



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Die Poetik des Sterblichseins
Tod und Sterblichkeit der Spieler:innenfigur in narrativen
Videospielen

verfasst von | submitted by

Ona Ariana Biatel 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 066 583

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

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

ao. Univ.-Prof. i.R. Dr. Rainer Köppl

Für Dorothea

Abstract

Digitale Spiele laden dazu ein, uns selbst als die gespielte Figur zu sehen. Sie bieten Raum für Erkundung und Experiment, indem sie uns in den Körper und die Rolle unseres Avatars schlüpfen lassen. Der Tod und das Sterben des Avatars bezeichnen in ihrem klassischen Einsatz einen schnellen, vermeidbaren und revidierbaren Prozess. In dieser Arbeit stelle ich die ludologischen Darstellungen von Tod und Sterblichkeit des gespielten Avatars dar und ordne sie in den Kontext der Game Studies ein.

Im Gegensatz zu den traditionellen Darstellungen des Sterbens der Spielfigur stellen *Cyberpunk 2077* und *Red Dead Redemption 2* einen langsamen Sterbeprozess in den Mittelpunkt ihrer Erzählungen. In der Gegenüberstellung dieser beiden Spiele analysiere ich die theologischen und philosophischen Implikationen dieser immersiven Darstellung des Sterbens und stütze mich dabei auf die zuvor herausgearbeiteten theoretischen Grundlagen aus den Game Studies. Ein besonderer Fokus liegt auf der Analyse von *Cyberpunk 2077* und der Figur des Cyborgs, insbesondere in Bezug auf seine (Un)Sterblichkeit. Durch den direkten Vergleich mit *Red Dead Redemption 2* zeige ich unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten für die gespielten Avatare auf und untersuche deren Effekt auf die Beziehung von Avatar und Spielenden.

Abstract (English)

Digital games invite us to understand ourselves as the played avatar. They allow us to inhabit the body and take on the role of our avatar and thus create spaces for experimentation and exploration. Commonly, death and dying are portrayed as quick, avoidable, and reversible processes. In this thesis, I examine the ludological representations of death and mortality in player characters, situating them within the broader context of game studies.

Unlike traditional depictions of player character death, *Cyberpunk 2077* and *Red Dead Redemption 2* focus on the slow process of dying at the heart of their narratives. By juxtaposing these two games, I analyze the theological and philosophical implications of this immersive portrayal of dying, building on the previously examined theoretical frameworks. I place special focus on *Cyberpunk 2077* and its depiction of the cyborg, particularly in relation to its (im)mortality. Through the direct comparison with *Red Dead Redemption 2*, I highlight different design possibilities for the avatar and their effect on the relationship between avatar and player.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	4
Abstract (English)	5
Einleitung	10
1. Theorie – Gamestudies, Avatare und deren Sterben	15
1.1. Der Avatar – stellvertretende Körper	20
1.2. Die Thanatologie der Ludologie	24
1.2.1. Der Sinn des Sterbens – Spielmechanik und Funktionen	25
1.2.3. Tod als Strafe – Theologische Implikationen	29
2. Analyse: Cyberpunk 2077 – Death Of a Cyborg	38
2.1. Genrefragen – Die Rebellion der Cyberpunks	40
2.2. Situierung des Avatars – Cyborg sein	42
2.2.1. Ludologische Avatargestaltung	42
2.2.2. Optische Avatargestaltung	44
2.2.3. Narrative Avatargestaltung	46
2.2.5. Der Geist im Spiegel – Wer sind (V)ir?	58
2.2.6. Der (un)sterbliche Körper eines Cyborgs	60
2.3. Leben und Sterben in Night City	63
2.3.1. Sterblichkeit und das Jenseits – Analyse der spirituellen Spuren in Night City	67
2.4. Mechanik des Sterbens – Analyse zur Erzählung und dem Spiel der Übernahme	76
2.4.1. Narrative Ebene: der Sündenfall – Quiet Life Or Blaze Of Glory	76
2.4.2. Mechanik des Verfalls – Aufstieg und Fall in drei Kategorien	82
2.5. Das Ende – Die Begegnung mit dem Jenseits	88
2.5.1. Das digitale Jenseits – <i>Mikoshi</i>	88
2.5.2 Die Qual der Wahl – <i>Nocturne Op55N1</i>	89
2.5.3. Analyse des Aufgebens – Ende/Epilog: <i>Path of Least Resistance</i>	94
2.6. Zusammenfassende Beobachtungen – Der Cyborg, Die Spielenden und der Tod	124
3. Vergleich: Red Dead Redemption 2 – Kill the Cowboy	125
3.1. Situierung des Avatars – Cowboy sein	127

3.1.1. Ludologische Avatargestaltung	127
3.1.2. Optische Avatargestaltung	129
3.1.3. Narrative Avatargestaltung	130
3.2. Analyse Umgebung & Spiritualität – Eine neue Welt	132
3.2.1. Religion und Spiritualität	132
3.3. Mechanik des Sterbens – Analyse zur Erzählung und dem Spiel der Krankheit	135
3.3.1. Narrative Ebene: der Sündenfall – <i>It's a hell of a thing</i>	135
3.3.2. Mechanische Ebene: Krankheit – <i>Sickness can not easily be cured</i>	136
3.4. Das Ende – Good Cowboy / Bad Cowboy	139
3.5. Zusammenfassende Beobachtungen – Das Ende des Wegs	141
Nachruf (Conclusio)	142
Literaturverzeichnis	145
Primäre Ludographie	149
Sekundäre Ludographie	149
Abbildungsverzeichnis	150



Abbildung 1.

„I just heard my mom tell my brother, ›*when you die, you will go outside and garden until your father says you're done*‹ and it took me a second to realize that my brother was playing a videogame and this was not a theological discussion.”

-User *ysabelmystic* auf: Tumblr, Herv. O. B., <https://ysabelmystic.tumblr.com/post/178145926544/i-just-heard-my-mom-tell-my-brother-when-you>/amp 10.07.2023.

Einleitung

„Death is nothing but the final flourish.“¹

„That’s all there is. Living and dying.“²

Der Tod und gleichzeitig auch dessen Verneinen sind in der Regel fundamental mit der Materie des digitalen Spiels verflochten. So ist das „Game Over“ eine der typischsten Funktionen im Videospiel. Meist bedeutet es auch der Tod oder das Versagen der gespielten Figur. Der „Game Over Screen“ bietet gewöhnlich die Option, einen alten Speicherstand zu laden und den Verlust ungeschehen zu machen. Die Spielenden steuern ihre digitalen Stellvertreter:innen durch die verschiedensten Abenteuer und kontrollieren das Geschehen bis zu einem bestimmten Grad mit. Der Tod der Spielfigur ist meistens schnell und selten permanent. Ein langsames Sterben des Avatars – dem digitalen Stellvertreter der Spielenden – findet sich in diesem Medium der Kontrolle und des Verlusts eher selten. Digitale Spiele verleiten uns dazu, uns selbst als den präsentierten Avatar zu verstehen. Sie lassen uns in fremde Körper schlüpfen und schaffen Raum für Experiment und Erkundung. Durch die aktive Einbindung der Rezipient:innen in das Spielgeschehen neigt das Medium zu offenen Erzählungen mit leicht veränderbaren Parametern. Es sträubt sich dagegen, seinen Protagonist:innen unausweichliche Schicksale zu bescheren. So wird meistens durch das manuelle Speichern oder von Entwickler:innen implementierte „Checkpoints“ ein Laden und erneutes, verändertes Spielen von Sequenzen einfach gemacht. Schließlich zählt die scheinbare Entscheidungsmacht der Spieler:innen zu den grundlegenden Besonderheiten des Mediums. Bereits festgelegtes, tragisches Sterben passt nicht zu den glorreichen Machtphantasien, die wir uns so oft durch das heroische Bestehen der digitalen Abenteuer vorstellen. Selbst der „Game Over Screen“, der üblicherweise nach dem Tod der Spielfigur erscheint und den Tod mit Phrasen wie „GAME OVER“ oder „YOU ARE DEAD“ verkündet, eröffnet meist die Option des Neuladens und suggeriert eine gewisse Unsterblichkeit. So ist das *Game Over* auch temporär – das Spiel kann jederzeit weitergespielt werden.

¹ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*. Polen: CD Projekt/Bandai Namco/Warner Bros./Spike Chunsoft, 2020^{1.61}, Jackie Welles, Akt 1; *The Heist*.

² Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*. USA: Rockstar Games, 2018^{1.31}, Micah Bell, Kapitel 8; *Red Dead Redemption*.



Abbildung 2.: Game Over Screen, Super Mario All-Stars, Nintendo 1993.

Ich möchte sowohl den üblichen „Einsatz“ von Tod und Sterben in Videospielen sowie meine beiden behandelten Beispiele, die Ausnahmefälle von *Read Dead Redemption 2* und *Cyberpunk 2077*, vergleichen und analysieren. Dies führt mich auch zu meiner leitenden Fragestellung:

Inwieweit beeinflusst die aktive Einbindung der Rezipient:innen auf narrativer und Gameplay-Ebene die Funktionen und Wertung des Tods der Spieler:innenfigur in digitalen Spielen am Beispiel von *Cyberpunk 2077* im Vergleich mit *Red Dead Redemption 2*?

