben. Es wird ebenfalls in einer konstant weiterzählenden Zeitangabe gezeigt, wie lange der jeweilige Körper bereits zerstört ist. Während meines Spielprozesses wurde beispielsweise ein Körper gefunden, dessen Zerstörung laut Anzeige bereits hunderte Tage zurück lag. Begleitet wird der Körperbericht von einer kurzen Nachricht, die Spieler*innen in ihren Einstellungen aus vorgegebenen Satzteilen zusammenbauen können. Im eben genannten Beispiel lautete diese: „Auf einer von Menschen verlassenen Erde lachte ein namenloser Android

angesichts der Stärke seiner Feinde“⁹. Diese Körper der Avatare anderer Spieler*innen bieten ebenfalls verschiedene Interaktionsmöglichkeiten. Es kann ein stilles Gebet gegeben werden, welches der/dem fremden Spieler*in laut Angaben des Spiels einen unterstützenden Effekt sendet. Daraufhin können entweder Teile des fremden Körpers für einen kurzen hilfreichen Effekt selbst genutzt werden. Der Körper kann auch, wie bei den eigenen Überresten, repariert werden, damit er als NPC für eine Weile an der eigenen Seite kämpft.

Somit entsteht bei der Sichtung fremder, zerstörter Körper keine direkte Interaktion zwischen den beiden Spieler*innen. Das Spiel lädt in einem intransparenten Prozess lediglich fremde Körper in die eigene Spielwelt. Diese Mechanik erzeugt jedoch ein gewisses kollektives Spielerlebnis, denn sie erinnert daran, dass irgendwo und irgendwann auch andere Menschen *Nier: Automata* gespielt haben, sich einen Weg durch seine Spielwelt bahnten und an den Hürden und Hindernissen dieser Spielwelt scheiterten. Diese Spielmechaniken rund um die fremden, zerstörten Androiden haben eine Parallele auf der Handlungsebene des Spiels. Im Laufe der Zeit wird deutlich, dass 2B und 9S nicht die einzigen Yoruha-Androiden sind, die auf die Erde entsendet wurden. Die fremden Körper anderer Spieler*innen stehen, neben den fest in die Umgebung der Spielwelt programmierten, als repräsentativ für den großen Umfang der Missionen der Yoruha. Auf diese Weise konstruiert das Spiel ein Kollektiv an zahlreichen androiden Körpern, welche die postapokalyptische Erde erkunden und immer wieder auf ihr zerstört werden.

Nier: Automata verbindet in seinen Mechaniken rund um die zerstörten Körper übliche Spielregeln eng mit den spezifischen Gesetzen seiner fiktiven Welt. Die Niederlage im Kampf und das darauffolgende Weiterspielen mit einem neuen Leben haben im Kontext der künstlichen Androidenkörper und ihres digitalen Bewusstseins eine eigene Logik. Die Androiden der Yoruha-Einheit stehen in Verbindung mit einem zentralen Server im Bunker. Dort können sie, solange dieser erreichbar ist, ihre Erinnerungen und Daten hochladen und absichern. Diese Daten können jederzeit in einen identischen androiden Körper übertragen werden und ergeben so ein Sicherheitsnetz, welches die Androiden vor ihrer Auslöschung bewahren kann. Genau das wird bereits am Ende des Prologs gezeigt, als 2B

⁹ Im Original: „Na mo naki andoroido wa hito no satta daichi de teki no tsuyosa ni waratta (名もなきアンドロイドは人の去った大地で敵の強さに笑った)“; die Hervorhebung der austauschbaren Satzteile wurden hier eigens hinzugefügt.

und 9S sich für ihre Mission selbst zerstören, 2Bs Erinnerungen an die Mission jedoch gesichert hochgeladen werden. Die *access points* dienen innerhalb der Diegese auch dazu, die Daten der Androiden in neue Körper einzuspeisen und diese erneut auf die Erde zu entsenden. Dementsprechend bilden sie nach einer Niederlage als *respawn point* den Ausgangspunkt, von dem aus Spieler*innen wieder in das Spiel einsteigen. Diese Regeln der fiktionalen Welt rund um die Yoruha-Androiden spiegeln sich somit in den Spielmechaniken wider: Werden Spieler besiegt, geht kein Fortschritt verloren, und die erzählte Kontinuität wird nicht unterbrochen. Es werden lediglich ihre Daten in einen neuen Körper gegeben und der vorherige Körper lässt sich in seiner zerstörten Form in der Spielwelt wiederfinden. Außerdem ist eine gewisse Parallele zu erkennen zwischen den Daten der Androiden, die in der Diegese auf einem Server gesichert werden, und den tatsächlichen Speicherständen der Spieler*innen, die auf ihrer physischen Konsole gespeichert werden. Das Bewusstsein der androiden Protagonisten und der Spielfortschritt der Spieler*innen sind also beide in digitaler Form gesichert. Wird das Spiel gespielt, lädt die Playstation 4 einen Speicherstand und eröffnet die Spielwelt, ebenso wie in der Diegese der *access point* Daten in die Androiden einspeist und sie in die Spielwelt entlässt.

Diese Parallele zwischen den Daten der Androiden und den Speicherdaten der Spieler*innen wird vor allem dann ersichtlich, wenn kurz nach Ende B in der Handlung des Spiels der Zugriff auf den zentralen Server im Bunker unmöglich wird. Ein Virus, der die Netzwerke der Yoruha befällt, führt zur kompletten Zerstörung des Bunkers und seines Sicherheitsnetzes und lässt die Protagonisten auf der Erde gestrandet zurück. Dabei besteht nicht nur für die Androiden keine Möglichkeit mehr, ihre Daten bei der Zerstörung ihrer Körper zu retten, auch in den tatsächlichen Spielregeln von *Nier: Automata* schlägt sich diese Entwicklung der Handlung nieder: Werden Spieler*innen nun, nachdem der Server zerstört ist, im Spiel besiegt, können sie nicht mehr nahtlos vom letzten *access point* wieder in das Spiel einsteigen, ohne den zuvor erlangten Fortschritt zu verlieren. Vielmehr sind sie ab diesem Moment dazu gezwungen, ihren letzten manuellen Speicherstand erneut zu laden, jeglicher Spielverlauf seitdem wird dabei zurückgesetzt. Ebenso wird auch kein eigener zerstörter Körper mehr in der Spielwelt hinterlassen. Die Regeln, nach denen Daten einfach in einen neuen Körper geladen und kontinuierlich fortgeführt werden können, gelten sowohl für die Androiden als auch für die Spieler*innen nicht mehr.

Während die Landschaft und Gebäude einerseits von der vergangenen, teils weit zurückliegenden Zerstörung berichten, erzählen die verstreuten androiden Körper in der Spielwelt andererseits von einer andauernden Katastrophe, in deren Mitte das Spiel stattfindet. Im anhaltenden Krieg um die Erde erleben zahllose Androiden Leid und Zerstörung. Da sie durch ein zentrales Netzwerk vor dem endgültigen Tod bewahrt sind, scheint dieser Leidenserfahrung ein Ende verwehrt. *Nier: Automata* weitet dieses kollektive Erlebnis auf eine weitere Ebene aus, indem es daran erinnert, dass nicht nur ein*e Spieler*in die Spielwelt betrachtet und sich ihrem anhaltenden Krieg stellt, sondern viele. Diese andauernde Katastrophe wird schließlich mit der Zerstörung des Bunkers sowohl in der Handlung als auch in den restriktiver werdenden Regeln des Spiels weiter verschärft. Das Sicherheitsnetz, das zuvor einen Verlust der Daten und Erinnerungen der Androiden sowie des tatsächlichen Spielfortschrittes der Spieler*innen verhinderte, wird entzogen. Die gespeicherten Daten der Androiden, viel mehr als ihre Körper, stellen die Grundlage für ihre individuelle Existenz dar (Gmeinbauer/Polak-Rottmann 2021:27). Diese Daten sind nun mit einer zuvor unbekannten Vergänglichkeit konfrontiert. Somit ist die Katastrophe in *Nier: Automata* nicht nur ein vergangenes Ereignis, das seine Spuren in der Spielwelt hinterlassen hat. Sie ist gleichzeitig ein konstant anhaltender Zustand, mit dem sich die Figuren sowie Spieler*innen konfrontiert sehen und der zudem immer weiter eskaliert.

6. Sie kommen aus dem All – Opfer und Täter der Apokalypse

Die kriegerischen Bemühungen der Yoruha und die anhaltende Opferung ihrer Körper für die Menschheit erscheinen zu Beginn des Spiels in einem heroischen Licht. Ihre Pflicht zu kämpfen ist ihnen von den Überlebenden der Menschheit auferlegt worden, den rechtmäßigen, von der Erdoberfläche vertriebenen Bewohner*innen des Planeten. Dem Rat der Menschheit wird in verschiedenen Übertragungen und Ansprachen eine Stimme verliehen. So beschreibt zum Beispiel eine *cutscene* nach dem Prolog des Spiels die historischen Ereignisse um die Invasion der Aliens und die Vertreibung der Menschheit (Platinum Games 2017#Kapitel 01-04_1). In Kapitel 2 des Spiels richtet sich der sogenannte Rat der Menschheit in einer Übertragung vom Mond direkt an die Androiden. Diese Ansprache würdigt die Bemühungen der Androiden, betont jedoch auch, dass sie wegen dem dringlichen Wunsch der Rückkehr der Menschen angesichts dieser Beschwerden nicht aufgeben sollen

(Platinum Games 2017#Kapitel 02-02). Der häufig wiederholte Satz „Ruhm gelte der Menschheit“ steht in diesem Sinne als Leitspruch der Operationen der Androiden. (Platinum Games 2017#Kapitel 01-04_1). Zielstrebig folgen sie dabei ihren Aufgaben: Obwohl schon in den ersten Momenten des Prologs bis auf 2B eine gesamte Fliegerstaffel über dem Ozean abgeschossen wird, führt 2B die Mission bis zu ihrem Ende weiter. Das geheime Rebellennlager in der Ruinenstadt verleiht ihrem Kampf umso mehr das Image eines Widerstands gegen eine tyrannische Übermacht. Dieses heroische Image des rechtmäßigen Befreiungskampfes der Androiden bleibt jedoch im Verlauf der Handlung nicht bestehen. Das folgende Kapitel widmet sich der narrativen Mittel, die in *Nier: Automata* zum Einsatz kommen, um die Rollen von Invasoren und Verteidigern letztendlich aufzulösen.

6.1. Der Feind als identitätslose Masse

Die Mission zu den Fabrikrainen, die den Prolog von *Nier: Automata* darstellt, folgt dem erklärten Ziel des Kommandos vom Bunker, eine große Waffe der *kikai seimeitai* zu zerstören. In der folgenden direkten Konfrontation mit der riesigen Maschine, deren Körper aus Teilen der Fabrik und schwerem Industriegerät besteht, fängt diese an, mit tiefer, mechanischer Stimme das Wort „Töten“ zu wiederholen. 2B zeigt sich sichtlich verwundert über diese Äußerungen ihres Gegenübers: „Es spricht Worte... Dass Maschinen solch einen Intellekt haben?!“ (Platinum Games 2017#Kapitel 01-03_3). Das Thema der Sprachfähigkeit der *kikai seimeitai* wird während des ersten Spieldurchlaufes wiederholt hervorgehoben. Dabei stehen die Spielfiguren, wie im gezeigten Zitat, den kognitiven Fähigkeiten der *kikai seimeitai* skeptisch bis abfällig gegenüber. Der erste Besuch der Wüste sticht dabei besonders hervor. Im Kampf beginnen die maschinellen Gegner, Phrasen wie „Androiden sind unheimlich“, „Warum?“ oder „Renn weg, renn weg“ zu äußern. Daraufhin fragt sich 9S, ob diese tatsächlich die Fähigkeit hätten, Angst zu verspüren (Platinum Games 2017#Kapitel 03-01). Kurz darauf treffen 2B und 9S auf eine versammelte Gruppe an *kikai seimeitai*. In Bewegungen, die deutlich an Geschlechtsverkehr erinnern, stoßen diese in Paaren ihre Körper aneinander, während sie Phrasen wie „Ich liebe dich“, „Kind“ oder „Lass uns zusammen sein“ äußern. Auch hier reagiert 9S skeptisch auf das Schauspiel, das sich ihm bietet: „Sie haben keine Seele. Sie imitieren einfach nur menschliche Sprache“ (Platinum Games 2017#Kapitel 03-03).

Das Verständnis von Sprache dient somit zu Beginn des Spiels als ausschlaggebendes Charakteristikum, das *kikai seimeitai* von den Androiden zu trennen scheint. Den *kikai seimeitai* wird wiederholt eigenständige Sprachfähigkeit abgesprochen, selbst in Situationen, in denen ihre Äußerungen für Außenstehende mit ihrem Handeln übereinzustimmen scheinen: Wenn fliehende Gegner vom Wegrennen sprechen, fragen sich die Spielfiguren, nach welchen Kriterien diese Worte wohl gewählt wurden (Platinum Games 2017#Kapitel 03-02). Christina Gmeinbauer und Sebastian Polak-Rottmann sehen in dieser Verleugnung der Sprachfähigkeit eine Entmenschlichung, welche charakteristisch für den Blick auf einen Kriegsfeind ist (Gmeinbauer/Polak-Rottmann 2021:20-22). Diese Entmenschlichung weitet sich, so die Autor*innen, auch auf die Wortwahl aus, mit denen die Spielfiguren und das Spiel über die Gegner sprechen. Indem das Besiegen von Gegnern beispielsweise als „zerstören“ anstelle von „töten“ bezeichnet wird, wird den *kikai seimeitai* eine objekthafte, leblose Natur zugeschrieben (Gmeinbauer/Polak-Rottmann 2021:20). Außerdem werden nicht nur ihre verbalen Äußerungen, sondern ebenfalls ihr Handeln zunächst als unverständlich und unsinnig eingestuft. Sie ständen laut 9S nur sinnlos in der Gegend herum (Platinum Games 2017#Kapitel 02-01) oder ihre Kleidung und Gesichtsbemalung seien lediglich sinnfreie Nachahmung von dem, was sie in alten Aufzeichnungen gefunden hätten (Platinum Games 2017#Kapitel 03-01).