Die Medienwissenschaftlerin Janet Murray stellte bereits im Jahre 1997 in ihrem Vorreiterwerk *Hamlet On The Holodeck* Fragen über die tragischen Erzählmöglichkeiten von digitalen Narrativen. Sie beschreibt, wie digitale Narrativen, Potential für neue Erzählweisen haben, aber auch welche Schwierigkeiten eine grundsätzlich offene Erzählstruktur bereitet. „How do we express the irreparable losses of life with appropriate solemnity within a shape-shifting world? How can we have catharsis in a medium that resists closure?“³

In der realen, analogen Welt ist unser eigener Tod in seiner Essenz unberichtbar und unreflektierbar – er ist unerforschbares Neuland. In den von mir in dieser Arbeit analysierten Spielen wird versucht, die eigene Vergänglichkeit, Verletzbarkeit und Krankheit virtuell erfahrbar zu machen – also den tragischen Prozess des Sterbens am „eigenen“ digitalen Körper zu erleben. Murray sah schon früh das Problem mit dem tragischen Potential des

³ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace Updated Edition*, New York: Free Press 2016. (Orig. Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press 1997.) S. 163.

Mediums, erkennt aber auch seine besonderen Möglichkeiten: „[A] digital narrative could capture something we have not been able to fix as clearly in linear formats: not just a tragic hero or a tragic choice but a tragic process.“⁴

Genau dieser „tragische Prozess“ ist es, der an den Protagonist:innen in *Red Dead Redemption 2* und *Cyberpunk 2077* zehrt.

Beides sind Spiele, in denen der Tod langsam und narrativ signifikant sowie permanent ist, Spiele, deren Geschichte sowie Gameplay versuchen, den Akt des Sterbens widerzuspiegeln. Beide Spiele sind sogenannte *Open World Action Rollenspiele*, was bedeutet, dass Elemente des freien Erkundens mit klassischen Shooter-Elementen und narrativen Missionen sowie einem Handlungsgefüge verbunden werden. Die Erzählung selbst hängt vom Input der Spieler:innen ab – *Red Dead Redemption 2* bietet vier, *Cyberpunk 2077* sogar sechs verschiedene Abschlussequenzen für ihre jeweiligen Protagonist:innen.

Bei *Red Dead Redemption 2* handelt es sich um ein Westernabenteuer, welches 2018 von Rockstar Studios veröffentlicht wurde und hauptsächlich in der dritten Person gesteuert wird. Inhaltlich ist es das Prequel zu dem 2010 erschienenen Vorgänger *Red Dead Redemption*. Die Spieler:innen schlüpfen bei *Red Dead Redemption 2* zunächst in die Rolle des Banditen Arthur Morgan, der nach dem Ende des Wilden Westens, Ende der 1890er Jahre versucht sich und seine Truppe von Geächteten irgendwie über die Runden zu bringen. Im Laufe des Spiels erkrankt Arthur an Tuberkulose und leidet an den immer schlimmer werdenden Symptomen. Seine schwindende Kraft wirkt sich sowohl auf den Verlauf der Geschichte als auch auf das Gameplay aus. Beispielsweise werden Werte wie „Ausdauer“, welche bestimmen, wie lang Arthur sprinten kann oder Faustkämpfe besteht, schneller entleert und langsamer wieder aufgefüllt. Sein Tod ist unabwendbar, aber die genaue Gestaltung seines Sterbens hängt vom Input der Spieler:innen ab.

Cyberpunk 2077 wurde von dem polnischen Studio *CD Projekt Red* entwickelt und 2020 auf den Markt gebracht. Das Spiel bietet eine futuristische Spielwelt, in der menschliche Körper auf unendliche Arten modifiziert und „optimiert“ werden können. Körperteile können jeder Zeit verändert oder ausgetauscht werden. Im Kern des Spiels stellt sich aber die Frage, ob auch die menschliche Seele künstlich umgestaltet werden kann. Denn: „[y]es — in the end, even the human soul can go under the knife.“⁵ Die Spieler:innen übernehmen die Rolle von V, einer Söldnerin / einem Söldner mit einem mannigfaltigem Hintergrund und

⁴ Murray, *Hamlet on the Holodeck*. S. 167.

⁵ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Prof. Kusama, Epilogue; *Where Is My Mind*.

Erscheinungsbild. Die Spieler:innen passen V zu Spielbeginn selbst an, indem sie Herkunft, Stimme, Geschlecht und Erscheinungsbild auswählen, welches schlussendlich nur selten ganz zu sehen ist, da das Spiel in der ersten Person gesteuert wird. Im Verlauf des Spiels erkunden die Spieler:innen die Stadt *Night City* und erfüllen verschiedenste Aufträge, zunächst um an Ruhm und Macht zu kommen und später um zu versuchen Vs Tod zu verhindern. Denn genauso wie Arthur Morgan stirbt auch V langsam an einer immer stärker vorschreitenden Erkrankung. Statt Tuberkulose handelt es sich bei V aber um ein krebsartiges digitales Virus, das langsam die Seele überschreibt und durch eine andere Persönlichkeit ersetzt. In beiden Fällen wird das langsame Sterben nicht nur in der Handlung, sondern auch im Gameplay und Interface deutlich spürbar.

Der Vergleich dieser zwei Spiele soll zeigen, wie Tod im Videospiel verschiedene Funktionen erfüllen kann, unsere Beziehung zum Avatar beeinflusst und diverse Bedeutungsebenen schaffen kann. Der Fokus der Analyse liegt auf einer genauen Untersuchung von *Cyberpunk 2077* im späteren direkten Vergleich mit *Red Dead Redemption 2*. Ein wichtiger Grundpfeiler für diese Untersuchungen ist der Avatar – der wichtigste Bezugspunkt für die Spieler:innen innerhalb der virtuellen Spielewelt. Der Avatar bindet uns aktiv in das Spielgeschehen ein und bietet enormes Identifikationspotential für die Spielenden.

Größtenteils beziehe ich meine Theorie für diese Arbeit aus dem Bereich der Game Studies. Die Fachrichtung gewinnt aber auch durch Beiträge von Forschenden aus anderen Bereichen. Der Theologe Frank G. Bosman präsentiert in seinem Buch *Gaming and the Divine* Überlegungen zum Tod der Spielfigur in Bezug auf Gameplay, Theologie und Spiritualität an. Sabine Harrer untersucht das Thema Videospiel als Medium des Todes in ihrem Buch *Gaming and Grieving: Digital Games as Means of Confronting and Coping with Death*. Ihr Schwerpunkt liegt auf der Untersuchung von Trauer und Verlust. Darüber hinaus werde ich mich auf Texte von David Owen und Steve Dixon beziehen. Ihr Hintergrund liegt im Theater und den Performancestudies – so nutzen sie Theatertheorie in ihren Analysen. Besonders möchte ich auch David Owens Buch *Digital Like Me* miteinbeziehen, dessen Fokus auf der Verbindung zwischen Spieler:in und dem Avatar – dem digitalen Stellvertreter der Spielenden – liegt.

Nach einer Aufarbeitung der Theorie rund um den Avatar und das Sterben und den Tod im Videospiel werde ich anhand der zwei Titel komparativ vorgehen. Besonderes Augenmerk möchte ich darauflegen, wie die Spiele dieses Thema auf der Ebene der Geschichte und deren Entscheidungsgefüge sowie des Gameplays behandeln. Die Videospieleanalyse gestaltet sich

insoweit schwierig, als sich jedes Spielerlebnis stark durch den jeweiligen Spielstil der Rezipient:innen unterscheidet. Trotzdem können verschiedenste medienspezifische Elemente untersucht werden. Dazu gehören die Einstellung der Kamera, die Übergänge zu kinematischen Szenen, taktile Impulse durch Vibration des Controllers, Einsatz von Ton, Gestaltung von spezifischen Levels, die Kontrollierbarkeit der Figur, Gestaltungen von Nebenmissionen oder auch Veränderungen des Interfaces. Oder wie Owen schreibt: „[S]ome authorial control is given over to the player simply by influencing what is rendered on screen by the player’s movement through the game space.”⁶

Für das Zitieren von bestimmten Teilen der Spiele habe ich folgendes Schema gewählt:

Entwicklerstudio, *Name des Spiels*. Produktionsland: Publisher(s), Jahr^{Patch-Version},
Name der Figur, Kapitel; *Name der Mission*.

Für Kurzzitate gilt:

Entwicklerstudio, *Name des Spiels*. Name der Figur, Kapitel; *Name der Mission*.

Beide Spiele erschienen sowohl für PC als auch für alle zum Erscheinungszeitpunkt aktuellen Konsolen. Von mir wurden sie auf der Sony Konsole *Play Station 4* gespielt. Die Spielsprache war Englisch.

Nun, da alles Grundlegende geklärt ist, bleibt mir einleitend nur noch eins zu sagen: Zeit zu sterben!

⁶ Owen, David, *Player and Avatar, The Affective Potential of Videogames*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers 2017, S. 11.