Susan Sontag beschreibt in ihrer Betrachtung von Katastrophenfilmen solche Nicht-Menschlichkeit als ausschlaggebendes Merkmal außerirdischer Invasoren. Dies werde schon in der Bewegung ihrer Körper deutlich: „Their movements are either cool, mechanical, or lumbering, blobby“ (Sontag 2016:197). Die *kikai seimeitai* fallen dabei, wie anzunehmen ist, in die Kategorie derer, die sich mechanisch bewegen. Diese Eigenschaft fällt gerade im Vergleich ihrer Körper mit denen der spielbaren Androiden besonders auf. Die Androiden bilden mit ihren Proportionen und äußerlichen Charakteristika wie Haaren, geformten Gesichtern oder passgenauer Kleidung ein deutliches Ebenbild eines Menschen. Werden sie verwundet, verlieren sie rotes Blut. Durch ihre Kleidung, Anatomie und Stimmen werden ihnen sogar stereotypische Geschlechtermerkmale zugeordnet (Gmeinbauer 2021:115,121), wodurch 2B und A2 als ‚weiblich‘ und 9S ‚männlich‘ gelesen werden können. Die *kikai seimeitai* hingegen haben simplere Körper, bestehend aus verrostetem Metall. Ihre Köpfe sind nicht mehr als Kugeln mit zwei leuchtenden Augen. Ihre Arme und Beine

sind oft mit nur einem Gelenk an einem zylindrischen Torso befestigt und können sich daher nur steif, mechanisch bewegen. Indem sie somit als eine Masse an fremden, mechanischen Körpern ohne Menschlichkeit oder Individualität in Erscheinung treten, stellen sie eine prototypische Bedrohung für die Erde dar. Invasoren aus dem All, so Sontag, stellen häufig eine militärische, identitätslose Einheit dar. Mit ihrer Übernahme der Erde droht dabei, dass eben jener Verlust von Individualität auf der Erde durchgesetzt wird: „And it is this regime of emotionlessness, of impersonality, of regimentation, which they will impose on Earth if they are successful“ (Sontag 2016:197). In *Nier: Automata* war diese Invasion schon erfolgreich, die Erde wurde übernommen und wird nun von scheinbar emotionslosen Maschinen beherrscht. Somit entspringt hier dieser Darstellung prototypischer Invasoren die Idee der Verteidigung und Befreiung der Erde, eines gerechten Kampfes gegen die *kikai seimeitai* sowie die Relativierung der gewalttätigen Kampfhandlungen von Androiden und Spieler*innen.

Diese kategorische Trennung zwischen Androiden und *kikai seimeitai* und die Objektivierung letzterer bleibt jedoch im Verlauf des Spiels nicht erhalten. Nachdem in der Wohnsiedlung in der Wüste die maschinellen Feinde zum ersten Mal von Angst reden und wegrennen, werden Spielfiguren und Spieler*innen kurz darauf in den Freizeitparkruinen mit pazifistischen *kikai seimeitai* konfrontiert. Wie im Kapitel 4.1.1. beschrieben, zeigen diese kein Interesse an den Kriegshandlungen und bevölkern lediglich feiernd und tanzend den Park. Der zur Konfettikanone umfunktionierte Panzer muss von den Spieler*innen auf Anweisungen hin trotzdem angegriffen und vorsorglich zerstört werden, sonst kann das Spiel nicht fortschreiten. Allerdings wird der friedliche Lebensstil einiger Gruppen an *kikai seimeitai* im darauffolgenden Spielverlauf weiter gezeigt. Unmittelbar nachdem man den Freizeitpark durchquert hat, begegnet man einer *kikai seimeitai*, welche mit angesteckter weißer Fahne auf die Spielfiguren zukommt. Sie bittet darum, ihr zu folgen, und führt die Spieler*innen zu einem Dorf aus Baumhäusern, welches in den nahegelegenen Wald gebaut wurde. Beim ersten Besuch dieses Dorfes stehen die maschinellen Bewohner alle zum Empfang bereit und schwenken ebenfalls große weiße Fahnen. Das Oberhaupt dieses

Dorfes trägt den Namen Pasukaru (im Folgenden Pascal genannt)¹⁰. Pascal betont, noch bevor er seinen eigenen Namen nennt, dass die Bewohner des Dorfes den Androiden nicht feindlich gesinnt wären. Abgetrennt vom Netzwerk der *kikai seimeitai* leben sie hier als eigene kleine Gesellschaft friedlich im Wald und befinden sich sogar, wie sich später zeigt, im Austausch und gegenseitiger Kooperation mit dem Widerstandslager der Yoruha.

Das Dorf ist gefüllt mit den unterschiedlichsten *kikai seimeitai*, welche sich eigene Identitäten geschaffen und in sozialen Strukturen geordnet haben. Sie werden vor allem in diversen Nebenaufgaben vorgestellt, die Spieler*innen optional bewältigen können. So bittet beispielsweise eine rosa Schürze tragende, geschminkte, als Mutter bezeichnete *kikai seimeitai* darum, ihr entlaufenes Kind zurückzubringen. Das Kind ist erkennbar an einer aufgemalten blauen Latzhose. Findet man es in der Spielwelt, erzählt das Kind, dass es sich ungerecht behandelt gefühlt hat und deswegen weggerannt ist. Als es hört, wie sehr sich die Mutter Sorgen macht, folgt es den Spieler*innen jedoch zurück zum Dorf. Die Aufgabe bietet dabei zwei verschiedene Ausgänge, je nachdem ob Spieler*innen das Kind auf dem Rückweg beschützen können. Während meines Spielprozesses wurde das Kind zerstört, worauf die Mutter traurig und verzweifelt reagierte. Andere Bewohner des Dorfes sind beispielsweise zwei *kikai seimeitai*, die sich gegenseitig Schwestern nennen, oder der mit einem Zylinder bekleidete Sarutoru (Sartre), dessen philosophische Reden die bewundernden Blicke anderer Bewohner auf ihn ziehen. Die geformten Identitäten der *kikai seimeitai* in Pascals Dorf äußern sich in der äußeren Dekoration der maschinellen Körper, ihren Tätigkeiten, dem Verhältnis zu anderen Bewohnern und eigenen Namen beziehungsweise den Bezeichnungen für ihre sozialen Rollen.

So verändert sich im Verlauf der Route A der Blick auf die ursprünglich eindeutig als anonyme Feinde dargestellten *kikai seimeitai*. Sie sind sichtlich in der Lage, Sprache zu verstehen und anzuwenden. Sie bilden soziale Strukturen, stehen in Beziehungen zueinander und bilden individuelle Charakterzüge heraus. Gianmarco Thierry Giuliana sieht in dieser Präsentation der *kikai seimeitai* außerdem eine Überwindung der fehlenden Gesichtszüge ihrer maschinellen Körper. Durch die vielen direkten Kontakte zu Subjekten mit

¹⁰ Viele *kikai seimeitai* tragen die Namen von Philosophen oder biblischer Figuren. Zur Vereinfachung werden in dieser Arbeit nach der ersten Nennung solche Namen nicht mehr in Transkription der japanischen Zeichen geschrieben.

maschinellen Gesichtern wird die natürliche Korrelation von äußerem Gesichtsausdruck und innerer Subjektivität untergraben (Giuliana 2023:154). Mit dem Auftreten von Adamu und Ību (Adam und Eva) wird die kategorische Trennung der beiden Gruppen weiter infrage gestellt. Bei der Konfrontation mit der Gruppe an *kikai seimeitai*, die den Geschlechtsakt imitieren, beginnen 2B und 9S sie zu bekämpfen. Als Reaktion schließen sich diese zu einer großen Sphäre zusammen, aus welcher Adam geboren wird. Nachdem Adam im Kampf an der Brust verwundet wird, entspringt dieser Wunde Eva. Trotz dieser Abstammung von den *kikai seimeitai* ähneln Adam und Eva mit ihrem humanoiden Körperbau, ihrer Hautfarbe, ihren Haaren und rotem Blut äußerlich viel mehr den androiden Spielfiguren als den anderen maschinellen Lebewesen.

Letztlich stellt sich im späteren Verlauf der Haupthandlung heraus, dass sowohl die Androiden als auch die *kikai seimeitai* auf der exakt gleichen zentralen Technologie basieren. Somit wird den vermeintlich grundlegenden Unterschieden der beiden Parteien sowie den abfälligen Aussagen über fehlende Intelligenz oder Sprachverständnis jegliches Fundament entzogen. Das Spiel entfernt sich immer mehr von einem simplen Kampf gegen gesichtslose Feinde, die es zu zerstören gilt.

Kurz vor dem Ende B offenbart sich, dass die Menschheit, in deren Namen dieser Konflikt geführt wird, schon lange ausgestorben ist. Mit dieser Erkenntnis erscheint der Konflikt nur noch sinnbefreiter. Somit bleibt dem Kriegsszenario schließlich nichts weiter als seine grausame Natur:

Even though fighting is experienced as a playful challenge, as in many other such games, the narrative structure evokes feelings of unease. Enemies cannot be declared as such anymore, and the reason to even engage in war disappears, leaving behind a mess of destruction and confusion. Thoroughly stripping away the many layers of, frames of war, 'the game reveals horrifying aspects thereof (such as trauma and mourning) [...]. (Gmeinbauer/Polak-Rottmann 2021:29)

Das hier angesprochene, unangenehme *feeling of unease* entspringt einer Hinterfragung der Gewaltakte der Spielfiguren und des spielerischen Kampfes, an dem die Spieler*innen sich teilhaben sehen. Dieses Empfinden kommt vor allem nach dem ersten Spieldurchlauf zum Vorschein. Auf dem Weg zum Ende A begegnen Spieler*innen zum ersten Mal den verschiedenen Gruppen an *kikai seimeitai*. Durch den Kontakt mit diesen beginnen die Vorstellungen von der Gegenseite als simple Gegnermasse aufzubrechen. Mit dem zweiten

Zyklus wird darüber hinaus die Zeit an die Anfänge der Handlung zurückgedreht. Zwischen den Spieler*innen und den Spielfiguren, die als ihre Avatare dienen, besteht nun ein asynchrones Wissen über die Natur der Feinde. Dadurch verändert sich nun der Blick auf die Kampfhandlungen, und die Rollenverteilung von außerirdischen Eindringlingen und irdischen Verteidigern rückt ebenfalls in ein differenzierteres Licht.

6.2. Die Eindringlinge aus dem All

Wie in Kapitel 3.3. beschrieben, erzählt Route B die vorangegangene Handlung, welche zum Ende A geführt hat, erneut, diesmal aus der Perspektive eines spielbaren 9S. Somit beginnt dieser Zyklus eben dort, wo der Prolog des Spiels angesetzt hat: in der Fabrikrune kurz vor 2Bs Eintreffen. Bevor Spieler*innen jedoch die Rolle von 9S übernehmen, bietet das Spiel eine kurze Sequenz, in der sie als eine *kikai seimeitai* spielen. Diese rüttelt zunächst in einer *cutscene* am leblosen Körper einer anderen Maschine, die sie „Bruder“ nennt (Platinum Games 2017#Kapitel 01-01_2). Daraufhin müssen Spieler*innen einen Eimer suchen, einem auslaufenden Rohr der Fabrik Öl entnehmen und über den leblosen Bruder gießen, im verzweiferten Versuch diesen zu retten. Dabei verändert der neue Avatar das Spielerlebnis massiv: Wo zuvor 2B in Route A schnell und geschmeidig durch die Landschaft sprinten kann, auf Gebäude springt und sich an Kanten hochzieht, oder mit dem Assistenz-Pod durch die Luft gleitet, schränkt der Körper der *kikai seimeitai* die Bewegungsmöglichkeiten der Spieler*innen drastisch ein. Mit kurzen, metallenen Beinen stapft der neue Avatar vergleichsweise langsam durch das Fabrikgelände. Selbst ein dünnes Metallrohr auf dem Boden stellt sich schon als große Hürde heraus: Läuft man nicht um es herum stolpert der Avatar, verschüttet den soeben gefüllten Eimer und muss von vorne beginnen. Der zuvor fremde Körper des Kriegsgegners wird während dieser Sequenz in die Hände der Spieler*innen gegeben. Im Vergleich zu den vorangehenden Bewegungen und Spielmechaniken von 2Bs Körper erscheint dieser nun schwach, hilflos und bemitleidenswert.

Erreicht man den Bruder mit einem Eimer voller Öl, wechselt in einer *cutscene* die Perspektive zu 9S. Von einer höhergelegenen Position schaut dieser dem verzweiferten Versuch der Rettung zu und sagt: „Egal wieviel Öl du über ihn gießt, ihr Maschinen könnt keine Familien bilden“ (Platinum Games 2017#Kapitel 01-01_2). Nachdem Spieler*innen nicht nur auf dem Weg zu Ende A einiges Wissen über die *kikai seimeitai* gesammelt haben,

sondern jetzt sogar selbst ein solches maschinelles Wesen verkörpern, erscheint die Aussage von 9S besonders kaltherzig. Darüber hinaus konfrontiert der neue Zyklus nach Ende A Spieler*innen erneut mit vielen der bereits zuvor getätigten abfälligen Aussagen über die *kikai seimeitai*, ihre fehlende Sprachfähigkeit und Intelligenz sowie ihr sinnloses Tun. Durch seine zyklische Struktur und die Wiederholung der bisherigen Handlung bringt das Spiel die Spieler*innen dazu, auch dieselben Texte – nun aber mit neu erworbenem Hintergrundwissen – noch einmal zu lesen.

Die Route B des Spiels ergänzt die Einblicke in die Natur der *kikai seimeitai* auf zwei bemerkenswerte Weisen. Der Spielverlauf wird an einigen Momenten durch neu ergänzte *cutscenes* unterbrochen. Im Stil eines Papiertheaters werden hier vergangene Ereignisse und Entwicklungen, die die *kikai seimeitai* betreffen, gezeigt. So wird beispielsweise erzählt, wie sie nach einem scheinbar gottgegebenen Ereignis begannen Emotionen zu entwickeln (Platinum Games 2017#Kapitel 03-02). Außerdem erfährt man, dass sie alle an einem persönlichen Schatz festhalten, den sie über alles stellen. Diese persönlichen Schätze fallen verschieden aus und differenzieren so weiter die einzelnen *kikai seimeitai* voneinander (Platinum Games 2017#Kapitel 04-01). Schließlich findet sich, nachdem der zweite Zyklus erneut das Aussterben der Aliens offenbart, eine Szene, die von einem scheinbaren Elternmord durch eine *kikai seimeitai* berichtet: „Sie tötete ihren Vater. Sie tötete ihre Mutter. In ihrer Hand hielt sie kühl die Freude des Erwachsenwerdens und die Einsamkeit, da sie jetzt allein war“ (Platinum Games 2017#Kapitel 05-04). Mit dem Aussterben der Aliens fanden sie sich nun als selbstständige, aber einsame Lebensformen. In diesen Filmszenen wird beispielweise auch dem gigantischen maschinellen Leviathan mehr Kontext gegeben. Trotz gutem Willen sei seine Macht zu massiv, und so verbringe er inzwischen seine Zeit auf dem Meeresboden, einsam nach seiner Mutter rufend (Platinum Games 2017#Kapitel 07-04).

Die zweite Art, wie weitere Informationen über die anfangs anonymen, bedrohlichen Feinde gewährt werden, ist die spezielle Perspektive von 9S. Diese besitzt in Abgrenzung zu den anderen Spielfiguren als Scanner-Modell die Fähigkeit, sich in Netzwerke und Maschinen zu hacken. Dieses Hacking wird nicht nur zum Kampf genutzt, sondern bietet durch Zugang zu Erinnerungen und dem Netzwerk der *kikai seimeitai* auch neue narrative Inhalte. So werden für viele große Boss-Gegner, welche zuvor mit unleserlichen Symbolen

geennzeichnet waren, eigene Namen erkenntlich. Die *kikai seimeitai* in Gestalt einer großen Opernsängerin mit weitem Kleid, welche als letzte Hürde im Freizeitpark zu bekämpfen ist, trägt beispielsweise den nun ersichtlichen Namen Bōvowāru (Beauvoir). Darüber hinaus werden durch den Zugriff von 9S kurze Momente aus Beauvoirs Erinnerungen gezeigt. Bei der Begegnung im ersten Spielzyklus erscheint sie als mordlustige Maschine: Das Theater, in dem man sie trifft, sowie ihr eigener Körper sind mit aufgehängten leblosen Androiden dekoriert. Im Kampf nutzt sie diese Körper auch für ihre Angriffe. Der nun von 9S gewonnene Einblick in Beauvoir hingegen zeigt sie als von den anderen *kikai seimeitai* Ausgestoßene. In verzweifelter Liebe zu dem im Dorf lebenden Sartre versuchte sie, ihren eigenen Körper möglichst schön zu verzieren, um von ihm beachtet zu werden.

Dieser konstant ausgeweiteten Individualisierung und Charakterisierung der *kikai seimeitai* steht als Kontrast die strikte militärische Struktur der Yoruha gegenüber. Schon allein in ihren Namen lässt sich diese Kontrastierung erkennen. Wo im Spielverlauf immer mehr Eigennamen der *kikai seimeitai* erkennbar werden, bleiben die Namen der Androiden reine Nummerierungen und Bezeichnungen ihres Bautyps und Aufgabe. Gewisse Grundstrukturen ihrer militärischen Organisation zeigen sich bereits sehr früh im Spielverlauf. Sie teilen einen uniformen Gruß, bei dem sie strammstehend eine Hand auf die Brust legen und den Grundsatz ihrer Organisation wiederholen: „Ruhm gelte der Menschheit (Platinum Games 2017#Kapitel 01-04_1). 2B betont schon während des ersten Zyklus gegenüber 9S, dass den Androiden nach den Vorschriften Emotionen untersagt sind (Platinum Games 2017#Kapitel 01-02_3). Gerade 2B, welche als Avatar für den ersten Spielzyklus den ersten Verbindungspunkt zu den Spieler*innen darstellt, hebt eingangs mit ihrem stoischen Verhalten die militärische Natur der Yoruha hervor. So lehnt sie beispielsweise in Gesprächen mit 9S jegliche Namens-Affixe oder Spitznamen ab, um die Kommunikation kurz und klar zu halten (Platinum Games 2017#Kapitel 01-02_3). Im Kontakt mit dem Bunker reagiert sie ebenso kühl auf versuchten Smalltalk ihres Gesprächspartners (Platinum Games 2017#Kapitel 02-01). Die Androiden benötigen außerdem in verschiedenen Kampfszenarien die Erlaubnis des Kommandos, um ausgewählte Fähigkeiten ihrer Ausrüstung zu nutzen (Platinum Games 2017#Kapitel 01-01_1). Übergreifend folgt ebenso die gesamte Handlung des Spiels, mit all den Missionen, die den Spielfiguren und somit auch den Spieler*innen aufgetragen werden, einem grundlegenden Dienstverhältnis gegenüber dem Bunker.

Als weiterer visueller Ausdruck dieser hierarchischen Militärstrukturen können die Augenbinden der Protagonisten gesehen werden. Trotz ihrer detaillierten Gesichtszüge sind 2B und 9S die Augen mit schwarzen Binden verbunden. Diese dienen einerseits der Verschleierung von eigener Persönlichkeit innerhalb einer hierarchischen Struktur. Andererseits werden ihre Gesichter auch vor den Blicken der Spieler*innen verborgen und emotionale Zugänglichkeit damit erschwert (Giuliana 2023:151-152). Erst in späteren, emotionalen Höhepunkten des Spiels werden ihre Gesichter mit dem Ablegen der Binden freigelegt. Auch kann in diesem Accessoire eine visuelle Repräsentation des simplen, blinden Befolgens von Anweisungen gesehen werden. Dieser Aspekt des Charakterdesigns kommt gerade im Vergleich zu A2 zum Ausdruck, welche im gesamten Spielverlauf keine Augenbinde trägt. Bei ihrem ersten Auftritt erfährt man von der Kommandozentrale, dass A2 bei einer früheren Mission desertiert und verschwunden ist. Unter den Spielfiguren trägt als Einzige gerade diejenige keine Augenbinde mehr, die aus den militärischen Hierarchien ausgebrochen ist.

Seinen Höhepunkt findet die militärische Natur der Yoruha jedoch zu Beginn des dritten Zyklus, nach dem Spieler*innen das Ende B erreicht haben. Zu diesem Zeitpunkt in der Handlung starten die Androiden nun, nach den bisherigen kleineren Missionen, einen umfangreicheren Angriff auf die Erdoberfläche. Die Soldaten, unter ihnen auch 2B, werden zu diesem Zweck in neue Ausrüstung gekleidet. Anders als zuvor sind ihre Körper nun komplett in das schwarze Metall eines einheitlichen Kampfanzuges eingeschlossen. Ihre Gesichter sind ebenfalls vollständig von den Platten des Anzuges bedeckt. Auf diesen verbleiben lediglich zwei leuchtende Repräsentationen ihrer Augen, sehr ähnlich zu denen, die die Gesichter der *kikai seimeitai* ausmachen. Stellten eingangs die *kikai seimeitai* eine uniforme, identitätslose Bedrohung für die Erde dar, sind es hier nun die Soldaten der Yoruha, welche in anonymisierenden Kampfanzügen in einem militärischen Akt aus dem All auf die Erde herabfallen. Um erneut auf die von Sontag beschriebenen Charakteristika von außerirdischen Invasoren zu verweisen: „If they are human in form – dressed in space suits, and so forth – then they obey the most rigid military discipline and display no personal characteristics whatsoever“ (Sontag 2016:197). Die Kampfanzüge können hier als ins Extrem gesteigerte Version der Augenbinden gelesen werden. Bei dem Großangriff auf die Erde verdeckt ihre Militärausrüstung nun die gesamten Körper der Androiden.

Nier: Automata hat auf diese Weise zu Beginn seines dritten Zyklus das Blatt gewendet. Wo zu Beginn des Spiels seine Handlung und Spielaktivitäten auf einem heroischen Befreiungskampf der überlegenen Androiden gegen die plumpen *kikai seimeitai* aufbaute, sehen Spieler*innen ihren Avatar nun als Teil einer gleichgeschalteten Militäreinheit, welche in groß angelegtem Angriff aus dem All auf die Erde hinabsteigt. Ihr Angriff wird vom Bunker aus gestartet, dem einen Raum der Spielwelt, der strukturell von jeglichen anderen auf der Erdoberfläche abgetrennt ist. Dem Konflikt ist außerdem jeglicher ursprüngliche Sinn genommen, denn es wird im Namen zweier ausgestorbener Spezies gekämpft. Die Offenbarung, dass die Menschheit schon ausgestorben ist, wird von einem weiteren Detail begleitet. So ist für das Aussterben der Menschheit nicht einmal das Auftreten der Aliens verantwortlich. Bereits lange bevor diese zum ersten Mal auf der Erde ankamen, gab es auf ihr keine Menschen mehr. Die Frage nach Rechtmäßigkeit sowie die Konzepte von Äußerem und Innerem, Invasoren und Verteidigern sind endgültig aufgelöst. Es verbleibt lediglich ein anhaltender Zustand gegenseitiger Vernichtung. Das Spiel nutzt seine ersten beiden Zyklen, um auf diese Auflösung seiner ursprünglichen Motive hinzuarbeiten. Die Apokalypse, so scheint *Nier: Automata* zu argumentieren, kommt eben nicht durch ein bedrohliches Böses von außen.

Die Spannung, seine eigene Handlungsprämisse nun vollständig subvertiert zu haben, löst das Spiel nur kurz darauf mit dem Untergang des Bunkers. Ein Virus befällt die zentralen Netzwerke der Yoruha und lässt alle Androiden in zielloser Aggression versinken. Vor der endgültigen Zerstörung des Bunkers und dem Tod aller Androiden können sich lediglich 9S und die schon lange vom System getrennte A2 retten. Nach einer Flucht auf die Erdoberfläche ist selbst 2B vom Virus betroffen. In einer letzten Sequenz steuern Spieler*innen die nur noch langsam humpelnde 2B durch die Spielwelt. Entsprechend den in Kapitel 4.2. beschriebenen Prinzipien der *perception* und *projection* findet ihre voranschreitende Zerstörung durch das Virus narrativen Ausdruck in einem ansteigenden Verfall der Spielanzeige (Gerrish 2018:4). Letztendlich wird 2B von A2 aus diesem Zustand erlöst und getötet. Als Folge dieser Höhepunkte in der Handlung besteht nun eine Ziellosigkeit. Nach der schrittweisen Auflösung der Rechtfertigung für den Krieg ist nun die kommandierende Instanz gänzlich verschwunden, welche bislang den Großteil an Aufträgen für Protagonisten und Spieler*innen erteilte. Ohne hierarchische Anweisungen von oben ist 9S auf der

Erde gestrandet. Alles, was das verbleibende Vakuum an Bestimmung füllen könnte, sind individuelle Bestrebungen. Somit erscheint es als nicht zufällig, dass in diesen Momenten zum ersten Mal Spieler*innen auch die Rolle von A2 einnehmen. Durch ihre Desertation befindet sie sich schon länger in dieser isolierten, selbstbestimmten Position. Jetzt sieht sie sich mit dem letzten Wunsch von 2B konfrontiert. Diese übergab vor ihrem Tod all ihre Erinnerungen an A2 und bat sie darum, 9S und die anderen Überlebenden an ihrer Stelle zu beschützen. Beide Androiden finden sich nun in einer ähnlichen Situation wieder, wie die auf der Erde lebenden *kikai seimeitai*. Wie die bisherigen zwei Spielzyklen zeigten, begannen die *kikai seimeitai* in Abwesenheit ihrer außerirdischen ‚Eltern‘, selbstbestimmt eigene Ziele zu finden. Es ist diese Frage nach dem Zweck der eigenen Existenz, mit der *Nier: Automatas* Narrativ seinen Momenten der Zerstörung begegnet. Im Monolog, der das Spiel zu Beginn des ersten Zyklus eröffnet, spricht 2B davon, dass schon im Design jeglicher Existenz auch ihre Zerstörung vorbestimmt sei (Platinum Games 2017#Kapitel 01-01_1). Damit stellt sich unweigerlich die Frage nach einem Existenzsinn angesichts einer unausweichlichen Auslöschung. Losgelöst von einer ihnen von außen auferlegten, höheren Bestimmung verbleibt den Überlebenden des Untergangs nichts anderes, als diese Frage selbst zu beantworten.

7. Dem Untergang geweiht – Zyklische Narration und Spielerfahrung

„Die Maschinen legten viel Wert auf ihren jeweiligen Schatz. Für eine war dieser Schatz ‚Familie‘. Für eine war dieser Schatz ‚Geschwister‘. Für eine war dieser Schatz ‚Schönheit‘. Und für eine war dieser Schatz ‚Hass‘“ (Platinum Games 2017#Kapitel 08-01_3). Die Tätigkeiten der *kikai seimeitai* orientieren sich nach individuellen Idealen und Wunschvorstellungen, die sie in der Abwesenheit der Aliens für sich neu gefunden haben. So etwa die Zusammenkunft feiernder *kikai seimeitai* im Freizeitpark, die sichtlich über alles andere gemeinschaftliche Freude und Spaß priorisieren. Mit ihrem Handeln reagieren sie, wie auch 9S und A2 nach dem Untergang der Yoruha, auf die diversen Katastrophen, die beide Gruppen in ihre jetzige Situation gebracht haben. Sie befinden sich in einer Welt, in der die weit zurückliegende Zivilisation der Menschen lange verschwunden ist und nur noch Fragmente deren Schaffens zurückgeblieben sind. Die ursprüngliche Weltordnung, in die sie ‚geboren‘ wurden, ist nun ebenfalls ausgelöscht. Ihre Existenzen sind darüber hinaus

geprägt von einem anhaltenden Konflikt und gegenseitiger Zerstörung. Auf der Suche nach eigenen Zielen und eigenem Sinn interagieren sie mit allen Facetten ihrer postapokalyptischen Umwelt. Dieses Kapitel widmet sich als Abschluss der Analyse diesen Existenzen und Sinnfragen inmitten der Trümmer einer untergegangenen Welt. Dabei soll auch erkannt werden, wie durch die zyklische Struktur des Spiels die Spieler*innen ebenfalls mit diesen Thematiken konfrontiert werden.

7.1. Zwischen den Katastrophen

Zum Ende des Kampfes mit dem riesigen mechanischen Leviathan wird 9S von einem letzten elektromagnetischen Angriff des Feindes erfasst. Im zweiten Zyklus des Spiels wird daraufhin gezeigt, wie sich durch den schweren Angriff sein Bewusstsein mit dem zentralen Netzwerk der *kikai seimeitai* verbindet. Nachdem er in diesem digitalen Raum erwacht, navigieren Spieler*innen 9S durch das einem Labyrinth ähnelnde Netzwerk und erlangen gemeinsam mit ihm Einblick in diverse Daten. 9S findet dort Aufzeichnungen der vergangenen Menschheit sowie über Versuche der *kikai seimeitai*, menschliche Errungenschaften in Bereichen wie Philosophie, Mathematik, Politik- oder Naturwissenschaften nachzuahmen. Offenbar ist das Netzwerk jedoch in unermüdlicher Repetition immer wieder an den gleichen Fehlern gescheitert. Auch die Versuche, neue Gesellschaften zu gründen, schlugen immer fehl, egal ob sie diese nach den Prinzipien einer Demokratie, einer Diktatur oder diversen anderen Regierungsformen bildeten. Angesichts dieses endlosen Kreislaufes an Fehlschlägen kann 9S nur einen Schluss ziehen: „Als ob... das Scheitern selbst das Ziel wäre...“ (Platinum Games 2017#Kapitel 08-01_3).