1. Theorie – Game Studies, Avatare und deren Sterben

Als Anfang der 1970er Jahre der technische Fortschritt von digitalen Computern den Weg für die Entwicklung von Video Spielen ebnete, wuchs auch das akademische Interesse zur Erforschung dieses neuen Mediums. Die Pioniere:innen der Game Studies stammen aus verschiedensten akademischen Disziplinen und strebten schon früh nach der Anerkennung ihres spezifischen Forschungsinteresses.⁷ Bereits zwischen den 1970er und den 1990er Jahren wurden akademische Texte über digitale Spiele verfasst. Darunter auch Janet Murrays *Hamlet on the Holodeck* (1997), welcher als einer der ersten Wegweiser für die Untersuchung digitaler Erzählungen gilt.⁸ Ebenfalls wurden zahlreiche neue Spielekonsolen und Spiele – und damit auch die Kunstform – weiterentwickelt.⁹ Was 1972 noch sehr simpel mit *Pong* (Atari) begann, hat sich zu optisch, akustisch, spielerisch und narrativ komplexen Gefügen wie der *Red Dead Redemption*-Reihe oder *Cyberpunk 2077* weiterentwickelt. In den späten 1990er und den frühen 2000er Jahren wurden vermehrt Konferenzen rund um die noch jungen Game Studies gehalten.¹⁰

Zwei Gründe erschwerten die Entwicklung der Game Studies als eigenständige Fachrichtung:

- 1) Das Fach ist grundlegend multidisziplinär. Zwei Vorreiter der Game Studies, Bernard Perron und Mark Wolf, stellen in ihrem zweiten Sammelwerk „The Video Game Theory Reader 2“ den Einfluss verschiedenster Disziplinen auf die Entwicklung der Game Studies fest. Die frühe multidisziplinäre Herangehensweise brachte eine Vielzahl von Betrachtungsweisen und Zugängen für das neue Medium, aber zeigte auch, dass eine eigene Fachrichtung mit eigenen theoretischen Werkzeugen notwendig war.¹¹ Abgesehen von narratologischen oder computerwissenschaftlichen Zugängen verfasste beispielsweise der Medizinstudent Timothy McCowan schon 1981 ein Essay

⁷ vgl. Dixon, Steve, *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: The MIT Press 2007, S. 599.

⁸ vgl. Owen, David, *Player and Avatar, The Affective Potential of Videogames*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers 2017, S. 8.

⁹ vgl. Perron, Bernard / Mark J. P. Wolf, *Introduction*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, hrsg. v. Bernhard Perron / Mark J. P. Wolf, New York: Taylor&Francis, 2009, S. 2.

¹⁰ vgl. Dixon, *Digital Performance*, S. 600.

¹¹ vgl. Perron/ Wolf, *Introduction*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, S. 4.

über die medizinischen Auswirkungen eines übermäßigen Konsums des Spielehallen Klassikers *Space Invaders* (Taito, 1978).¹²

- 2) Viele der frühen Vertreter:innen der Game Studies teilten sich in zwei sich gegenüberstehende Lager. Die Ludologie auf der einen, die Narratologie auf der anderen Seite.^{13 14} Laut Steve Dixon steht im Ursprung der Disziplin ein fundamental unterschiedliches Verständnis des Kerns dessen, was Videospiele auszeichnet, sowie die Motivation als eigenständige und ernstzunehmende Fachrichtung anerkannt zu werden: „The opposition between them is an ancient one, like the tension between literary analyses of plays as text and commentaries that approach them in relation to their realization in live performance.“¹⁵ Wie schon bei der Herausbildung der Theaterwissenschaft war der Weg zur Entwicklung eines gemeinsam anerkannten Fokus schwierig. Die Vertreter:innen der Ludologie (vom lateinischen *ludus*, zu deutsch ‚Spiel‘) setzten ihr Hauptaugenmerk, losgelöst von der erzählten Geschichte, auf die spielerischen Elemente des neuen Mediums, während Vertreter:innen der Narratologie die neuen Möglichkeiten für das Vermitteln von Geschichten behandelten.¹⁶

Diese strikte Aufteilung lässt sich, unter anderem, auf den Ursprung und die Gestaltung vieler früher Spiele zurückführen. Diese hatten oft entweder einen rein spielerischen Fokus basierend auf Sport oder Kampfsimulationen oder einen narrativen Fokus mit dem Hintergrund Literatur und Fantasy-Genre.¹⁷ Auch der Kommunikationswissenschaftler James D. Ivory untersuchte die polarisierte Entstehungsgeschichte von Video Spielen und erkennt zwei unterschiedliche analoge Ursprünge, welche den Weg für digitale Nachfolger bereiteten: Sport- und kampf-basierte Spiele und textbasierte Spiele als Gegenstück;

¹² vgl. Perron/ Wolf, *Introduction*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, S. 3.

¹³ vgl. ebenda, S. 3.

¹⁴ vgl. Owen, David, *Player and Avatar*, S. 8.

¹⁵ Dixon, *Digital Performance*, S. 600.

¹⁶ vgl. ebenda.

¹⁷ vgl. Ivory, James D., *A Brief History Of Video Games*, in: „The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games“, hrsg. v. Rachel Kowert / Thorsten Quandt, New York: Routledge 2016, S. 14.

„On one hand, there is a tradition of video games based in efforts to simulate the action of sport and combat, and on the other, there is a tradition of text-based online games based in creating a shared experience of a narrative fantasy story.“¹⁸

Frühe digitale Geschicklichkeitsspiele wie *Pong* (Atari, 1972), *Space Invaders* (Taito, 1978) oder auch *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) hatten entweder gar keine oder nur sehr einfache Züge einer begleitenden Geschichte. Sie bereiteten hauptsächlich Vergnügen am Spiel durch das Abverlangen einer gewisser Fingerfertigkeit und wurden zum schnellen Konsum in Spielhallen (sg. *Arcades*) konzipiert. Bei den meisten dieser Spiele handelt es sich um Simulationen von Sport oder Kampf und Krieg. Ivory sieht die Ahnen dieser Games in klassischen Wettbewerbsspielen wie Tennis oder sogar Schach, welche auf der direkten Gegenüberstellung mehrerer Kontrahent:innen basieren, und aus der in der Regel klare Gewinner:innen hervorgehen. Diese „action-based games“ dominierten lang den Markt mit Spielen, die sowohl allein als auch im Multiplayer (meist zwei Spieler:innen) gespielt wurden.¹⁹ Ein ganz anderes Spielerlebnis boten Text basierte Spiele wie *The Oregon Trail* (MECC, 1971) oder *Zork* (Infocom, 1977), welche es möglich machten, aktiv in den Verlauf des Abenteuers einzugreifen und auf der narrativen Ebene mit dem Spiel zu interagieren. Laut Ivory können diese Spiele direkt auf sogenannte „paper-and-pencil tabletop“ Rollenspiele zurückgeführt werden. Der Fokus liegt auf der Entwicklung der Handlung und dem, oft mehrspielerbasierten, Rollenspielaspekt.²⁰

Heute werden sowohl die multidisziplinären Zugänge als auch die vielen Diskussionen rund um Narratologie und Ludologie als Grundsteine und Bereicherung für die Vielseitigkeit der Game Studies betrachtet.^{21 22} Hinzu kommt, dass sich digitale Spiele sowohl in ihrer Hardware und Software als auch künstlerisch rasant weiterentwickelt haben. Neuere Titel sind oft narrativ und spielerisch komplex und verweben Geschichte und Gameplay, um vielschichtige und spielerisch anfordernde, interaktive Abenteuer zu schaffen. Der Begriff der Interaktivität innerhalb der Game Studies ist zwar umstritten – beispielsweise kritisiert die

¹⁸ Ivory, *A Brief History Of Video Games*, S. 10.

¹⁹ vgl. ebenda, S. 4-6.

²⁰ vgl. ebenda, S. 7-10.

²¹ vgl. Perron/ Wolf, *Introduction*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, S. 14-15.

²² vgl. Owen, *Player and Avatar*, S. 10.

Medienwissenschaftlerin Sarah Stang ihn als überverwendet²³ – jedoch kann sein Einsatz durchaus sinnvoll sein. Obwohl Interaktivität in Verbindung mit Spielen tatsächlich oft eine recht oberflächlich verwendete Bezeichnung ist, erklärt sie, wie Spielende mit dem Medium des Spiels interagieren. Der Informationswissenschaftler Frans Mäyrä betont diesen Umstand, indem er auf die Wesentlichkeit des Begriffs für die Funktion des Mediums pocht: „It can be said that *interactivity* is what games are and what they do, at the very core of gameplay.“²⁴ Gerade weil der Begriff so breit definiert und angewendet wird, ist es wichtig, seine verschiedenen Facetten zu beleuchten. So gestalten und steuern die Spielenden durch ihre Interaktion ein Spiel, nicht nur auf der optischen Ebene, indem sie die Spielfigur durch die virtuelle Welt bewegen. Sie greifen auch durch das Treffen von vorprogrammierten Entscheidungen auf weiteren Ebenen in die Spielewelt ein. Diese Interaktivität bereitet den Weg für zwei andere wichtige Begriffe in der Disziplin der Game Studies: Immersion und Handlungsmacht. Die Spielenden treffen an verschiedenen Punkten Entscheidungen, die das Spiel beeinflussen. Dazu gehören beispielsweise die Gestaltung des Avatars, das Auswählen der Schwierigkeitsstufe, das Wählen eines Pfades durch die räumliche Dimension der Spielewelt und natürlich auch Entscheidungen innerhalb der Erzählung (Hypertext). Diese Interaktivität von digitalen Spielen erzeugt in den Spieler:innen ein Gefühl der Handlungsmacht.²⁵ Owen streicht die wichtige Stellung der Handlungsmacht heraus, indem er deren Effekt auf die emotionale Involvierung und dadurch der Immersion betont. Das Treffen von Entscheidungen schafft in den Spielenden ein Gefühl der Macht durch die aktive Einbindung in die Handlung.²⁶ Frans Mäyrä betont, dass für den analytischen Umgang mit digitalen Spielen nicht nur die Betrachtung der Interaktivität entscheidend ist, sondern dass jede:r Spieler:in auch eigene Gedanken und Interpretationen zum Spielgeschehen mitbringt.²⁷ Künstlerische Aspekte wie die optische und auditive Gestaltung der digitalen Umgebung oder auch die erzählte Geschichte und deren politische und philosophische Implikationen dürfen nicht außer Acht

²³ Stang, Sarah, „This Action Will Have Consequences. Interactivity and Player Agency“, in: *Game Studies. The international journal of computer research* 19/1, 2019, <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>, 05.11.2023.