Diese übergreifenden Erkenntnisse über die in ewiger Nachahmung der Menschheit gefangenen *kikai seimeitai* finden in den verschiedenen *non-playable characters* des Spiels Ausdruck. Viele der als Schätze bezeichneten Ideale, denen sie laut der Narration folgen, orientieren sich dabei an Fragmenten der Menschheit. Sie bilden eigene kleine Familienverhältnisse, begleitet von Geschlechtszuschreibungen und entsprechender Kleidung. Sie halten wie etwa Sartre an philosophischem Gedankengut fest oder begehren wie Beauvoir Schönheit zum Zwecke der gesellschaftlichen Anerkennung. In einem weiteren Beispiel wird man, falls man nach dem Kampf gegen Beauvoir erneut das Theater im Freizeitpark besucht, Zeuge einer kuriosen Theateraufführung: In erkennbarer Anlehnung an

Shakespeares *Romeo und Julia* befinden sich drei *kikai seimeitai* in der Rolle des Romeos, sowie drei in der Rolle der Julia auf der Bühne. In gespielterm Unwissen darüber, wer nun der echte Romeo und die echte Julia seien, fangen die Schauspieler an, sich gegenseitig gewaltvoll und unter Flüchen zu zerstören. Die letzte verbleibende Julia sprengt sich selbst, im Bestreben den anderen zu folgen. Daraufhin schließt sich der Vorhang und der Direktor dankt dem Publikum. Es bleibt unklar, wieviel Wissen über das ursprüngliche Theaterstück *Romeo und Julia* in dieser Zukunft erhalten ist und entsprechend als Fundament für diese Version dienen konnte. So könnten die Unterschiede zum Original etwa auf ein grundlegendes Missverständnis des Textes zurückzuführen sein. Es zeigt sich jedoch ein sichtliches Bestreben der *kikai seimeitai*, sich mit den verbleibenden Fragmenten der Menschheit zu beschäftigen. Ähnlich wie es auch bei ihrem Verhältnis zu den Gebäuderuinen der Spielwelt der Fall ist, wie in Kapitel 5.1. beschrieben, greifen sie diese Überreste auf, um in ihnen Sinn zu finden. Sprechen Spieler*innen nach der Aufführung mit einem der Zuschauer, präsentiert dieser seine Interpretation des Stückes: „Aha, das ist also ein bekanntes literarisches Werk, das aus der Vergangenheit erhalten ist. Meiner Ansicht nach zeugt die Geschichte von der grausamen Natur der Menschen“ (Platinum Games 2017#Kapitel 05-03)¹¹.

Auch Versuchen der Gesellschaftsbildung begegnet man im Spielverlauf mehrmals. Abseits des bereits erwähnten Dorfs von Pascal hat sich im gleichen Wald ein Königreich gebildet, und in den Fabrikruinen lässt sich eine Gruppe an *kikai seimeitai* finden, die sich um einen gemeinsamen Glauben versammelt hat. All diese sozialen Strukturen zeichnen sich durch die freiwillige Trennung vom zentralen Netzwerk aus. Ähnlich wie die Trennung der Yoruha-Einheiten von ihrem Server im Bunker, bringt die Trennung der *kikai seimeitai* vom Netzwerk eine zuvor unbekannte Vergänglichkeit mit sich. Ohne das Netzwerk können keine Daten gerettet werden, eine Zerstörung entsprechender Körperteile würde auch eine Auslöschung der Daten mit sich bringen. Darüber hinaus stellt eine Trennung im Fall der *kikai seimeitai* zusätzlich einen großen Schritt der Individualisierung dar. In Pascals Dorf findet sich eine Nebenaufgabe, bei der sich ein kleiner *kikai seimeitai*-Junge

¹¹ Die beschriebene Szene im Theater ist optional und kann zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel gesehen werden. Die Zitation entspricht dem frühesten Kapitel, in dem die Szene während des ersten Spielzyklus verfügbar ist.

im eigenen Zimmer einsperrt. Der Grund für dieses Einsperren ist die Angst vor den anderen Dorfbewohnern, nachdem sie sich gemeinsam vom Netzwerk trennten. Denn ohne diese Verbindung kann der Junge nicht mehr die Gedanken der anderen hören, die daraus folgende Isolation und Ungewissheit findet er unheimlich. Das Netzwerk scheint die einzelnen *kikai seimeitai* viel stärker untereinander zu verbinden, sodass diese sogar ihre Gedankenprozesse miteinander teilen. Die Trennung von dieser kollektiven Verbindung ist somit ein notwendiger Schritt zur Individualisierung, den sie auf dem Weg zu selbst geformten Gesellschaften nehmen. Wie jedoch die von 9S gewonnenen Informationen vermuten lassen, steht diesen Gesellschaften immer ein unvermeidlicher Fehlschlag und ein damit einhergehender Untergang bevor. Dabei stoßen sie immer an die Grenzen ihres eigenen Verstandes und am Ende auf eine gewaltvolle Auflösung ihrer Ordnung.

Das Königreich im Wald etablierte sich als Resultat eines schlichten Verständnisses des Begriffes. Ein Königreich, so beschreibt es eine *kikai seimeitai* seinen Kameraden, sei wie ein „großes Haus“ in dem sie gleich einer „Familie“ zusammenleben würden (Platinum Games 2017#Kapitel 06-03). Nach großer Begeisterung ihrer Kameraden wird sie zum König ernannt. Als nach 128 Jahren der ernannte König jedoch verstirbt, erfahren die Bewohner zum ersten Mal Trauer. Eine kleine in Leinen gewickelte *kikai seimeitai*, mit den verpflanzten Erinnerungen des Königs, wird zum neuen Herrscher ernannt, den sie nun wie ein Baby behüten und großziehen wollen. Weitere 128 Jahre später ist das Königsbaby, zur großen Verwunderung der Untertanen, kein Stück herangewachsen. Frustriert von ihrer Dummheit und ihrem Unverständnis bestehen sie auf ihre bisherigen Strukturen, ihre Bestimmung sei es weiterhin, das Königskind zu beschützen. Wo zu Beginn ein „gütiger König“ (Platinum Games 2017#Kapitel 06-03) ihnen Gemeinschaft und Struktur gespendet hat, versuchen sie inzwischen verzweifelt an Ordnungen und Regeln festzuhalten, die sie selbst nicht zu verstehen scheinen. Letztendlich wird das Baby von A2 zerstört und damit den Untertanen der Ankerpunkt ihrer Gemeinschaft gewaltvoll entrissen.

Einer weiteren Gruppe von *kikai seimeitai* begegnen Spieler*innen, als Pascal 2B darum bittet, ihn in die Fabrikrüinen zu begleiten. Pascal möchte mit einer dort lebenden Gemeinschaft an *kikai seimeitai* Kontakt aufnehmen. Dort angekommen begegnen sie den in Roben gekleideten Bewohnern, welche sie zum Gründer und Oberhaupt ihrer geeinten Religion führen wollen. Das Oberhaupt, das auf einem hohen Thron umgeben von Gläubigen sitzt,

fällt jedoch leblos vor 2B zu Boden. Die Gläubigen reagieren begeistert, jubelnd rufen sie einstimmig: „Unser Gründer ist zu einem Gott geworden! Er ist zu einem Gott geworden! Auch wir werden zu Göttern! Wir werden zu Göttern!“ (Platinum Games 2017#Kapitel 09-01_3). Von den Gläubigen bedroht, sieht 2B sich gezwungen, einen Weg aus der Fabrik zu erkämpfen. Dabei begegnen Spieler*innen zahlreichen *kikai seimeitai* die sich mit lauten Aufrufen zum gemeinsamen Tod und der Erlösung durch das Jenseits in Gruppen in die Schmelztiegel der Fabrik werfen. Andere stürzen sich in selbstzerstörerischen Angriffen auf 2B und Pascal, um sie in gemeinsamer Explosion „zu Göttern werden“ zu lassen (Platinum Games 2017#Kapitel 09-01_3). Im sichtlichen Streben nach einem göttlichen Ideal sehen sie den Tod als einzigen Weg, dieser Göttlichkeit nahe kommen zu können. Ob diese Vorstellungen auf einer Interpretation menschlicher Aufzeichnungen und Praktiken beruht, oder sie ihren eigenen Erschaffern, den ausgestorbenen Aliens, folgen wollen, bleibt ungeklärt. Unabhängig davon endet ihr Glaube, der nach Abwesenheit der Aliens aus einem Vakuum an höherer Bestimmung entsprang, ebenfalls in ihrer eigenen Auslöschung.

Nach langer Präsenz in der Handlung des Spiels sieht sich im dritten Zyklus schlussendlich auch das Dorf von Pascal mit seinem Untergang konfrontiert. Eingangs zeichnete es sich mit seinen Bewohnern vor allem durch ihre friedvolle Lebensweise inmitten des anhaltenden Krieges und ihre Kontakte mit der Yoruha aus. Wie der weitere Handlungsverlauf zeigt, bemüht sich Pascal vor allem um die Erziehung seiner Dorfbewohner. Er sieht in den ‚Kindern‘¹² des Dorfes das Versprechen auf eine bessere Zukunft und bemüht sich, ihre Bildung und erwachenden Emotionen zu fördern. Dabei interessiert er sich sowohl für das Verständnis von philosophischen Texten der Menschen als auch für die Erkundung der eigenen Lebenswelt: „Bücher allein reichen nicht, ich muss mir auch die Welt anschauen gehen“ (Platinum Games 2017#Kapitel 14-02). Seine Anstrengungen finden ein plötzliches Ende, als die Bewohner des Dorfes aus unerklärten Gründen anfangen, in kanibalistischer Art übereinander herzufallen. Einzig die ‚Kinder‘ des Dorfes kann Pascal retten und mit sich zur Fabrikruine evakuieren. Dort angekommen müssen er und A2 den Zufluchtsort vor weiteren aggressiven *kikai seimeitai* verteidigen. Nach gewonnenem

¹² Ohne Indikatoren wie Abstammung oder Alter scheinen jene *kikai seimeitai* als ‚Kinder‘ bezeichnet zu werden, deren Sprachfähigkeit und Wissen noch weniger ausgeprägt sind.

Kampf kehren die beiden in den Schutzraum zurück, nur um die ‚Kinder‘ leblos am Boden zu finden. Die furchterliche Situation, in der sie sich befanden, brachte sie dazu sich allesamt aus Angst das Leben zu nehmen. Die Emotionen, die Pascal in ihnen gefördert hat, sind am Ende zu ihrem Verhängnis geworden, als sie in hoffnungsloser Angst gefangen keinen anderen Ausweg sahen. Erschüttert bittet Pascal A2 darum, ihn aus dieser Situation zu erlösen und entweder seine Gedanken zu löschen oder ihn zu töten. Den Spieler*innen werden hier mehrere Möglichkeiten geboten. Vor dem Hintergrund, dass das Spiel in Mechaniken und Narration den Datenverlust mit dem Tod gleichstellt, sind beide Möglichkeiten, Pascals Körper anzugreifen und zu zerstören oder seine Erinnerungen zu löschen, funktional die gleichen: In beiden Fällen endet seine Existenz. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, aus dem Raum zu gehen und Pascal seinem Schicksal zu überlassen. Dabei ruft Pascal A2, während sie sich der Tür nähert, verzweifelt weitere Bitten nach.

Das Bestreben der *kikai seimeitai*, ihren eigenen Idealen zu folgen, endet somit unweigerlich immer in ihrer eigenen Zerstörung. Dies geschieht in groß angelegten Versuchen, eine neue gesellschaftliche Ordnung füreinander zu finden, ebenso wie in einzelnen Schicksalen. Alle Romeos und Julias finden zum Ende des Theaterstücks ihren Tod. Mit ihrem Versuch, die Menschheit nachzuahmen sind sie damit in einem ewigen Zwischenraum zwischen zwei Katastrophen gefangen. Hinter ihnen liegt der apokalyptische Untergang einer lang vergangenen Zivilisation. Deren verbliebene Spuren und Wissen erscheinen nun als Quellen möglicher Antworten auf die sinnbefreite Existenz, in der sich die *kikai seimeitai* inzwischen wiederfinden. Bei jeglichem Versuch, diesen Spuren zu folgen, bewegen sie sich jedoch unweigerlich auf eine weitere, vor ihnen liegende Katastrophe hinzu. Dort erwartet sie in gleichem Maße der eigene Untergang.

Während sich dieses Unterkapitel hauptsächlich den spezifischen Schicksalen der *kikai seimeitai* gewidmet hat, führen die Androiden ebenso ihre Existenz im Zwischenraum von Katastrophen. Als Vertreter der Menschheit im bestehenden Konflikt ist ihr Handeln direkt durch diese bestimmt. All ihre Ziele folgen dem Ruhm der untergegangenen Menschheit. Indem sie diesem Weg folgen, sind sie jedoch einem anhaltenden gewaltvollen Konflikt ausgesetzt. An dessen Ende steht ihnen, mit der Zerstörung des Bunkers, der Vernichtung der Yoruha-Einheit und der Konfrontation mit zuvor unbekannter Sterblichkeit, ihr eigener Untergang bevor. Die Existenzen in der Welt von *Nier: Automata*

versuchen, Sinn immer durch das zu gewinnen, was durch eine vergangene Katastrophe sein Ende gefunden hat. Dadurch sind *Nier: Automatas* Figuren jedoch stets dazu verdammt, die nächste herannahende Katastrophe zu erleben und in ihr zu sterben.