²⁴ Mäyrä, Frans, *An Introduction to Game Studies. Games and Culture*, London: SAGE Publications Ltd 2008, S. 52.

²⁵ vgl. Perron/Wolf, *Introduction*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, S. 13.

²⁶ vgl. Owen, David, *Player and Avatar*, S. 15.

²⁷ vgl. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, S. 53.

gelassen werden.²⁸ Interaktivität ist also nur ein Teil von dem, was Videospiele zu einem anspruchsvollen und die Rezipient:innen miteinbeziehenden Medium macht.

Ebenfalls wichtig sind „handfeste“ Umstände – beispielsweise die technischen Voraussetzungen oder auch der Ort (beispielsweise in der Spielehalle oder zu Hause) und die Art des Spielens (alleine, Multiplayer, online etc.) – also die Art und Weise der Rezeption. Bei meiner eigenen Analyse werden zwar Spiele untersucht, die neu, also technisch vergleichsweise komplex, und meist alleine in den eigenen vier Wänden gespielt werden. Trotzdem lohnt sich ein Blick auf andere Gestaltungsmöglichkeiten von Avataren sowie Entscheidungen und Konsequenzen, um *Red Dead Redemption 2* und *Cyberpunk 2077* auch im größeren Kontext der Game Studies einordnen zu können. Schlussendlich liegt der Fokus der Analyse aber auf dem Zusammenwirken der ludologischen und der narrativen Elemente der beiden Spiele in ihrem Umgang mit dem Tod und Sterben des Avatars.

²⁸ vgl. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, S. 53.

1.1. Der Avatar – stellvertretende Körper

Um den Tod im Videospiel zu begreifen, muss zuerst erörtert werden, wer oder was da eigentlich an unserer Stelle stirbt. Der Avatar fungiert in der Spielewelt als unser Stellvertreter. Mit ihm interagieren wir mit der digitalen Umgebung. Er schlägt die Brücke zwischen uns, den Spielenden, und dem Spielgeschehen. Das Wort Avatar ist eine Ableitung des Sanskrit Begriffs Avatāra, was so viel wie „Abstieg“ oder „Herabsteigen“ bedeutet. In hinduistischen Schriften nutzten verschiedene Gottheiten Avatare als sterbliche Hüllen, um in die Welt der Menschen hinabzusteigen.²⁹ Der digitale Avatar markiert auch eine grundlegende medienspezifische Eigenschaft von Videospielen: die bereits erwähnte Interaktivität. Im Vorwort von „The Video Game Theory Reader 2“ beschreibt Spielentwickler Tim Skelly den fundamentalen Stellenwert von Interaktivität in Videospielen: „One of the primary reasons to play games is to gain a sense of being effective in the world, even if that world is on the other side of a window through which we cannot pass.“³⁰ Der Avatar ist dabei unser Fahrschein, um an den Geschehnissen der Welt auf der anderen Seite des Fensters teilzunehmen.

Nehmen wir den mittlerweile klassischen Vorzeigevideospielhelden Mario aus der *Super Mario*-Reihe (*Nintendo*, ab 1985) als Beispiel. Der Spieleentwickler Rob Fulop definiert Marios Rolle in einem Interview als seine Art Leerstelle, in welche sich die Spielenden durch das Spielen selbst einfügen. Die Spielenden *werden* zu Mario: „The main characters are basically empty vessels that we put ourselves into. There is no Mario character really, since the player becomes the character they are controlling.“³¹ Auch Steve Dixon erkennt diese Verbindung von Spieler:in und Avatar. Laut ihm bewirken digitale Spiele eine Verschiebung der Perspektive bei Medienkonsument:innen – weg vom passiven Zuschauen hin zum aktiven Erleben. Er beobachtet eine Verlagerung vom Zusehen zum Sein. Auch er stellt fest: die Spielenden werden zur gespielten Figur: „[T]he audience is the participant, the participant is the player, the player is the character.“³² Der Avatar ermöglicht uns mit der fiktiven Spielewelt zu interagieren und uns bis zu einem gewissen Grad selbst als die Held:innen der Handlung zu begreifen. Es findet eine Symbiose zwischen Spieler:in und Spielfigur statt.

²⁹ Dixon, *Digital Performance*, S. 259.

³⁰ Skelly, Tim, *Foreword*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, S. xiii.

³¹ Fulop, Rob, „Rob Fulop (Atari) – Interview“ in: *Arcade Attack*, <https://www.arcadeattack.co.uk/rob-fulop/> 2017, Zugriff: 24.3.2019.

³² vgl. Dixon, *Digital Performance*, S. 601.

David Owen betont, dass die Spielenden dabei Teil der Geschichte werden, indem sie den Avatar als Erweiterung ihrer selbst begreifen: „In a videogame, I choose to *join* the fiction, to imagine that the fiction affects me, personally, and that I identify as an extension of myself, the placeholder I see and hear in the game world – my avatar.“³³

Dabei ersetzen die Spielenden Mario nicht vollkommen mit einer Projektion ihrer selbst, sondern „verschmelzen“ sozusagen mit ihm. Mario existiert zwar klar und eigenständig innerhalb der Spielewelt, jedoch ist er nur beweglich und „lebendig“, wenn wir ihm durch unsere Steuerung Leben einhauchen. Gleichzeitig fungiert Mario für uns als Rolle, welche wir übernehmen, um Teil des Abenteuers zu werden. Er erlaubt uns in die digitale Spielewelt einzutauchen und an ihr teilzunehmen. Er verkörpert unseren Willen zwar innerhalb des Spiels, doch es gibt einige Fixpunkte, welche von den Spieleentwickler:innen vorgegeben und von den Spieler:innen beachtet werden müssen. Etwa müssen sich Spielende innerhalb eines gewissen Regelsystems bewegen, um das Spiel fortführen zu können. Owen vergleicht das Steuern eines Avatars etwa mit dem Schauspiel von darstellenden Künstler:innen während einer vorinszenierten Performance.³⁴ Text und Handlung werden durch das Skript vorgegeben, doch bleibt auch Raum für Improvisation und individuelles Ausleben. Die Spieler:innen und der Avatar werden gemeinsam zu einem hybriden Wesen, welches sich aktiv in der Spielewelt bewegen kann.³⁵ Owen führt weiter aus, wie Spieler:innen sogar eine Art körperliche Präsenz im Spiel spüren durch das Konzept der Propriozeption. Dabei handelt es sich um den Begriff für das Gefühl des Erkennens und Erweiterns der Grenzen unserer eigenen Körper. Er nimmt das Beispiel des Autofahrens, um diese Art von Wahrnehmungsanpassung zu beschreiben:

„For example, when driving a car the sense of how far the body of the car extends in front and behind you is an expansion of your proprioception to include the borders of the car. In that sense, the body of the car feels like an extension of your body. Likewise, proprioception also explains the sensation of tensing your muscles or sympathetically moving while observing physical activity in another body.“³⁶

So erweitert der Avatar das Gefühl der Grenzen unserer Körper bis in die digitale Spielewelt hinein. Dies unterstreicht die symbiotische Beziehung zwischen Spieler:in und Avatar.

Ein weiterer wichtiger Faktor zur Identifikation der Spieler:innen und dem Avatar ist, laut Owen, die Immersion. Er definiert sie als die Bereitschaft, vollkommen in die Geschichte

³³ Owen, David, *Player and Avatar*, S. 3.

³⁴ vgl. ebenda, S. 9-11.

³⁵ vgl. Owen, David, *Player and Avatar*, S. 80.

³⁶ ebenda, S. 5.

einzutauchen und jeweilige logische Zweifel zu Gunsten der Fiktion auszuklammern.³⁷

Zusammenfassend kann ich also feststellen, dass wir als Spieler:innen bei dem aktiven Eintauchen in Videospiele bis zu einem gewissen Grad mit der gespielten Figur fusionieren und uns selbst als sie begreifen können, solange wir dies zulassen.

Ich beobachte mehrere Aspekte zur Analyse im Game-Design, welche beeinflussen, wie hoch der Identifikationsfaktor zwischen Spieler:in und Avatar in unterschiedlichen Spielen ausfallen kann – beziehungsweise Faktoren, welche die Immersion begünstigen können. Alle führen zu einem gewissen Gefühl der Handlungsmacht.

1. Optische, narrative und ludologische Gestaltung des Avatars

Inwieweit können wir Spielenden den Avatar selbst gestalten? Es öffnet sich ein weites Spektrum zwischen Mario, der weder optisch noch narrativ veränderbar ist, und der Hauptfigur V in *Cyberpunk 2077*, deren Geschlecht, Aussehen und Verhalten bis zu einem gewissen Grad von uns Spielenden bestimmt werden. Prinzipiell kann ein hohes Maß von Personalisierung den Identifikationsfaktor zwischen Spieler:in und Spielfigur begünstigen.

2. Interaktivität mit der Diegese

Beeinflusst das Verhalten der Spieler:innen nachhaltig die Spielwelt? Spüren die Spieler:innen, wie sich ihr Handeln auf das Spiel auswirkt? Entscheidungen, deren Konsequenzen in der Spielwelt spürbar sind, können zum Gefühl der Immersion beitragen.

3. Möglichkeiten und Art der Steuerung

Wie steuern die Spieler:innen ihre Avatare? Wie ist das Interface gestaltet? Wie und wann wird die Steuerung in der Perspektive der ersten Person eingesetzt, wann die in der dritten Person? Welche ludologischen Mittel stehen zur Verfügung? Steuerungen in der Ansicht der ersten Person laden die Spieler:innen dazu ein, sich nahezu nahtlos mit ihrem Avatar zu identifizieren.

Auch Frank G. Bosman erkennt diese starke Verbindung und das Identifikationspotential zwischen Spielfigur und Spieler:in: „The identification between player and avatar [...] is based on control, and can be very strong, even up to the point that the player exclaims ‘I am

³⁷ vgl. ebenda, S. 31.

dead', when his avatar plunges to its death."³⁸ Vor allem das „ich bin tot!“ wurde schon unzählige Male von frustrierten Spieler:innen gerufen. Der Tod des Avatars ist so auch immer ein bisschen unser eigener.

³⁸ Bosman, Frank G, *Gaming and the Divine, A New Systematic Theology of Video Games*. New York: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780429507892> 2019, 02.05.2022, S. 197-198.

1.2. Die Thanatologie der Ludologie

Laut Bosman ist der Tod des Avatars, ludologisch betrachtet, „[...]nothing more than one of the most prominent and almost universally adopted feedback mechanisms of any particular game.“³⁹ Das Spielen – sowohl das digitale als auch das analoge – bietet einen relativ ungefährlichen Raum zum Erkunden von gefährlichen Situationen. Mark Coulson und Christopher J. Ferguson, welche im Bereich der Psychologie forschen, untersuchten, warum gerade Gewalt in digitalen Spielen so beliebt ist. Grundsätzlich stellen sie fest, dass das Simulieren von prekären, gewalttätigen Situationen nicht nur Spaß bereiten kann, sondern auch als ein wichtiges Werkzeug zum Erlernen von Überlebenspraktiken fungiert. Das Spielen öffnet einen sicheren Raum zum Experimentieren, ohne das eigene Leben zu riskieren oder sonst mit schwerwiegenden Konsequenzen rechnen zu müssen.⁴⁰ Coulson und Ferguson betonen, wie wichtig das Simulieren von Leben und Sterben im Spiel ist: „So play and fun are inextricably tied up with survival. Like soldiers on the firing range, young organisms engage in safe but violent facsimiles of real world fight or flight, life or death situations.“⁴¹ Mit dem Ziel des Überlebens wird die Dichotomie von Leben und Tod mit der von Gewinnen und Verlieren gegenübergestellt. Oft symbolisiert hier das Überleben den gewonnenen Preis, der Tod die Niederlage und die Gewalt das Instrument, welches über das Schicksal der Spielenden entscheidet. Digitale Spiele setzen Leben, Tod und Gewalt also auch gezielt als miteinander verflochtene Mechanismen ein.

Wie schon einleitend beschrieben, ist der klassische Tod des Avatars meist schnell, oft abseits des Bildrandes und direkt revidierbar. Nehmen wir wieder Mario als Beispiel. Verpassen die Spieler:innen den richtigen Zeitpunkt zum Absprung und landet der kleine Klempner in einer Schlucht, wird Mario im Handumdrehen wieder an einen vorherigen „Checkpoint“ (ein manueller oder automatischer Speicherpunkt) zurückverfrachtet und kann sogleich versuchen das Scheitern zu revidieren. Die Spieler:innen gewinnen Erfahrung, während Mario ein „Leben“ verliert. Marios mehrere Leben stehen symbolisch für die verbliebene Anzahl an Versuchen, das Level zu „überleben“ – also zu meistern. Wenn alle Leben aufgebraucht sind, verlieren die Spieler:innen den Spielfortschritt und müssen wieder von vorne beginnen. Die

³⁹ Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 172.

⁴⁰ vgl. Coulson, Mark / Christopher J. Ferguson, *The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime*, in: „The Video Game Debate“, hrsg. v. Kowert / Quandt, S. 55-57.

⁴¹ ebenda, S. 57.

Medienwissenschaftlerin Sabine Harrer untersucht in ihrem Text *Games and Bereavement*, wie Videospiele Tod, Verlust und Trauer behandeln. Sie hält fest, dass bei dem klassischen spielerischen Umgang mit dem Tod der Einsatz der Dichotomie von Gewinnen und Verlieren vordergründig ist: „As the opposite of winning and mastery, loss and death seem to be built into the structure of videogames, and therefore make up much of their entertainment quality.“⁴² Im selben Zug kritisiert sie den, oft oberflächlichen, Umgang mit Tod und Sterben als fernab von den Realitäten von Verlust durch Tod:

„[T]he mechanics of loss and death in many videogames seem to have little in common with the emotionally complex experience of going through loss in real life. Game death is presented as a preliminary state, a short moment of frustration in an infinite loop of trial and error.“⁴³

So wird das Leben im Spiel zwar als vergänglich beziehungsweise *verlier-bar* suggeriert – gleichzeitig aber auch als unendlich erneuerbar. Der Tod des Avatars dient oft als simples Mittel, um verschiedene ludologische Funktionen erfüllen.

1.2.1. Der Sinn des Sterbens – Spielmechanik und Funktionen

Bei der Untersuchung von Tod und Sterben in Videospielen bemerken sowohl Bosman als auch Harrer, dass eine narrative Einbettung des Todes des Avatars selten vorkommt. Oft bleibt sowohl der temporäre Tod als auch die darauffolgende Wiederauferstehung der Spielfigur von der Diegese unkommentiert. Super Mario stürzt wegen unseres Fehlleitens die Klippe hinab und verschwindet außerhalb des Bildausschnitts. Am oberen Bilbrand „erlischt“ eines der mehreren Leben der Spielfigur, welche uns Spielenden zur Verfügung stehen. Oft werden diese durch kleine Bilder (häufig Herzen) mit dazugehöriger Anzeige der noch übrigen Leben dargestellt. Falls diese noch nicht aufgebraucht sind, erscheint Mario am letzten Checkpoint unversehrt wieder. Sein Sterben passiert off-screen und sein Tod ist narrativ unbedeutend. Wir Spielenden erhalten Erfahrung – die Avatare verlieren Leben. Neben den verlier- und erneuerbaren Leben nutzen viele Spiele auch die Gesundheit des Avatars als verbrauchbare Ressource. Üblicherweise wird diese durch einen roten Balken dargestellt.

⁴² Harrer, Sabine, *Games and Bereavement, How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*. Bielefeld: transcript Verlag 2018, S.9.

⁴³ ebenda, S. 9.

Der Tod wird – zumindest in Marios Fall – nicht weiter vom Spiel kommentiert. Das ist allerdings nicht bei allen Spielen so. Bosman unterscheidet hier zwischen drei verschiedenen Umgangsweisen, mit dem Ableben des Avatars innerhalb der Geschichte umzugehen:⁴⁴

1. Der Tod des Avatars ist real.⁴⁵

Hier wird der Tod durch die Erzählung kommentiert. Etwa taucht in der *Die Sims*-Reihe (Maxis, seit 2000) ein Sensenmann auf, um die gespielte Figur mit sich ins Reich der Toten zu nehmen. Ein kurzer Popup wird zur Information über das Ableben eingeblendet. Die verstorbene Figur verschwindet und wird durch einen Grabstein oder eine Urne ersetzt. Wenn die letzte Figur im gespielten Haushalt gestorben ist, kommt es zu einem Game Over Moment. (vgl. Abbildung 2. & 3.)



Abbildung 3: Sims 4 Game Over Screen.

Verschiedene Spiele finden unterschiedliche Lösungen für das Problem des verschiedenen Avatars. Wenn das Spiel trotz des Tods der Spielfigur unverändert weitergehen soll, bedarf es einer Erklärung. Entweder wird er von einer höheren Macht wiederbelebt oder er wird mit einem perfekten Replikat (entweder einem Klon oder der gleichen Figur aus einem Paralleluniversum) ersetzt.⁴⁶ Das Spiel *The Cat Lady* (Harvester Games, 2012) verleiht der Hauptfigur die Macht der Wiederauferstehung – ihr Sterben und Auferstehen treibt aktiv den Plot. Oft bedarf es aber nur eines kurzen Popups oder einer auditiv vermittelten Zeile, um den Tod und das Wiederkehren zu erklären.

⁴⁴ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 173-174.

⁴⁵ vgl. ebenda, S. 174.

⁴⁶ vgl. ebenda, S. 174.

Der tatsächliche, nachhaltige Tod – oder „Permadeath“ wie Bosman ihn nennt – ist selten.⁴⁷ Eine Möglichkeit zur narrativen Einbindung eines solchen Todes ohne Game Over ist die Übernahme eines neuen Avatars. Das Horrorspiel *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) lässt uns Spieler:innen die Kontrolle über insgesamt acht verschiedene Avatare übernehmen. Wenn eine der Figuren stirbt, entfallen entweder spätere Szenen, oder es muss mit einer anderen Figur weitergespielt werden. Jeder einzelne Tod beeinflusst zwar den Spielverlauf, endet aber nicht zwangsläufig mit einem Game Over Moment.

2. Der Tod des Avatars wird vermieden.⁴⁸

Der Avatar selbst wird auf der diegetischen Ebene in einen Simulationskontext gesetzt – wie bei der *Assassins Creed*-Reihe (Ubisoft, seit 2007) – oder wird im letzten Moment gerettet.⁴⁹ Etwa geht in *Fable II* (Lionhead Studios, 2008) der/die gespielte Held:in zwar zu Boden, jedoch wird er/sie zugleich mit einem magischen Schlag wieder aufgerichtet und die Kontrahenten werden zeitgleich niedergeschmettert. Wir Spielenden verlieren dabei jedoch einen Teil der gesammelten Erfahrungspunkte, werden also für den vermiedenen Tod bestraft.