7.2. Gefangen im Zyklus

Angesichts der Menge an *kikai seimeitai*, die in der Wohnsiedlung in der Wüste den Geschlechtsakt imitieren, beschließen 9S und 2B, präventiv die Feinde zu zerstören. Das Kampfgeschehen wird kurz darauf unterbrochen, als die *kikai seimeitai* anfangen, den immer gleichen Satz zu wiederholen: „So kann es nicht weitergehen“ (Platinum Games 2017#Kapitel 03-03). Sie beginnen die umliegenden Ruinen emporzuklettern und verbinden ihre Körper zu einer Sphäre, aus der kurz darauf Adam geboren wird. Nach einem kurzen Kampf mit Adam entspringt aus einer Wunde an seinem Brustkorb Eva. Mit dieser Abstammung erscheinen Adam und Eva als Produkte eines verzweiferten Widerstandes der *kikai seimeitai*. Sie sehen sich einer wahllosen Auslöschung durch die Androiden konfrontiert, die an dieser Stelle gewaltvoll in die friedfertige Zusammenkunft eingedrungen sind. Adam und Eva sind den Androiden durch ihre körperlichen Fähigkeiten im Kampf ebenbürtig. Auf der Ebene der Spielmechaniken findet dies in längeren Bosskämpfen gegen Adam und Eva Ausdruck. Wo ihre simpel gebauten maschinellen Erzeuger erst in großen Massen gefährlich für die Androiden werden, bilden Adam und Eva als einzelne (oder gepaarte) Endgegner die Höhepunkte einiger Kapitel des Spiels. Ein Kampf gegen Eva beendet sogar den ersten und zweiten Spielzyklus. Die beiden zeigen körperlich deutliche Ähnlichkeiten zu den Androiden und besitzen auch eine deutlich schnellere Lernfähigkeit als ihre Erzeuger. Direkt nach seiner Geburt verhält sich Adam im Kampf zunächst passiv, taumelt vor den Angriffen der Spieler*innen zurück und reagiert mit simplen Ausrufen. Schnell ändert sich dann aber sein Verhalten, er spricht erkennbare Wörter, teleportiert sich durch die Arena und wirft Spieler*innen Angriffe entgegen. Seine rapide Entwicklung findet auch numerischen Ausdruck, als sein angezeigtes Level, ein Maßstab für die Kampfkraft der Avatare und Feinde, auf einzigartige Weise während des Gefechts ansteigt. Damit verbunden verursachen die Angriffe der Spieler*innen immer weniger Schaden an seiner Lebensleiste.

Trotz dieser Unterschiede zeigen sich klare Parallelen zwischen Adam und Eva und dem Verhalten der anderen *kikai seimeitai*. Adam strebt, mehr noch als die anderen Figuren, nach einem Verständnis der Menschen. Der zweite Zyklus zeigt dies in verschiedenen Szenen, in denen Adam und Eva gemeinsam an einer langen Tafel sitzend. Eva hinterfragt wiederholt die Anweisungen Adams, etwa warum dieser ihn Kleidung tragen oder Früchte essen lässt¹³. Die Parallelen zur biblischen Entstehung des Menschen gehen hier über die Namen der beiden hinaus. Adam, welcher in diesen Szenen immer in einer Bibel liest, imitiert an sich und Eva die Genesis. Seine versuchte Imitation der Menschheit geht dabei so weit, dass er beginnt, sich von seinen maschinellen Fähigkeiten zu distanzieren:

Eva: Sag mal Bruder, warum lesen wir eigentlich Bücher?

Adam: Weil Wissen den Menschen bereichert.

Eva: Aber wäre es nicht genug einfach die Daten zu übertragen?

Adam: Wenn du es nicht selbst liest, nimmst du es nicht in dein Herz auf.

(Platinum Games 2017#Kapitel 07-02)

Seine Ansammlung an Wissen über den Menschen führt Adam jedoch zu einem selbstzerstörerischen Ende. Die Essenz des Menschen, zu diesem Schluss kommt er schließlich, besteht aus Konflikt, Hass, Lüge und Selbstsucht. Die Geschichte des Menschen ist in seinen Augen eine Geschichte an gewaltvollen Konflikten. Schließlich entführt er 9S und hängt ihn gekreuzigt auf, um in 2B den gleichen Hass zu erzeugen, den er inzwischen gelernt hat. In einem letzten Versuch, seinem Ideal gleich zu werden und menschliche Sterblichkeit zu erfahren, trennt sich Adam schließlich vom Netzwerk, um mit 2B einen Kampf auf Leben und Tod zu führen. Sein Ende spiegelt so das Verhalten der Religionsgemeinschaft in der Fabrikrune wider, im Tod wird er seinem göttlichen Ideal gleich.

Eva hingegen schätzt seine brüderliche Verbindung zu Adam über alles. In *cutscenes* äußert er sein Bedürfnis, zusammen mit Adam zu spielen und Zeit zu verbringen. Er möchte nicht, dass Adam verletzt wird, und würde lieber irgendwo ein ruhiges Leben mit ihm verbringen. Nach Adams Tod durch 2B widmet Eva sich der Rache; seine Konfrontation mit 2B und 9S steht als letzter Kampf am Ende der ersten beiden Spielzyklen. Dabei

¹³ Entgegen seines Namens zeigt Evas Körper, ähnlich dem von Adam, stereotypisch männliche Züge. Als Eva darauf hinweist, dass Kain und Abel bessere Namen wären, erwidert Adam lediglich, dass Menschen nicht so einfach ihre Namen ändern (Platinum Games 2017#Kapitel 07-02).

begegnet er den Androiden mit folgenden Sätzen: „Ihr glaubt es doch auch. Dass diese Welt keinen Sinn hat“ (Platinum Games 2017#Kapitel 10-04). Ähnlich wie die *kikai seimeitai*, die seinen Bruder gebaren, wiederholt er diese Aussage über seine empfundene Sinnlosigkeit immer wieder. Viele seiner Angriffe sind begleitet durch einen lauten Aufschrei „Es hat keinen Sinn!“ (Platinum Games 2017#Kapitel 10-04). Somit enden Adam und Eva beide in einem Zustand gewalttätiger Verzweiflung. Adam verliert durch seine Faszination für den Menschen seinen Glauben, als die historischen Aufzeichnungen nicht dem gottgleichen Ideal, welches er in der Genesis gefunden hatte, gleichkommen konnten. Als Folge widmet er sich der Verbreitung seines Zorns. Eva sieht sich mit dem Tod seines Bruders jeglicher Bestimmung beraubt und empfindet Rache als einzigen Weg vorwärts. Beide werden von der Zerstörung ihrer Werte und Wünsche in den Wahnsinn getrieben.

Dieser Wahnsinn findet dabei sogar auf ihren Körpern Ausdruck. Adam ist bei seinem letzten Auftreten mit Hemd, Hose und Schuhen adrett bekleidet. Die Brille, welche er trägt, lässt sich außerdem als Zeichen seiner fortgeschrittenen Bildung lesen. Im Kontrast dazu zeigt er im Verlauf des Kampfes mit 2B nahezu animalische Züge. Zum Höhepunkt des Konflikts verzerrt er sein Gesicht zu wilden Grimassen, hat den Mund weit aufgerissen und zeigt seine Zähne. Seine rechte Hand ist an den Fingerspitzen rot gefärbt, als hätte sie sich gleich einer Klaue in etwas Blutiges gegraben. Evas Körper wiederum färbt sich nach dem Tod seines Bruders allmählich schwarz. Was als schwarze Muster auf einem Arm und einer Körperhälfte beginnt, übernimmt im finalen Kampf der ersten Spielzyklen seinen ganzen Körper. Die Schwärze breitet sich aus, bis seine gesamte Haut eingefärbt ist. Aus seinen Augenwinkeln laufen wie Spuren von Tränen rote Striche über die Wangen herab.

Solche körperlichen Repräsentationen von wahnsinnigen, gewaltvollen Zuständen finden sich durch das gesamte Spiel verteilt. Dabei sticht besonders eine rote Färbung von Augen als wiederkehrendes Motiv hervor. Schon früh im Spiel wird diese Augenfarbe genutzt, um Spieler*innen darauf aufmerksam zu machen, dass sie angegriffen werden. Begegnet man beim Erkunden der Spielwelt einzelnen *kikai seimeitai*, gibt die Farbe ihrer leuchtenden Augen im Wechsel von Grün zu Rot zu erkennen, ob sie feindlich gesinnt sind. Als die Bewohner von Pascals Dorf plötzlich anfangen, sich gegenseitig zu zerstören, sind ihre Augen ebenso rot gefärbt. Nachdem ein Virus die Yoruha befällt und sich so die einstigen Kameraden nun aggressiv gegenüber 2B und 9S zeigen, ist dieser Umschwung

ebenfalls begleitet von einer roten Färbung der Augen ihrer Kampfanzüge. Auch 2B, die kurz vor ihrem Tod mit beinahe vollständig zerstörtem System ein letztes Mal die Augenbinde ablegt, hat zu diesem Zeitpunkt rote Augen. Die roten Augen zeugen als visueller Indikator von aggressivem Verhalten und dem Verfall eines funktionierenden, kognitiven Systems.

Diesem Verfall sieht sich in langsam fortschreitender Form auch 9S im dritten Zyklus des Spiels ausgesetzt. Nachdem die Yoruha zerstört wurden und er den vermeintlichen Mord an 2B durch A2 miterlebte, setzt er sich ein eigenes klares Ziel: die Vernichtung aller *kikai seimeitai* und Rache an A2. Durch diese Reaktion spiegelt 9S erkennbar das Verhalten von Eva wider. Mit dem Verlust von 2B und seinen ursprünglichen Aufgaben als Teil der Yoruha begibt er sich auf einen ähnlichen Rachefeldzug. Spieler*innen verschaffen sich somit als 9S einen Weg in einen Turm, der das zentrale Netzwerk der *kikai seimeitai* beherbergt. Dabei wird 9S mit immer neuen Erkenntnissen über sein Schicksal konfrontiert. Das Netzwerk offenbart sich als Strippenzieher hinter allen Momenten der Handlung. Der gesamte Krieg war inszeniert, um dem Netzwerk als Test zu dienen. Die Entwicklung sowie der Untergang der Yoruha war in diesem Szenario vorherbestimmt und vom Netzwerk gelenkt. Um den Konflikt am Leben zu erhalten, durfte nicht bekannt werden, dass die Menschheit bereits ausgestorben war. Somit war 2Bs Aufgabe unter anderem, den Körper von 9S zu zerstören und seine Erinnerungen zurückzusetzen, sollte er zu viel erfahren. Angesichts dieses determinierten Schicksals und der damit einhergehenden Sinnlosigkeit seines eigenen Handelns verzweifelt 9S und seine Augen wechseln von Blau zu Rot. Konfrontiert mit der Frage nach dem Sinn ihrer eigenen Existenz verfallen Adam, Eva und auch 9S schlussendlich in eine ähnliche Hoffnungslosigkeit. Durch ihre Erfahrungen von Verlust und Zerstörung sind sie desillusioniert. Adams Ideal des gottgeschaffenen Menschen entpuppte sich als nicht von Fortschritt und Wissen, sondern von Konflikt und Gewalt motiviert. Die persönlichen Beziehungen und Zugehörigkeiten von Eva und 9S werden durch unausweichlichen Tod vernichtet. Wo die übrigen *kikai seimeitai* in ewiger Repetition vergebens versuchen, ihrem eventuellen Untergang auszuweichen, steht für diese drei Figuren am Ende ihrer persönlichen Erfahrung Resignation und Wahnsinn angesichts des Unausweichlichen.

In den finalen Szenen des dritten Spielzyklus stehen sich 9S und A2 gegenüber. Den Spieler*innen wird die Wahl überlassen, welchen der beiden Androiden sie im anstehenden Duell spielen möchten. Entsprechend der Auswahl erreichen sie dadurch das Ende C oder D. Spielt man als A2, hackt diese sich mit Hilfe ihres Assistenzroboters in das System von 9S, um diesen von seinem kognitiven Verfall zu befreien. In einem Akt der Selbstaufopferung reißt sie anschließend den Turm und das Netzwerk ein, und man erreicht Ende C. Wählt man 9S, verletzen sich beide Androiden im Kampf tödlich und verenden. Vor einem weißen Hintergrund erzählt die innere Stimme von 9S anschließend, wie seine Erinnerungen von dem Netzwerk geborgen werden. Der Turm dient als Startvorrichtung einer Arche, mit der das Netzwerk die Daten von Adam und Eva auf die Suche nach einer neuen Welt ins All schickt. Dabei wird betont, dass der Ausgang dieser Mission ungewiss ist und eine neue Welt vielleicht nie gefunden werden kann. Spieler*innen wird als 9S die Wahl gegeben, sich dieser Arche anzuschließen. Beide Optionen führen dabei ohne weitere Auswirkung zum Ende D, in dessen finaler *cutscene* der Start der Arche gezeigt wird. Ende C stellt eine Erfüllung von 2Bs letztem Wunsch dar: A2 konnte nicht nur 9S von seinem Virus befreien; durch die Zerstörung des Turms ist die Welt vom Netzwerk erlöst und der übergreifende Konflikt scheinbar beendet. Auch im Ende D verlässt das Netzwerk den Planeten. Mit der Suche nach einer neuen Welt überlässt es die Erde und die auf ihr verbleibenden Lebewesen ihrem Schicksal. So bieten beide Enden einen passenden Ausgangspunkt für die letzten Momente des Spiels. Laden Spieler*innen, nachdem sie diese zwei alternativen Enden absolviert haben, das Finale erneut, wird beiden Szenarien eine letzte Spielsequenz nachgestellt, die zu Ende E führt. In dieser werden nun Spieler*innen direkt mit einem Zyklus an scheinbar unvermeidlicher Zerstörung konfrontiert und dazu gedrängt, aufzugeben.

7.3. Der Zyklus als gespieltes Erlebnis

Bei Besprechungen von *Nier: Automata* bleibt die übergreifende Struktur des Spiels mit seiner Vielzahl an Enden und erzwungenen Neustarts selten unbeachtet. Dabei sind wiederholtes Erzählen und Zurückdrehen der Zeit zu früheren Momenten der Handlung in der Intensität zwar eine Besonderheit des Spiels, aber kein Alleinstellungsmerkmal. Kleinmann, Carstendottir und El-Nasr besprechen 2018 solche *rewind-mechanics* in

verschiedenen digitalen Spielen. Dabei schlagen sie zur besseren Kategorisierung dieser Mechaniken eine Reihe an Eigenschaften vor, die bei der Analyse von *rewinds* hilfreich sein können (Kleinmann et al. 2018:3-4). Dazu ist eine präzise Beschreibung dessen, was nach den Autor*innen als *rewind* verstanden wird, notwendig: „In the context of this work, a *rewind* is only considered a *rewind* mechanic when it is a direct component of narrative progression i.e. causes narrative progression when the player interacts with it“ (Kleinmann et al. 2018:3). Diese Eigenschaft unterscheidet solche *rewinds* von beispielsweise *replays*. Um etwa alternative, exklusive Handlungsverläufe oder Inhalte zu erleben, können Spieler*innen das Spiel in einem *replay* von vorne beginnen.