3. Keine narrative Einbettung des Todes.⁵⁰

Der Tod wird zwar visuell und auditiv dargestellt, aber wird narrativ nicht weiter vom Spiel kommentiert. Mario stürzt die Klippe hinab, wir hören einen kurzen resignierenden Jingle, doch dürfen wir ihn nach kurzer Zeit wieder munter auf unserer Bildfläche begrüßen. Permatod ist auch hier bei diesem Typ von Spiel sehr selten, führt direkt zu einem Game Over und verlangt von den Spieler:innen wieder ganz von vorn zu beginnen. Dies war vor allem bei alten Spielmaschinen in Spielhallen der Fall, die nicht die technischen Möglichkeiten hatten, den Spielfortschritt zu speichern. Neuere Spiele hingegen entziehen uns Spieler:innen Speichermöglichkeiten als besondere Herausforderung der Geschicklichkeit und des Könnens.⁵¹

⁴⁷ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 190.

⁴⁸ ebenda, S. 173.

⁴⁹ vgl. ebenda, S. 173.

⁵⁰ ebenda.

⁵¹ vgl. ebenda S. 190-191.

Insgesamt bleibt selbst bei einer narrativen Einbindung des Todes sowohl der Akt des Sterbens als auch die spirituell-philosophischen Implikationen des Todes und der Trauer auf der Strecke. Harrer bemängelt etwa die übliche Darstellung des digitalen Ablebens als ein schlichtweg zu überwindendes Hindernis, indem sie ihr vorwirft Verlust so „unsagbar“ zu machen: „Instead of being allowed to occur as part of ordinary life, loss is relegated to the side, becoming somewhat unspeakable. Game over frames death as an antagonist who can be successfully battled and overcome.“⁵² Wenn wir also wieder davon ausgehen, dass Leben für „gewinnen“ und Sterben für „verlieren“ steht, so liegt das Ziel und die Freude des Spiels darin, Wege zu finden **nicht** zu sterben. Sterben und Tod aber als Teil der Geschichte zu gestalten ist ein wichtiger Schritt, Verlust „sagbar“ zu machen.

⁵² Harrer, *Games and Bereavement*, S. 9.

1.2.3. Tod als Strafe – Theologische Implikationen

Die Konsequenzen des Todes werden zwar narrativ kaum behandelt, jedoch werden schädliche Verluste als Resultat des Versagens auf der Ebene des Gameplays durchaus häufig eingesetzt. Wie schon erwähnt entzieht *Fable II* beispielsweise einen Teil der gesammelten Erfahrungspunkte und schwächt so den zuvor langwierig trainierten Avatar. Andere Spiele entziehen zuvor im Spiel angehäuften Geld, Gegenstände oder Zeit. Bosman sieht die Anfänge des Einsatzes von Tod als Bestrafung in digitalen Spielen bei alten Spieleautomaten, die noch nicht die technischen Möglichkeiten von hohen Speicherkapazitäten neuerer Computersysteme hatten.⁵³ Perron und Wolf streichen sowohl eine beschränkte Umkehrbarkeit als auch finanzielle Faktoren des Permatods heraus.⁵⁴ Etwa werden Entscheidungen bei MMORPGS⁵⁵ „live“ vor und mit anderen Spielenden getroffen und können nicht rückgängig gemacht werden.⁵⁶ Und ein Spiel auf einer Heimkonsole kann „gratis“ endlos neu versucht werden, während bei klassischen Spieleautomaten in Spielhallen jeder Versuch erneut Geld kostet.⁵⁷ Die hard- und softwaretechnischen Voraussetzungen und Umstände für die Sterblichkeit oder auch Unsterblichkeit des Avatars beeinflussen also auch die Art und Weise, wie Spielende an das Spiel herangehen. Noch über diese technischen Voraussetzungen und Gameplayfaktoren hinaus analysiert Bosman die theologisch-christlichen Implikationen zum bestrafenden Tod des Avatars am Beispiel der Sünde in der Bibel: „In Christian tradition, the notion of ‘death’ is primarily associated with the concept of ‘sin’ and secondarily with the process of the transition of a human from his or her earthly to his or her heavenly existence.“⁵⁸ Bosman definiert die Sünde also als eine religiös-ethische Kategorie der Überschreitung moralischer Grenzen. Sie spielt eine genauso entscheidende Rolle in der Erörterung der christlich theologischen Abhandlung von Tod und Sterben wie die spirituelle Grenzüberschreitung des Geistes von der irdischen Welt in die himmlische.⁵⁹

⁵³ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 191.

⁵⁴ Perron/Wolf, *Introduction*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, S. 13.

⁵⁵ MMORPGs bezeichnen Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Rollenspiele, die gleichzeitig von vielen Spieler:innen über Onlineserver erkundet werden können.

⁵⁶ Perron/Wolf, *Introduction*, in: „The Video Game Theory Reader 2“, S. 13.

⁵⁷ ebenda.

⁵⁸ Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 172.

⁵⁹ vgl. ebenda, S. 195.

Bosman unterscheidet zwischen den Sünden des/der Spieler:in auf der ludologischen Ebene und denen der Protagonist:innen bzw. Avatare auf der narrativen Ebene.⁶⁰ Wegen des starken Identifikationsfaktors spielen beide eine Rolle.⁶¹ Bosman streicht dabei drei Aspekte zur Analyse digitaler Spiele heraus:⁶²

1. Tod als Resultat der Erbsünde
2. Tod als Resultat individueller Sünden
3. Tod und Wiedergeburt durch Jesus Opfer⁶³

Ich folge Bosmans Auflistung und den von ihm zitierten Bibelstellen und analysiere anschließend selbst an meinen eigenen Beispielen.

1. Die Erbsünde – Der Tod als Resultat der Sünde Adams und Evas

„Derhalben, wie durch einen Menschen die Sünde ist gekommen in die Welt und der Tod durch die Sünde, und ist also der Tod zu allen Menschen durchgedrungen, dieweil sie alle gesündigt haben“⁶⁴

Durch die Sünde Adams und Evas im Garten von Eden kam der Tod in die Welt und auch alle folgenden Generationen der Menschheit „steckten“ sich mit der Erbsünde und so der Sterblichkeit an. Die Menschheit erbte die Sünden Adams und Evas und somit den Tod. Bosman stellt auch eine moderne Interpretation dieses Konzepts vor: Jeder Mensch erbt die „Sünden“ der vorherigen Generationen wie zum Beispiel Krieg, die Zerstörung der Umwelt oder brutale Unterdrückungssysteme. Die Strukturen dieser neueren Auslegung lassen sich in unzähligen Videospielen finden.⁶⁵ Bosman sieht so den Tod des Avatars sowohl vom Versagen der einzelnen Spieler:innen wie auch von weitreichenden bereits existierenden Strukturen innerhalb der Spielewelt beeinflusst:

⁶⁰ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 194.

⁶¹ vgl. ebenda, S. 192.

⁶² vgl. ebenda.

⁶³ vgl. ebenda.

⁶⁴ Römer 5:12, Lutherbibel 1912, <https://bibeltext.com/romans/5-12.htm>, Zugriff: 13.02.2024.

⁶⁵ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 192-194.

„The death of the avatar in these video games is the result of individual failure on the side of the protagonist (narratologically) and/or the player (ludologically) [...] but is also made possible by the greater sinful and preceding structures presented to the avatar/player[...]“⁶⁶

Sowohl *Red Dead Redemption 2* als auch *Cyberpunk 2077* bieten den Spieler:innen eine Welt, die von dem „sündhaften“ Verhalten vorheriger Generationen stark gezeichnet ist. *Red Dead Redemption 2* präsentiert uns einen Schauplatz in einem Amerika in den Ausläufen des 19. Jahrhunderts und die letzten verglühenden Funken des wilden Westens. Die Spieler:innen erkunden Städte im vollen Aufschwung der industriellen Revolution, welche die letzten Reste der un bebauten Wildnis immer weiter zurückdrängen. Das Spiel stellt Figuren vor, die unter den Folgen des vergangenen Bürgerkriegs, der erst kürzlich verbotenen Sklaverei und des fortwährenden Kolonialismus leiden. Arthur Morgans Sterben spiegelt auch das Sterben des alten wilden Westens.

Night City in *Cyberpunk 2077* als Sündenpfehl zu bezeichnen scheint noch untertrieben. Die Stadt ist eine Hochburg des neoliberalen Kapitalismus. Sie präsentiert Armut, Leiden, Verlust und Tod, Ruhm, Reichtum, Lust und Unsterblichkeit als in-sich verschlungene Einzelteile eines grotesken Ganzen. Das menschliche Fleisch wird eins mit Metall, genauso wie die Seele eins mit digitalem Code wird. Der Tod mutiert zu einem großen Widerspruch – er wird gleichzeitig unausweichlich, allumfassend, unmöglich, zwingend und optional.

2. Die Sündhaftigkeit des Menschen – Der Tod als Resultat von persönlichen Sünden

„Denn der Tod ist der Sünde Sold; aber die Gabe Gottes ist das ewige Leben in Christo Jesu, unserm HERRN.“⁶⁷

Zwar erbt die Menschheit die Sünden Adams, doch ist auch jeder Mensch Sünder:in. So ist auch jeder Mensch sterblich, weil sich jeder Mensch sündhaft verhält. Das Fehlverhalten jedes einzelnen Menschen führt zum Tod. Auf digitale Spiele angewendet kann der digitale Tod auf das Fehlverhalten der Spieler:in zurückgeführt werden.⁶⁸ Hier relativiert Bosman aber in der Hinsicht, dass der Tod meist nur eine ludologische Funktion erfüllt: „The death of the avatar is foremost a ludological category, to be embedded into the larger narratological framework of the game.“⁶⁹

⁶⁶ Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 194.

⁶⁷ Römer 6.23, Lutherbibel 1912, <https://bibeltext.com/112/romans/6.htm>, Zugriff 14.02.202.

⁶⁸ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 194-195.

⁶⁹ ebenda, S. 195.

Also kann vor allem auch der Tod ohne narrative Einbettung nur bedingt auf das Fehlverhalten oder gar „Sünden“ der Spieler:innen zurückgeführt werden, da oft das Sterben nur Teil des Versuchs eines neuen Lösungsansatzes ist. Darüber hinaus verlangen unzählige Spiele nach Handlungen (wie Mord oder Diebstahl) die, außerhalb der Spielwelt, klar unter die Kategorie der Sünde fallen würden.⁷⁰

Ein häufiges Resonanzelement bei digitalen Rollenspielen sind eigene, oft arbiträr erscheinende, binäre moralische Systeme. Beispielsweise haben Spiele der *Mass Effect* Reihe (*BioWare*, 2007-2017), der *Fable* Reihe (*Lionhead*, 2004-2010), *Star Wars: Knights of the Old Republic* (*BioWare*, 2003) und auch *Red Dead Redemption 2* ein simples, binäres, zu jeder Zeit überprüfbares moralisches Bewertungssystem, dass zwischen guten und moralisch verwerflichen Taten unterscheidet und die Spielenden danach einteilt. (Abb.4)



Abbildung 4. Ehren-Skala zur moralischen Bewertung in *Red Dead Redemption 2*.

Es gibt mannigfaltige Unterschiede und Auswirkungen für Avatar und Spieler:in, je nachdem, wo sie auf dem Spektrum positioniert sind. Sie reichen von rein optischen Unterschieden (Teufelshörner oder Heiligenschein bei *Fable II*), über Unterschiede im Verhalten der NPCs⁷¹ gegenüber dem Avatar (ein freundlicher oder abweisender Umgangston gegenüber Arthur Morgan in *Red Dead Redemption 2*) bis hin zu unterschiedlichen Entscheidungsmöglichkeiten während Dialogen (in der *Mass Effect*-Reihe können nur Spieler:innen mit einer hoch- oder niedriggenügenden moralischen Punkteanzahl gewisse Dialogoptionen auswählen). Eine Implementierung eines solchen Systems in ein Spiel mag dualistisch oder simpel sein, kann aber das Gefühl der Handlungsmacht in der Welt und so auch den subjektiven Identifikationsfaktor der Spieler:innen steigern.

⁷⁰ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S. 195.

⁷¹ NPC steht für non-playable Character – also alle Figuren, die nicht direkt von den Spieler:innen gesteuert werden

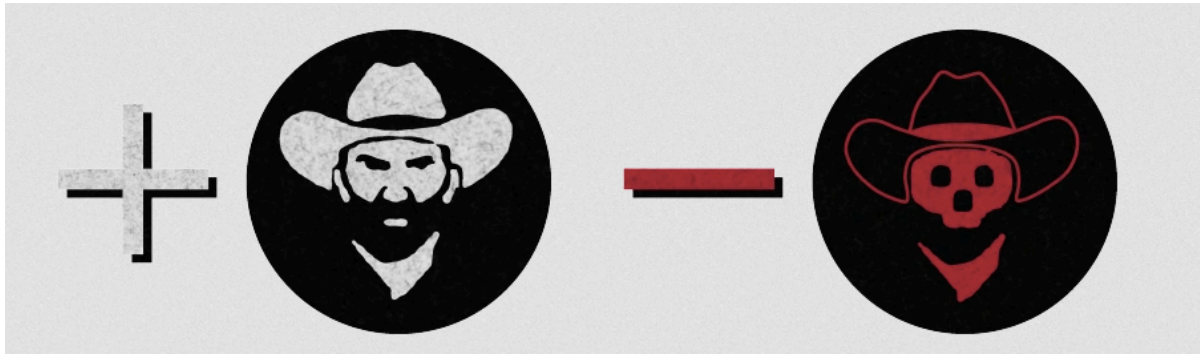


Abbildung 5: Red Dead Redemption 2 Ehren Icons.

In *Red Dead Redemption 2* sammeln oder verlieren die Spieler:innen Ehren-Punkte. Das offizielle Begleitbuch erklärt das System für Spieleinsteiger:innen zur Orientierung, welches Verhalten in welchen Punkten resultiert und welche Konsequenzen die verschiedenen Abstufungen auf der Skala der Ehre mit sich tragen:

„The honor system measures how your actions are perceived in terms of morality by in-game characters. As a general rule of thumb, actions that are considered as honorable (such as rescuing townsfolk from danger or turning in criminals to the law) will add to your honor score; conversely, activities that are considered dishonorable (such as killing innocent civilians and larceny) will impact your honor negatively. Every time you hit certain honor milestones you achieve a specific rank. Reaching certain ranks will reward you with unique benefits.“⁷²

Das Ehren-Level beeinflusst also nicht nur die subjektive Identifikation der Spieler:innen mit dem Avatar, sondern auch verschiedenste Aspekte des Spiels. Einige Inhalte sind nur mit einem entweder niedrigen oder hohen Punktestand spielbar. Auch die Anzeigebilder im Interface ändern sich, je nach dem vorhandenen Ehren-Level. Ein hoher Punktestand zeigt ein schwarz-weißes Bild eines grimmigen Cowboys, während ein niedriges Level ein schwarz-rotes Icon mit einem Totenkopf zeigt. (Abb. 5) Wenn es zu dem Punkt des Spieles kommt, an dem Arthur Morgan sterben muss, kann zwar ein gewisser Ehren-Level nicht darüber entscheiden, *ob* er stirbt oder nicht, aber er bestimmt, *wie* er stirbt.

Bemerkenswert ist hier die binäre Einteilung zwischen ehren- oder tugendhaften und ehrenlosem beziehungsweise sündhaften Verhalten in Verbindung zu deren visueller Repräsentation mit einem lebendigen und einem toten Cowboy-Schädel. Sie situiert *Red Dead Redemption 2* klar in das von Bosman vorgestellte Konzept der christlichen Verwobenheit von Tod und Sünde.

⁷² Beatty Louie / Vincent Pargney (Hg.), *The Complete Official Guide to Red Dead Redemption 2*, London: Piggyback Interactive Limited 2018, S. 169.

3. Opfer und Wiederauferstehung – Der Sieg gegen den Tod von Jesus am Kreuz

„Also auch die Auferstehung der Toten. Es wird gesät verweslich, und wird auferstehen unverweslich. Es wird gesät in Unehre, und wird auferstehen in Herrlichkeit. Es wird gesät in Schwachheit, und wird auferstehen in Kraft. Es wird gesät ein natürlicher Leib, und wird auferstehen ein geistlicher Leib. Ist ein natürlicher Leib, so ist auch ein geistlicher Leib.“⁷³

Adams Sünde brachte den Tod in die Welt, doch Jesus‘ tugendhafte und selbstlose Aufopferung besiegte die Sünde und den Tod, lies ihn auferstehen und versprach der tugendhaften Menschheit ebenfalls die Auferstehung und ewiges Leben. Auch wenn der menschliche Körper immer noch sterblich ist, so überdauert der Geist – ein unsterblicher Leib wird wieder auferstehen. Der sterbliche Körper und der unsterbliche Geist stehen sich dichotom gegenüber. Bosman erkennt zwar, dass das Konzept des aufopfernden Todes in digitalen Spielen vorkommt, sieht das Problem mit einer narrativen Einbettung des verstorbenen Avatars in der Kontinuität.⁷⁴ Dabei streicht er erneut die Signifikanz der Identifikation der Spieler:innen und des Avatars heraus, indem er klarstellt, dass der Avatar nicht ein von den Spielenden losgelöstes Werkzeug ist: „This identification is not a matter of owning or inhabiting; the player does not put the avatar on like a glove or a pair of spectacles. This identification is a matter of *being*: the fusion of the virtual and the real.“⁷⁵ Der virtuelle Körper lässt sich nicht so einfach ohne Erklärung von den Spieler:innen trennen, ohne auch die Kontinuität zu unterbrechen, so Bosman.⁷⁶

Wenn der Tod des Avatars nicht narrativ eingebettet wird, so leidet nicht nur die Kontinuität, sondern auch die Bedeutung der Aufopferung – ein direkt rückgängig gemachtes Opfer hat wenig symbolisches Gewicht. Wird der aufopfernde Tod jedoch narrativ eingebettet, so ist es nicht unüblich, selbst als Spieler:in vor die Entscheidung der Selbstaufopferung gestellt zu werden. Beispielsweise verlangt die *Mass Effect*-Reihe in ihrem Finale nach der Aufopferung der Hauptfigur Commander Shepard, um die Auslöschung der Welt zu verhindern. Über die drei Teile der Spielereihe hinweg gestalten die Spieler:innen die Hauptfigur Shepard optisch, moralisch und persönlich selbst. Sie suchen sich ihr Geschlecht, Aussehen, Verhalten und persönlichen Beziehungen aus. Dies steigert den Identifikationsfaktor der Spielenden mit

⁷³ 1.Korinther 15:42-44, Lutherbibel 1912, https://bibeltext.com/1_corinthians/15-44.htm, Zugriff: 13.02.2024.

⁷⁴ vgl. Bosman, *Gaming and the Divine*, S.195-198.

⁷⁵ ebenda, S. 198.