Nier: Automatas Spielverlauf, in dem das Erreichen der Enden A-D weitere aufbauende Inhalte verfügbar macht, liegen nach dieser Definition hingegen *rewinds* zugrunde. Folgt man den Kategorien der Autor*innen, lässt sich für *Nier: Automata* feststellen, dass das Spiel seine eigenen *rewinds* in einer direkten Nachricht an Spieler*innen klar benennt: „Dieses Spiel verwendet ein System, bei dem die Geschichte sich durch wiederholtes Spielen verändert. [...] Wir wünschen Ihnen damit viel Spaß“ (Platinum Games 2017#Kapitel 10-05_1). Die Mechanik wird durch Interaktion mit den Speicherständen des Spiels initiiert und stellt einen *foldback*, die Rückkehr zu früheren Punkten einer linearen Handlung, dar. Zwei ihrer genannten Eigenschaften sind für diese Arbeit jedoch besonders hervorzuheben: Unter den Eigenschaften *control* und *scope* wird danach gefragt, welche Akteure wieviel Kontrolle über die *rewinds* besitzen. *Nier: Automata* legt dabei jegliche Kontrolle in die Hand des Designers. Spieler*innen begegnen an festgelegten Momenten des Spiels klar vordefinierten *rewinds*. Somit kann das Spiel seinen Spieler*innen gezielt gewählte Inhalte mehrfach präsentieren (Kleinmann et al. 2018:3-4).

Wie in Kapitel 6 bereits dargelegt, dient der zweite Zyklus vor allem einer neuen Perspektive auf den Krieg, die Kriegsfeinde und die Rechtmäßigkeit der Handlungen der Yoruha. Im dritten Zyklus begegnen Spieler*innen unweigerlich der Zerstörung des Bunkers, 2Bs Tod und dem kognitiven Verfall von 9S, der zu seinem Wahnsinn führt. Außerdem zwingen der Großangriff auf die Erde sowie der Feldzug von 9S die Spieler*innen immer weiter dazu, die intelligenten und als leidend gezeigten *kikai seimeitai* zu zerstören. Mit den Spielzyklen wird zunehmend Kontrolle aus den Händen der Spieler*innen genommen. Auf der Makroebene bestimmt allein die Struktur des Spiels durch seine *rewinds*,

wann, wie oft und mit welchem Wissen Spieler*innen mit den Momenten der Handlung konfrontiert werden. Auf der Mikroebene sehen sich Spieler*innen nicht nur mit den tragischen Schicksalen der Figuren, sondern auch mit der gewaltvollen Natur der Spielregeln konfrontiert. Um im Spiel voranzuschreiten, müssen sie seinen kriegerischen Aufträgen und Zielen folgen. Als *action roleplaying game* drehen sich viele Systeme des Spiels, auf die Spieler*innen Einfluss nehmen können, um den Kampf. Ausrüstung, Level und Fähigkeiten der Avatare dienen der Verbesserung ihrer Kampffähigkeiten. Jaćević sieht dabei eine ethische Spannung, der sich die Spieler*innen in dieser Struktur ausgesetzt finden. Dafür bezieht er sich auf Aarseths Beschreibung eines *implied player*. Digitale Spiele, so Aarseth, schreiben den Spieler*innen in ihrer Wechselwirkung implizit eine gewisse Rolle zu. Diese setzt sich zusammen aus einer Reihe an Erwartungen, die erfüllt werden müssen, damit das Spiel seinen gewünschten Effekt haben kann (Aarseth 2007:132). Als sehr grundlegende Erwartung könnte beispielsweise eine Interaktion mit dem Spiel durch die entsprechende Hardware genannt werden. Nach Jaćević sehen sich im Falle von *Nier: Automata* diese *implied player* einer ethischen Problematik gegenübergestellt:

The player of *N:A* is instructed to continue playing, because there always seems to be more to the game and its narrative; the human being interacting with *N:A* is continually told, implicitly or explicitly, to *stop* playing, because the very actions required to reveal more of the game's macrostructure are the ones that the game problematizes from an ethical standpoint. (Jaćević 2017:13).

Es kann als Grundvoraussetzung angesehen werden, dass Spieler*innen zumindest Teile eines digitalen Spieles, mit dem sie interagieren, erleben wollen. *Nier: Automata* weist nach seinem ersten ‚Ende‘ jedoch in expliziter Ansprache an die Spieler*innen auf die weiteren Inhalte hin, die noch vor ihnen liegen. Die *implied player* sollen dazu angeregt werden, weiterzuspielen. In den darauffolgenden Spielzyklen sehen sie sich jedoch mit der ethischen Problematik ihrer eigenen gewaltvollen Handlungen und denen der Spielfiguren konfrontiert, die, so Jaćević, zum Aufhören aufrufen. Außerdem kann die Struktur des Spiels auch als Parallele zu den Erfahrungen gesehen werden, die seine Spielfiguren machen. Adam beispielsweise findet im Wissen um die Menschheit keine idealen Wesen, sondern eine Geschichte endloser Konflikte. Ebenso bietet *Nier: Automata* seinen Spieler*innen zunächst die Rolle der vermeintlich heroischen Verteidiger der Erde an. Diese Vorstellung löst sich jedoch in einer ethisch fragwürdigen Ausmerzungen auf, an der Spieler*innen und

ihre Avatare durch ihre Spielhandlungen teilhaben. Wie Eva und 9S sehen Spieler*innen sich in emotionalen Höhepunkten der Handlung dem vorbestimmten und unvermeidlichen Tod vertrauter Figuren ausgesetzt. Solche Momente finden sich auf beiden Seiten des Konflikts. Spieler*innen beobachten einerseits bei 2B den Verfall und Tod ihres ersten Avatars in der Spielwelt. Andererseits stellt Pascal einen Bezugspunkt für Spieler*innen auf der Gegenseite des Konflikts dar. In seinen letzten Momenten werden sie mit der Wahl konfrontiert, ihn auszulöschen oder seiner qualvollen Trauer zu überlassen. Schließlich begleiten sie auch 9S auf seinem Weg der Desillusionierung und des Verfalls. Selbst A2, welche 2Bs Wunsch nach Rettung und Schutz der Betroffenen folgt, kann diesem nur durch ihre Selbstaufopferung im Ende C gerecht werden. Auf dem Weg, die versprochenen Inhalte des Spieles zu erfahren, begegnen Spieler*innen mit dem erneuten Laden ihres Spielstandes dem gleichen Kreislauf an Verlusten, der die Spielfiguren in die Resignation und den Wahnsinn treibt.

Resignation ist dabei ebenfalls eine der Möglichkeiten, mit der Spieler*innen der Struktur von *Nier: Automata* begegnen können. Es liegt jederzeit in ihrer Macht, schlicht nicht mehr weiterzuspielen. Das Spiel bietet mit seiner Vielzahl an Enden sogar zahlreiche thematisch passende Gelegenheiten dazu. Viele der alternativen Enden stellen ein Scheitern oder Aufgeben angesichts der Hürden des Spiels dar, wie etwa wenn Spieler*innen für Ende I den verwundeten 9S zurücklassen oder für Ende W früh im Prolog des Spiels besiegt werden¹⁴. Spieler*innen wird also an vielen Momenten die Gelegenheit gegeben, sich angesichts seiner tragischen Handlung und ethisch fragwürdigen Tätigkeiten in diesen alternativen Konklusionen vom Spiel abzuwenden. Der Entscheidung, nicht mehr zu spielen, liegt nach Jaćević dabei notwendigerweise ein Verständnis über die Vor- und Nachteile über das Dasein als Spieler*in von *Nier: Automata* zugrunde:

[...] we may say that the embodied being interacting with *N:A* was always free to choose to stop being the player of *N:A*, but for this action to have been performed at all, there needed to be an awareness of a fundamental *lack* in the state of being the player, and of a new desirable potentiality in a different state, that of not being the player. (Jaćević 2017:13)

¹⁴ Andere treffende Beispiele, welche in meinem Spielprozess nicht gefunden und nur im Nachhinein mithilfe von Komplettlösungen realisiert wurden, sind etwa Ende X, für das in der Rolle von A2 die vom Virus befallene 2B ignoriert werden muss, oder Ende T, bei dem der Avatar durch das Entnehmen des Betriebssystem-Chips durch einen kritischen Fehler vernichtet wird

Dem Kontrollverlust, mit dem Spieler*innen durch die Struktur und Handlung des Spiels konfrontiert werden, steht zu jedem Zeitpunkt ein Ausweg gegenüber. Spieler*innen können ultimativ Kontrolle zurückgewinnen, indem sie entscheiden, das Spiel beiseitezulegen und aufzuhören. Solch ein Ausbruch verlangt jedoch im Umkehrschluss nach der Anerkennung, dass aus etwas ausgebrochen wird: dem Spiel und seinen Regeln. *Nier: Automata*, seine Subversion der eigenen Prämisse und seine unkontrollierbaren *rewinds* wird von seinen Spieler*innen als Gefängnis erkannt (Jaćević 2017:14).

Eine direkte Ansprache an die Spieler*innen und eine weitere Thematisierung des Aufgebens geschieht schlussendlich im Ende E. Nachdem sowohl Ende C und D gespielt wurden, wird der anschließende Abspann von einem Dialog der Assistenzroboter unterbrochen. Als letzten Schritt im Plan des Netzwerks ist vorgesehen, dass die Roboter die persönlichen Daten von 2B, 9S und A2 endgültig löschen. Während dieses Prozesses beginnen sie jedoch zu zögern und sich den Erhalt dieser Daten zu wünschen. Den Spieler*innen wird daraufhin der Versuch ermöglicht, die Daten der Androiden zu retten: „Uns wurden solche Berechtigungen nicht zugewiesen. Die Regeln werden von den unteren Levels des Systems aufrechterhalten, die Daten zu retten bringt ein Risiko mit sich. Wünschst du dir trotzdem ihr Überleben?“ (Platinum Games 2017#Kapitel 17-09). Antworten Spieler*innen daraufhin „Ja“, beginnt der Abspann des Spiels erneut. Dieses Mal finden sich Spieler*innen in dem kleinen, simpel dargestellten Kampfflieger verkörpert, der auch bei den Hacking-Angriffen von 9S zum Einsatz kam. Hier müssen sie nun mit den gleichen Spielmechaniken gegen den Abspann kämpfen. Die vom oberen Bildschirmrand hereinkommenden Namen und Funktionsbezeichnungen des Produktionsteams beginnen auf den Avatar zu schießen, Spieler*innen schießen zurück, um die Namen zu zerstören und zu überleben. Es wird auf symbolische Weise gegen die Kontrolle des Spiels über die Spieler*innen rebelliert. Um ein vorgesehenes, unausweichliches Ende zu umgehen, muss nach Möglichkeiten außerhalb der eigenen Berechtigungen gegriffen werden: Der Widerstand richtet sich gegen die grundlegendsten Regeln des Systems, sprich das digitale Spiel selbst, im expliziten Kampf gegen jene, die dieses Spiel erschaffen haben.

Die Angriffe des Abspanns werden zunehmend stärker, immer mehr Geschosse füllen den Bildschirm. Sobald der eigene Avatar oft genug getroffen und zerstört wird, spricht eine Textanzeige die Spieler*innen direkt an. Sie werden dazu aufgefordert, ihre

Niederlage anzuerkennen und aufzugeben. Antworten sie mit „Nein“, werden sie zurück in den scheinbar unbezwingbaren Kampf gegen den Ansturm an Namen geworfen. Nach einigen Niederlagen werden diese Aufrufe von weiteren, ermutigenden Nachrichten begleitet, welche im Hintergrund erscheinen. Ähnlich wie den in Kapitel 5.2. beschriebenen Nachrichten anderer Spieler*innen an zerstörten Androidenkörpern, sind diesen ermutigenden Nachrichten jeweils der Spielname, Accountname und das Land als Wohnort anderer Spieler*innen zugeordnet. Widersetzt man sich oft genug der Entmutigung des Spiels, erscheinen neben Nachrichten auch Kampfflieger, die einen Schutzwall um den eigenen Avatar bilden. Wird einer dieser Flieger zerstört, berichtet eine Textanzeige vom Verlust der Daten der jeweilig zugehörigen, fremden Person. Mit dieser neu gewonnenen Kraft durch die Verkörperungen anderer Spieler*innen kann der Abspann schließlich bezwungen werden.

Diese Rebellion gegen ein System, in dem eigene Kontrolle scheinbar verloren ist, greift dabei auf den Eingangsmonolog des Spieles zurück. Angesichts des vorgegebenen Endes aller Existenz fragt sich 2B, ob sie jemals die Gelegenheit bekäme, ihre Waffen gegen den Gott, der diesen Kreislauf an Leben und Tod erschaffen hat, zu richten (Platinum Games 2017#Kapitel 01-01_1). Eben diese Gelegenheit wird im Ende E jenen Spieler*innen geboten, die angesichts *Nier: Automatas* zyklischer Struktur und anhaltender tragischer Vernichtung ausgeharrt haben. Die *implied player* steigen nicht bei den vielen Möglichkeiten, die das Spiel bietet, resigniert aus. Ihnen allein ist es aber nicht möglich, gegen die Regeln ihrer Existenz als Spieler*innen zu rebellieren. Erst durch die gemeinsame Anstrengung vieler Spieler*innen kann die letzte Hürde des Spiels bewältigt werden. Daraufhin wird in einer letzten Reihe an Inputs den Spieler*innen die Wahl gegeben, ebenso einer anderen Person bei dieser Hürde zu helfen. Sie können aus vorgegebenen Satzteilen eine eigene ermutigende Nachricht zusammensetzen, um diese an andere weiterzugeben. Um einer anderen Person zu helfen, müssen sie jedoch sämtliche Speicherdaten ihres Spielstandes aufopfern. Das Spiel fragt nach bedingungsloser Hilfsbereitschaft, denn, darauf weist es hin: „Die Person, der du hilfst, wird zufällig ausgewählt. Somit könnte diese Person [...] jemand sein, den du hasst. [...] Es kann sein, dass du für diese Rettung keinen Dank bekommst“ (Platinum Games 2017#Kapitel 17-09). Ebenso wurden die Spieler*innen kurz zuvor von gleichermaßen zufällig gewählten Personen unterstützt. Entscheiden sich

Spieler*innen trotz der deutlich genannten Bedenken dafür, ihren Fortschritt zu opfern, navigiert das Spiel vor ihren Augen durch die Speichermenüs und löscht ihre gesamten Daten. Diese Entscheidung für die Hilfe Anderer und die Auslöschung der eigenen Daten ist das definitive Ende des Spiels. Im Unterschied zu der Vielzahl an anderen Endszenarien gibt es hier keinen Speicherstand mehr, der vom Hauptmenü aus neu geladen werden kann.

Letztendlich bleibt unklar, ob das Bezwingen des Abspannes zu einem glücklichen Ausgang der Handlung geführt hat. In einer letzten *cutscene* werden die Assistenzroboter gezeigt, wie sie mit Ersatzteilen zu den beschädigten androiden Protagonisten zurückkehren. Trotz der Rettung ihrer Daten und der Zerstörung des Netzwerkes erscheint ihre Zukunft ungewiss:

Pod 153: Die Bergung der Daten hat all ihre vergangenen Erinnerungen wiederhergestellt?

Pod 042: Korrekt.

Pod 153: Entsprechen die gesammelten Bauteile ebenfalls den gleichen Spezifikationen wie den Teilen zuvor?

Pod 042: Korrekt.

Pod 153: Aber, führt es dann nicht erneut zu einem gleichen Ende?

Pod 042: Diese Möglichkeit kann ich nicht verleugnen. Aber es existiert ebenso die Möglichkeit für eine andere Zukunft. Zukunft ist nicht etwas, das einem zugeteilt wird, sondern etwas, das man sich erkämpfen muss.

(Platinum Games 2017#Kapitel 17-09)

Selbst nach der Überwindung der tiefgreifendsten Regeln des Systems werden lediglich die gleichen Körper und Erinnerungen gerettet, die zuvor schon dem Untergang geweiht waren. Die gleichen Existenzen können dabei zu den immergleichen Resultaten führen. Am Ende von *Nier: Automata* steht somit kein Versprechen auf eine garantiert schönere Zukunft. Es steht vor allem ein Appell gegen die Resignation angesichts eines scheinbar endlosen Kreislaufs an Leid und Zerstörung. Nur im kollektiven Widerstand gegen diesen Zyklus kann eine Besserung überhaupt erst möglich gemacht werden. Dieser Widerstand wird in seinem Ausmaß ermöglicht durch eine bedingungslose Hilfsbereitschaft angesichts des geteilten Leids, unabhängig von persönlicher Uneinigkeit und nicht motiviert durch Dank oder Belohnung. Er erfordert ein Kollektiv, das mit dem Verlust der Daten Einzelner einen endlosen Prozess erhält: „*Nier: Automata* theorizes the entanglement of utopia

and collective by rethinking our interaction with the very concept of endings as ongoing, a possibility only enabled by a permanent involvement in the collective“ (Paquet 2021:128). Auch wenn Ende E durch die Löschung der Speicherdaten einen endgültigen Schlussstrich für den eigenen Spieldurchlauf zieht, sind die Daten weiter beteiligt an gemeinsamen Bemühungen. Nur durch das Opfern der eigenen Speicherdaten kann auch zukünftigen Spieler*innen ein Überwinden der letzten Hürde gewährt werden. Das Spiel legt in seinen letzten Momenten die Kontrolle zurück in die Hände der Spieler*innen. Ihnen ist die Wahl gegeben, dem kollektiven Ideal zu folgen und ihren Spielstand zugunsten anderer Personen zu opfern. Die Wahl, das Spiel unwiderruflich zu beenden, ist deshalb nicht geprägt von Resignation, sondern motiviert von einer utopischen Vorstellung eines Kollektivs, das in gemeinsamen Widerstand gegen die Struktur des Spiels steht.

8. Conclusio

Den eingangs gestellten Fragen nach *Nier: Automatas* postapokalyptischem Szenario können nun Antworten gegeben werden. Das Spiel trägt mit seinen Darstellungen zu genretypischen Motiven bei: Zentrale Themen sind die Begegnung mit dem Fremden, ein zirkuläres Verständnis von Zeit und die Verbindung zu einer Vergangenheit vor der Katastrophe. Entsprechend der Frage nach den ludischen Elementen konnte erkannt werden, wie das Spiel vor allem seine androiden Spielfiguren, die Erkundung einer verfremdeten Erde und einen Kreislauf ohne erkennbaren Anfang, Ende oder Ausweg in seinem Spielerlebnis umsetzt.

Die Welt in *Nier: Automata* ist entschieden postapokalyptisch: Eine vergangene Katastrophe hat zur Auslöschung des Menschen geführt. Die Erde ist nun in der Hand von mechanischen *kikai seimeitai*, sie stellen eine archetypische außerirdische Invasionsarmee dar. Die Spieler*innen sehen sich zunächst in der Rolle heroischer, guter Kämpfer, die die Erde vor dem fremden Bösen beschützen. Der Blick auf die Science-Fiction des letzten Jahrhunderts zeigt jedoch klar, dass sich diese Gegensätze schon lange aufgelöst haben. Dies ist auch der Fall in *Nier: Automata*: Die vermeintlich böse Invasion erweist sich als weder verantwortlich für das Aussterben der Menschheit, noch ist sie so identitäts- und emotionslos wie eingangs angenommen. Im Vergleich zu den von Spieler*innen gesteuerten Androiden scheinen die *kikai seimeitai* einen viel stärkeren Bezug zur Erde als

Lebensraum zu haben. Hingegen liegt der Bunker, die Basis der Androiden, im Weltall. Auch in Spielmechaniken und visueller Darstellung wird er, im Vergleich zur Erdoberfläche, als andersartiger und außenstehender Raum präsentiert.

Darüber hinaus ermöglicht es das digitale Spiel als Medium die Handlungen der Spieler*innen in die Diskussion von Opfern und Tätern mit einzubinden. Durch seine Struktur mit vielen *rewinds* erzeugt das Spiel innerhalb der ersten beiden Spielzyklen einen asynchronen Wissensstand zwischen Spielfiguren und Spieler*innen. Vergangene Gewalthandlungen und Vorurteile müssen mit erweitertem Wissen über den vermeintlich bösen Feind neu betrachtet werden. Zum Beginn des dritten Spielzyklus findet die Umkehrung der Rollen einen Höhepunkt, die Yoruha fallen als anonymisierte Invasionsarmee über die Erde her. Das Selbst entpuppt sich als das bedrohliche Fremde, und den Spieler*innen wird ihre Teilnahme an einem außerirdischen, invasiven Militär vorgeführt. Sie selbst perpetuieren eben die Gewalt, die zuvor noch als moralisch verwerfliche Aktionen des Feindes galten. Tanakas Aussagen zur Wiederholung gleichartiger Katastrophen angesichts der radioaktiven Kontamination von 2011 treffen also auch auf *Nier: Automata* zu: „We may not have intended to create new *hibakusha*, but we nevertheless did [...]. It is very tough to discover that the monstrous belongs not to the Other but to ourselves“ (Tanaka 2014:146). *Nier: Automata* drängt Spieler*innen zu eben dieser Erkenntnis: Das Monster sind wir selbst, und das Selbst ist fähig, die immer gleichen Katastrophen zu wiederholen.

Eine zyklische Natur liegt einer Vielzahl an Momenten des Spiels zugrunde. Die gesamte Struktur von *Nier: Automata* baut auf der Ablehnung klarer Enden auf. Indem zu Beginn des zweiten und dritten Zyklus in *cutscenes* der Titel des Spiels erneut prominent gezeigt wird, entzieht es sich ebenso eines klaren Anfangs. Von der ausgestorbenen Menschheit verbleiben lediglich Aufzeichnungen, überwiegend in digitaler Form. Im Kontakt mit diesen digitalen Erinnerungen an die Menschheit vor der Apokalypse sind die *kikai seimeitai* darauf fixiert, diese Überreste der Vergangenheit selbst aufzunehmen und wiederzubeleben. Ihre unaufhörliche Adaption gesellschaftlicher und sozialer Strukturen, von Religion oder auch Theaterstücken Shakespeares enden dabei jedoch immer in ihrer eigenen (Selbst-)Zerstörung. Ohne bedeutsame Veränderungen erreichen sie die immer gleichen Momente des Untergangs. Es ist ein unendlicher Kreislauf aus Leben und Tod, Anfang und Ende, Kreation und Zerstörung, den *Nier: Automata* schon in seinen ersten

Minuten als Leitmotiv etabliert. Dabei stellt 2B direkt die Frage: „Ist das ein Fluch? Eine Strafe?“ (Platinum Games 2017#Kapitel 01-01_1). Die ausgestorbene Menschheit lastet wie ein ewiger Fluch auf den Figuren des Spiels. Sie bestimmt deren Vorstellungen von der Welt, motiviert den anhaltenden Krieg und führt die *kikai seimeitai* zu ewigen Versuchen, gleichartige Gesellschaften wiederherzustellen. Die neuen Bewohner der Erde sind unfähig, sich von dieser Vergangenheit zu trennen oder sie produktiv zu verarbeiten. Dadurch sind sie dazu verdammt, immer wieder den gleichen zerstörerischen Enden ihrer Bemühungen zu begegnen. Ebenso wird Spieler*innen durch *designer controlled rewinds* die zyklische Struktur des Spiels auferlegt. In *Nier: Automata* auch sie sich einer scheinbaren Stagnation ausgesetzt, denn sie landen letztendlich immer wieder in der gleichen Katastrophe. Die erneute atomare Kontamination auf japanischem Boden 2011 legt, so wie auch die Welt von *Nier: Automata*, eine Unfähigkeit nahe, aus den vergangenen Katastrophen zu lernen. Darüber hinaus scheint die Aufarbeitung mit fortschreitender Zeit umso schwieriger zu werden. Im fiktiven Jahr 11945 erscheint die Menschheit den neuen maschinellen Existenzen als schwer verständlich und mysteriös – ganz ähnlich wie es immer schwieriger wird, in Japan der eigenen Vergangenheit zu begegnen und aus ihr zu lernen, je weiter man sich zeitlich vom Kriegsende 1945 entfernt.

Dabei scheinen die mechanischen Lebewesen, Androiden sowie auch *kikai seimeitai* vor dem Tod bewahrt zu sein, indem ihre Erinnerungen in Form digitaler Dateien selbst bei Zerstörung des Körpers erhalten bleiben können. Ihre Identitäten und Existenzen sind nicht an ihre Körper gebunden, sondern lediglich an ihre Daten. In einer Parallele zum Weiterspielen mit neuem Leben in einer Vielzahl anderer digitaler Spiele bietet die Welt von *Nier: Automata* den Androiden also auch ein Sicherheitsnetz, das sie vor Verlust schützt. Den Androiden ist also eine Teilnahme am Leben und Krieg ohne tatsächliche Gefahr gegeben. Dies erinnert zunächst an Ōsawas extrem fiktionalisierte Dinge ohne die ihnen innewohnenden Risiken. Diese Möglichkeit wird jedoch im Verlauf des Spiels nach der Zerstörung des Bunkers den Figuren sowie auch den Spieler*innen genommen. Während die Androiden ab diesem Zeitpunkt tatsächlicher Sterblichkeit ausgesetzt sind, werden für Spieler*innen die Regeln für Verluste im Spielfortschritt verschärft. Beide sehen sich mit einem neuen Ausmaß der Unsicherheit ihrer Daten konfrontiert. Selbst in dieser posthumanen Welt, deren maschinelle Lebewesen nicht an biologische, menschliche Körper

gebunden sind, kann man sich dem Risiko des Todes nicht entziehen. Ebenso erinnern Katastrophen wie das Erdbeben von Kōbe, die Anschläge der *Ōmu shinrikyō* und auch die Dreifachkatastrophe von 2011 schmerzlich daran, dass scheinbar sicherem Leben immer ein Potential auf plötzlichen Tod innewohnt.

Nier: Automata nutzt außerdem seine Figuren, für deren Identität ihre Daten relevanter sind als ihre Körper, um ambivalente Facetten des Kontaktes von individueller Identität mit digitalen Netzwerken zu präsentieren. Damit schließt es an eben jene Themen an, die Ebihara als bedeutend für die japanische Science-Fiction nach einer Informationskatastrophe von 2011 benennt. *Nier: Automata* weist dabei mit seiner Zukunftsvision auf verschiedene Risiken einer fortschreitenden Digitalisierung hin. Die Server der Yoruha waren selbst vor ihrer Zerstörung nicht lediglich ein positives Netz der Sicherung. Sie wurden ebenso genutzt, um die Lüge der lebenden Menschen auf dem Mond aufrecht zu erhalten und die Androiden mit gefälschten Durchsagen von der Menschheit zu motivieren. Eine Fremdbestimmung der eigenen Wahrnehmung findet vor allem in 9S Ausdruck: Bringt er zu viel in Erfahrung, wird er kontrolliert zurückgesetzt. Darüber hinaus ermöglicht die Verbindung aller Androiden zum Server schließlich den Untergang der Yoruha, da sich dadurch ein Virus rasend schnell über ihre Netzwerke verteilen kann. Die Server bergen Gefahren der Fehlinformation, unwissentlicher Manipulation und des Verlusts von Realität. Außerdem befinden sich die digitalen Identitäten immer in Abhängigkeit vom Netzwerk: Geht das digitale Umfeld verloren werden sie ebenso zerstört und das Selbst in eine Krise geworfen.

Wegen dieser Abhängigkeit wird eine Existenz abseits eines zentralen Netzwerks immer wieder als notwendiger Schritt zur Selbstbestimmung und Reife präsentiert. Durch die Zerstörung des Bunkers sind die Androiden mit ihrer eigenen Vergänglichkeit konfrontiert, jedoch auch von den strengen Verpflichtungen und Vorschriften der Yoruha befreit. Ebenso wird dieser Effekt auf Seiten der *kikai seimeitai* deutlich. Ihren individuellen Persönlichkeiten und Gesellschaften scheint immer eine Trennung vom Netzwerk als Voraussetzung notwendig. Die Nebenaufgaben rund um den Jungen in Pascals Dorf, welcher sich in seinem Zimmer einschließt, kann hier als repräsentatives Beispiel erneut genannt werden. Die Namen der Aufgaben sprechen dabei immer von einem „*Hikikomoru robo*“ (引きこもるロボ, wörtl.: Der sich einschließende Roboter), ein klarer Verweis auf das reale

Phänomen der *hikikomori*. Durch die Trennung vom Netzwerk kann der Junge nicht mehr die Gedanken der anderen hören. Die Angst davor, im Alltag mit Fremdheit in Kontakt zu kommen, führt ihn zum Rückzug. In den Nebenaufgaben versuchen 2B und 9S jedoch, ihn zu diesen Begegnungen außerhalb des Netzwerkes anzuregen. Seine neugewonnene Individualität bringt anstrengende Hürden mit sich, die er als Teil seines Wachstums überwinden muss.

Die Begegnung mit der Realität außerhalb des sicheren Netzwerkes ist ein bedeutender Schritt für viele Figuren des Spiels, Androiden wie auch *kikai seimeitai*. Damit entfernt sich *Nier: Automata* weiter von den Prinzipien der *seikai*. So wie im Spiel eine risikofreie Teilnahme an hyperfiktionalisiertem Leben und Krieg verwehrt bleibt, zwingt der Ausstieg aus einem behütenden Status Quo seine Figuren dazu, sich zu verändern. Eine Strategie der Vermeidung und Stagnation in vermeintlicher Sicherheit, so argumentiert *Nier: Automata*, ist keine mögliche Lösung. Die Konfrontation mit einer realen Sterblichkeit und fremden Existenzen ist notwendig, denn sie ist unvermeidlich. Jedoch gestaltet sie sich nicht als leichte Aufgabe: Für Adam, Eva und auch 9S endet sie im Wahnsinn. Adam sieht erst durch das Erleben des Todes seine Existenz vollendet. Eva und 9S fühlen sich angesichts des Todes jeglichem Sinn ihrer Existenzen beraubt. Wie kann nun einem Leben begegnet werden, dem, wie 2Bs Monolog im Intro darlegt, der Tod schon unvermeidlich vorbestimmt ist?

Auf diese Frage antwortet *Nier: Automata* mit einem Kollektiv, an dem die Spieler*innen teilhaben können. Spieler*innen wird jederzeit die Möglichkeit gegeben, an den Netzwerkfunktionen des Spiels teilzunehmen. Wie in Kapitel 5.2. beschrieben, entsteht dadurch ein asynchroner Austausch. Über Interaktion mit zerstörten Androidenkörpern, die andere Spieler*innen repräsentieren, können unterstützende Effekte gesendet und erhalten werden. Somit wird die Teilnahme an einem Kollektiv von Spieler*innen ermöglicht, welche sich im gemeinsamen Erleben der Hürden des Spiels unterstützen können. Diese Mechanik kommt im Ende E zu einem Höhepunkt. Die geopfert Daten anderer Spieler*innen ermöglichen den Widerstand gegen das zyklische System des Spiels, in dem Spieler*innen ausgeharrt haben. Durch bedingungslose Hilfsbereitschaft und das Opfern der eigenen Daten kann somit dem eigenen Ende Sinn verliehen werden. Es trägt zum Erhalt eines Systems an gegenseitiger Unterstützung und einem kollektiven Nicht-Ende bei.

Auch in diesem finalen Höhepunkt von *Nier: Automata* können Verbindungen zur gesellschaftlichen Situation Japans nach der Dreifachkatastrophe erkannt werden. Azuma schreibt im Jahr 2011, dass die Dreifachkatastrophe die Idee einer japanischen nationalen Einheit und Gleichheit aller Japaner*innen weiter schwächte. Vielmehr verdeutlichte sie die bestehende Fragmentierung und soziale Ungleichheit der japanischen Gesellschaft, in der die Menschen voneinander getrennt sind durch beispielsweise Unterschiede beim Einkommen, dem Alter, den Familienverhältnissen oder dem Wohnort. Ebenso findet sich eine Spaltung zwischen den unmittelbar Betroffenen und denen, die sich der Zerstörung der Katastrophe entziehen konnten (Azuma 2011:220-222). Weiterhin fragt Azuma, ob angesichts dieses Ausmaßes an innerer Trennung eine auf geteilter Populärkultur aufbauende Solidarität zwischen Gruppen überhaupt noch möglich sei:

If that is the only way to connect someone with someone else in this country, how can that connecting thread produce a sense of solidarity which overcomes the reality where someone managed to escape the disaster while someone else failed to escape? Is there a future for the solidarity induced by Internet culture and popular culture? (Azuma 2011:222)

Mit seinem Ende E bemüht sich *Nier: Automata* um eben solch eine Solidarität zwischen seinen Spieler*innen. Dabei beschränkt es sich nicht nur auf einen nationalen, japanischen Kontext. Das Spiel vermeidet es in seiner Handlung, tatsächliche Orte, Städte oder Länder zu erwähnen. Lediglich im Ende E wird den Nachrichten fremder Spieler*innen der Name eines Landes als ihr Lebensort zugeteilt. Das Kollektiv und die Solidarität zwischen den Spieler*innen erstrecken sich somit über eine weitere Trennung, die nationale Zugehörigkeit, hinaus.

Hier zeigt sich auch die ambivalente Haltung des Spiels zu digitalen Netzwerken. In seiner Handlung stellen die Netzwerke Rückzugsorte dar, die sich durch trügerische Sicherheit und fehlende Individualität seiner Mitglieder auszeichnen. Im Ende E ermöglicht das digitale Netzwerk des Spiels, dass Spieler*innen auf der gesamten Welt in einer empathischen, solidarischen Gemeinschaft zusammenzukommen. Gerade durch die digitale Natur dieser Verbindung kann räumliche Distanz überwunden und die Vorstellung nationaler Trennungen aufgehoben werden. Das Ende E verdeutlicht eine globale Zugehörigkeit, schließlich ist jeder Mensch dem ebengleichen Fluch seiner eigenen, sterblichen Existenz ausgesetzt. Trotz dieser Bemühungen garantiert das Spiel nach diesem Ende keine ideale

Zukunft: Gleiche Katastrophen sind erneut möglich. Doch eine Chance auf Veränderung bleibt nicht ausgeschlossen, das Spiel folgt der von Tanaka beschriebenen spiralförmigen Auffassung von Zeit. Nach dieser Vorstellung erfordert der Ausbruch aus einem sich immer wiederholenden Zyklus bedeutsame Schritte der Veränderung. In *Nier: Automata* wird dafür eine kategorische Trennung vom Selbst und dem monströsen Fremden widerlegt, Isolation und Vermeidung als Lösungsstrategie abgelehnt und eine empathische, bedingungslose Solidarität zwischen fragmentierten Individuen hergestellt.

Literaturverzeichnis

Aarseth, Espen

2001 „Computer game studies, year one“, *Game Studies* 1/1. <https://gamestudies.org/0101/editorial.html> (23.06.2024).

2003 „Playing research: Methodological approach to game analysis“, *Game Approaches / Spilveje: Papers from spilforskning.dk conference 2003*, 1-7.

2007 „I fought the law: Transgressive play and the implied player“, *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 130-133.

Azuma, Hiroki 東浩紀

2001 *Dōbutsuka suru posutomodan: Otaku kara mita nihon shakai* 動物化するポストモダン: オタクから見た日本社会 (Otaku: Japan's database animals). Tōkyō: Kōdansha 講談社.

2009 *Otaku: Japan's database animals*. Übers. von Jonathan E. Abel und Shion Kono. Minneapolis und London: University of Minnesota Press [12001].

2011 „The disaster broke us apart“, Azuma Hiroki (Hg.): *Tokushū shinsai igo* 特集震災以後 [Sonderausgabe nach der Erdbebenkatastrophe] (= Shisō chizu β vol.2 思想地図 β vol.2 [Landkarte der Ideen β vol.2]). Tōkyō: Kontekuchuazu コンテくチュアズ.

Beil, Benjamin

2012 *Avatarbilder: Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld: transcript.

2013 *Game studies: Eine Einführung*. Berlin und Münster: LIT Verlag.

Bosman, Frank G.

2019 *Gaming and the divine: A new systematic theology of video games*. London und New York: Routledge.

Bolton, Christopher, Istvan Csicsery-Ronay Jr. und Takayuki Tatsumi

2007 Vorwort zu *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*, Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr. und Takayuki Tatsumi (Hg.): *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, VII-XXII.

Consalvo, Mia

2009 „Convergence and globalization in the Japanese videogame industry“, *Cinema Journal* 48/3, 135-141.

DiNitto, Rachel

2019 *Fukushima fiction: The literary landscape of Japan's triple disaster*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Ebihara, Yutaka 海老原豊

2017 „Hyōjō no tsunami o sāfin suru: 3.11 igo no saiensu na fikushon 表情の津波をサーフィンする: 3・11 以後のサイエンスなフィクション [Auf einem Tsunami an Informationen surfen: Wissenschaftliche Fiktion nach 3.11.]“, Genkaiken 限界研 (Hg.): *Higashinohon daishinsai go bungakuron* 東日本大震災後文学論 [Zur Literatur nach der großen Erdbebenkatastrophe Ostjapans], 247-286.

Fernández-Vara, Clara

2019 *Introduction to game analysis*. 2. Auflage. New York und London: Routledge [12014].

Gerrish, Grace

2018 „Nier (de)automata: Defamiliarization and the poetic revolution of Nier: Automata“, *Proceedings of 2018 international DiGRA nordic conference*, 1-10.

Giuliana, Gianmarco Thierry

2023 „Automatic faces: The transcendent visage of trans-humanity“, Massimo Leone (Hg.): *The hybrid face: Paradoxes of the visage in the digital era*, 146-160.

Gmeinbauer, Christine

2021 *Thank you Mario – but our princess has left the castle: Konstruktionen von weiblichen Protagonistinnen in digitalen Spielen für den japanischen Markt*. Diss., Universität Wien.

Gmeinbauer, Christine und Sebastian Polak-Rottmann

2021 „Of dying machines and grievable lives: Framing war and life in Nier: Automata“, *ASIEN: The German Journal on Contemporary Asia* 158/159, 11-33.

Gordon, Andrew

2015 „Making sense of the lost decades: Workplaces and schools, men and women, young and old, rich and poor“, Yoichi Funbashi und Barak Kushner (Hg.): *Examining Japan's lost decades*. London und New York: Routledge.

Iwata-Weickgenannt, Kristina

2014 „Precarity beyond 3/11 or ‚living fukushima‘: Power, politics, and space in Wagô Ryôichi's poetry of disaster“, Kristina Iwata-Weickgenannt und Roman Rosenbaum (Hg.): *Visions of precarity in japanese popular culture and literature*. London und New York: Routledge, 187-211.

Jačević, Milan

2017 „This. Cannot. Continue.‘: Ludoethical tension in NieR: Automata“, *The philosophy of computer games conference Kraków 2017*, 1-15.

Jennings, Stephanie C.

2015 „Passion as method: Subjectivity in video games criticism“, *Journal of Games Criticism* 2/1, 1-18.

Jørgensen, Kristine

2009 „I'm overburdened!': An empirical study of the player, the avatar and the gameworld“, *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*, 1-8.

Keogh, Brendan

2014 „Across worlds and bodies: Criticism in the age of video games“, *Journal of Games Criticism* 1/1, 1-26.

2018 *A play of bodies: How we perceive videogames*. Cambridge und London: The MIT Press.

Khan, Imran

2019 „Talking to Yoko Taro, PlatinumGames' Takahisa Taura, and composer Keiichi Okabe about life, death, and opportunity“, *Game Informer* 01. Januar 2019. <https://www.gameinformer.com/2019/01/01/talking-to-yoko-taro-platinumgames-takahisa-taura-and-composer-keiichi-okabe-about-life> (22.06.2024).

Kleinmann, Erica, Elin Carstensdottir und Magy Seif El-Nasr

2018 „Going forward by going back: Re-defining rewind mechanics in narrative games“, Steve Dahlskog, Sebastian Deterding, José Font, Mitu Khandaker, Carl Magnus Olsson, Sebastian Risi und Christoph Salge (Hg.): *FDG '18: Proceedings of the 13th international conference on the foundations of digital games*. Artikel 32, 1-6.

Klevjer, Rune

2006 *What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. Diss., University of Bergen.

Lammes, Sybille

2007 „Approaching game-studies: Towards a reflexive methodology of games as situated cultures“, *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 25-30.

McWhertor, Michael

2021 „The olympic opening ceremony was full of video game music: Dragon quest, Final fantasy, and Kingdom hearts made it to the 2020 Tokyo olympics“, *Polygon* 23. Juli 2021.
<https://www.polygon.com/22590146/olympics-2020-games-athletes-parade-of-nations-video-game-music-dragon-quest-kingdom-hearts> (22.06.2024).

Napier, Susan J.

1993 „Panic sites: The Japanese imagination of disaster from Godzilla to Akira“, *The Journal of Japanese Studies* 19/2, 327-351.

2007 „When the machines stop: Fantasy, reality, and terminal identity in Neon genesis Evangelion and Serial experiments: Lain“, Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr. und Takayuki Tatsumi (Hg.): *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 101-122.

Navarro, Victor

2012 „I am a gun: The avatar and avatarness in the FPS“, Gerald A. Vorhees, Joshua Call und Katie Whitlock (Hg.): *Guns, grenades, and grunts: First-person shooter games*. New York und London: continuum.

Nishiyama, Tomonori 西山智則

2012 „Saigai eizō no shigaku: Gojira to Ponyo to SF teki sōzōryoku 災害映像の詩学: ゴジラとポニョと SF 的想像力 [Poetik der Katastrophenbilder: Godzilla und Ponyo und die Vorstellungskraft der SF]“, *Saitama gakuen daigaku kiyō: Ningengakubu hen* 埼玉学園大学紀要: 人間学部篇 12, 15-28.

Ōsawa, Masachi 大澤真幸

1996 *Kyokō no jidai no hate: Ōmu to sekai saishū sensō* 虚構の時代の果て: オウムと世界最終戦争 [Das Ende der Periode der Fiktionen: Aum und der Krieg um das Ende der Welt]. Tōkyō: Chikuma Shobō 筑摩書房.

2008 *Fukanōsei no jidai* 不可能性の時代 [Die Periode der Unmöglichkeit]. Tōkyō: Iwanami Shoten 岩波書店.

Paquet, Alexandre

2021 „The automata collective: Negation of endings and collective formation in Nier: Automata“, *Mechamedia* 14/1, 113-130.

2023 *The unwired, the ghost and the automata: Utopian reconfigurations of collectives in Japanese popular culture*. Diss., University of Toronto.

Platinum Games

2017 *Nier: Automata*. Playstation 4. Tōkyō: Square Enix.

Salen, Katie und Eric Zimmerman

2004 *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge und London: The MIT Press.

Seregni, Marco und Francesco Toniolo

2023 „Religion and spirituality in *Nier: Automata*“, Leonardo Marcato und Felix Schnitz (Hg.): *Fictional practices in spirituality I*. Bielefeld: transcript, 373-394.

She, Yasheng

2020 „Melancholic vortex and postwar pacifism in *Nier: Automata*“, *Replaying Japan* 2, 147-155.

Sontag, Susan

2016 „The imagination of disaster“, Barry Keith Grant und Malisa Kurtz (Hg.): *Notions of genre: Writings on popular film before genre theory*. Austin: University of Texas Press, 186-201.

Starrs, Roy

2011 *Modernism and Japanese culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Square Enix

2017 „Outline of financial results briefing by Square Enix Holdings held on May 11, 2017“, *Square Enix*. <https://www.hd.square-enix.com/eng/news/pdf/17q4outline.pdf> (22.06.2024).

Tanaka, Motoko

2014 *Apocalypse in contemporary Japanese science fiction*. New York: Palgrave Macmillan.