⁷⁶ vgl. ebenda, S. 197-198.

ihrem Avatar und so auch das emotionale Gewicht hinter der Entscheidung der Selbstaufopferung der Figur. Dies führt dazu, dass viele Spielende ein starkes Interesse haben, ihren Avatar vor diesem Schicksal zu bewahren. Um dieses, von Fans als „perfektes Ende“ bezeichnete, Finale zu erreichen, müssen Spielende viel Zeit und Mühe investieren.⁷⁷ Ähnliche Entscheidungen gibt es auch in den Finalen von *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) und *Fable II* – in denen die Entscheidung *gegen* die Selbstaufopferung aber um einiges leichter zugänglich ist. Insgesamt zeigt diese Entscheidungsfreiheit zur „Selbsterhaltung“, selbst am Ende des Spiels, welche Macht das Identifikationspotential der jeweiligen Avatare hat.

⁷⁷ vgl. Danielson, Matthew/Maria Meluso, „How To Get The Perfect Ending In Mass Effect 3“, in: *Screenrant*, <https://screenrant.com/mass-effect-3-best-ending-perfect-shepard-lives/> 2024, Zugriff: 01.06.2024.

1.2.4. Überlegungen zur unendlichen Wiederauferstehung des digitalen Körpers

Der Dualismus zwischen dem vergänglichen Fleisch und der unsterblichen Seele durchzieht diese theologischen Betrachtungen über Tod und ewiges Leben. Die Sündhaftigkeit des Todes verknüpft Sünde auch mit der körperlichen Existenz des Menschen. In der Schöpfungsgeschichte spricht Gott zu Adam: „Im Schweiß deines Angesichts sollst du dein Brot essen, bis daß du wieder zu Erde werdest, davon du genommen bist. Denn du bist Erde und sollst zu Erde werden.“⁷⁸ Auf diese Weise kennzeichnet die Bibel Sterblichkeit durch die Vergänglichkeit des Körpers als Strafe für die Menschheit. Auch Jesus, der den Tod besiegte, hatte einen vergänglichen Körper und erlebte ein irdisches Sterblich-sein. Nun sehe ich Jesus selbst als eine Art Avatar in der ursprünglichen Bedeutung – die irdische Form Gottes, welche zur Erde herabsteigt. Er ist also eine Art Hybrid aus göttlich und irdisch und gleichzeitig unsterblich und vergänglich. Die Betrachtung der Unsterblichkeit beziehungsweise des ewigen Wiederaufstehens des digitalen Avatars erfährt so einen himmlischen Twist. Der Game Over Screen und die Option des neuen Versuchs positionieren die Spieler:innen als digital-göttliche Instanz.

Diese Überlegungen zur Posthumanität des Avatars spiegeln sich auch in der Ikone eines anderen mehr-als-menschlichen Wesens: dem Cyborg. David Owen bezeichnet die Spieler:innen auch als eine Art Cyborg, dem die ihm inhärenten Dualismen aus Natur und Technik spezielle Fähigkeiten verleiht. Seine Natur spiegelt die hybride Natur der Spielenden wieder.⁷⁹ Denn sie tauchen mit Hilfe ihres Avatars in die Spielwelt ein, verschmelzen mit ihrer digitalen Stellvertretung und spüren ihre ludologische sowie auch narrative Handlungsmacht. Das Mischwesen Cyborg steht für mich auch symbolisch für das hybride Vermächtnis der Entstehungsgeschichte der Game Studies und von digitalen Spielen an sich. Der Tod findet sich in diesem Medium, welches von der vielschichtigen Vermischung von Technik und dem Geschichtenerzählen gezeichnet ist, in einer fast schon paradoxen Situation wieder. Er arbeitet sowohl als ludologisches Grundwerkzeug als auch als narrative Unmöglichkeit. Der fleischlose Körper des Avatars ist sowohl für das unendliche Sterben als auch das unendliche Wiederaufstehen geschaffen. Und schließlich ist es dieser Gegensatz, der ihn zu einem mächtigen Akteur in der Erkundung und dem Spiel mit Geschichten über das Sterben macht. Ich schließe den Theorie-Teil dieser Arbeit mit einem Zitat aus Donna Haraways *A Cyborg Manifesto*. Es fasziniert mich das Leben und Sterben des hybriden, mit

⁷⁸ 1.Mose 3:19, Lutherbibel 1912, <https://bibeltext.com/genesis/3-19.htm>, Zugriff: 13.02.2024.

⁷⁹ Owen, David, *Player and Avatar*, S. 79-80.

Gegensätzen behafteten Cyborg. Er widerstrebt dem „natürlichen“ Tod und der Auferstehung, weil er keinen „natürlichen“ Leib besitzt. Verweslich und unverweslich sind im Körper des Cyborgs untrennbar verschlungen: „The cyborg would not recognize the Garden of Eden; it is not made of mud and cannot dream of returning to dust.“⁸⁰

⁸⁰ Haraway, Donna J., „A Cyborg Manifesto“, in: *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, London: Free Association Books Ltd 1991, S. 151.

2. Analyse: *Cyberpunk 2077* – Death Of a Cyborg

„Cyberpunk isn't about saving humanity, it's about saving yourself.“⁸¹

Mit *Cyberpunk 2077* schuf das Team von CD Projekt Red ein Open-World-Rollenspiel mit einem primären Fokus auf die Erzählung einer Geschichte und einem sekundären Fokus auf Erkundung der fiktiven nordamerikanischen Stadt *Night City* im Jahr 2077. Im Einklang mit seinem Vorgänger, dem Tabletop RPG *Cyberpunk* von Mike Pondsmith aus dem Jahr 1988, beschäftigt sich *Cyberpunk 2077* mit den mannigfaltigen Implikationen rund um das Söldnerleben von Cyborgs in einer düsteren Zukunft, die von den üblen Machenschaften riesiger Konzerne geprägt sind.⁸² In Mitten dieses dystopischen Settings übernehmen wir die Rolle von V, einer jungen Söldnerin/eines jungen Söldners, welche:r von einer krebsartigen Krankheit geplagt wird. Ein fremdes Persönlichkeitskonstrukt übernimmt den Körper unseres Avatars und führt zu seinem langsamen Sterben. So steuern wir unsere zunehmend schwächere Spielfigur durch eine Welt, in welcher ein kurzes Leben durch den schnellen Tod allgegenwärtig ist.

Starten wir Spielenden unsere Kopie auf unserer Konsole oder unserem PC, werden wir mit einem kurzen, überspringbaren einleitenden Video begrüßt. Ein überdrehter Moderator präsentiert die morgendlichen Nachrichten, während ein Zusammenschnitt aus Szenen rund um *Night City* gezeigt wird. Inhalt der Nachrichtenansage ist „yesterday's bodycount lottery“⁸³ – die Anzahl aller am vorherigen Tag gewaltsam umgekommenen jungen Söldner:innen *Night Citys*. Eine Mischung von fröhlich-bunten Clips von Werbeshows für kybernetische Verbesserungen im direkten Kontrast zu Polizeiaufnahmen von gewalttätigen Auseinandersetzungen auf den Straßen der Stadt zeigen die glatt polierte Oberfläche *Night Citys* als verzerrtes Spiegelbild im Vergleich zum tatsächlichen Alltag ihrer Einwohner:innen. Die Stadt besteht ästhetisch, kulturell und spirituell aus einer Bricolage verschiedener amerikanischer, europäischer, süd-ostasiatischer und karibischer Einflüsse. Besonders stark sticht der Fokus auf die japanische Kultur und Ästhetik heraus. Die Begeisterung von Japan sowie die Bewunderung und Angst vor der wahrgenommenen Überlegenheit japanischer

⁸¹ Pondsmith, Mike, *Cyberpunk 2077*, *Cyberpunk 2077 - Mike Pondsmith about Cyberpunk World*, 17.01.2013, YouTube, <https://youtu.be/xYxt7cwDk4E?si=s0iPUbEQdY0MA7tQ>, 27.2.2024, 01:39.

⁸² vgl. Torner, Evan, „Michael Alyn 'Maximum Mike' Pondsmith (1954-).“, in: *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, New York: Routledge 2022, S. 159-160.

⁸³ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Stanley Media, Intro-Video; Spieleinstieg.

Technologie ist einer der Grundpfeiler des Cyberpunk Genres der 1980er Jahre.⁸⁴ Der mächtigste Konzern in *Night City*, der japanische Technologie-Gigant *Arasaka Corporation*, agiert über den Spielverlauf als unser primärer Antagonist. *Araska* verkörpert in sich die Kernfrage von *Cyberpunk 2077*: Was ist das Resultat einer fortschreitenden Privatisierung und Perfektionierung von Natur, Körper und Seele?

Ich möchte meine Analyse von *Cyberpunk 2077* mit einer kurzen Einführung in das Genre des Cyberpunk und der Figur des Cyborgs beginnen, bevor ich zur Analyse unseres kybernetisch verbesserten Avatars übergehe. Darauf folgt eine Untersuchung des Schauplatzes und des Erkundungsorts *Night City*, mit all seiner theologischen und spirituellen Einflüsse, die den Blick auf den Tod und das Sterben in *Cyberpunk 2077* prägen. Sobald ich ausgebreitet habe, was der Tod symbolisch in dieser Welt der Cyborgs überhaupt bedeuten kann, werde ich mich auf die Analyse der narrativen und ludologischen Darstellung des Sterbens gegen Ende des Spiels eingehen, bis ich mit einer Analyse der sechs verschiedenen Endszenarien schließe.

⁸⁴ vgl. Klatt, Jöran, "Cyberpunk: Die Avantgarde der Science-Fiction.", in: *Indes*, 3/1, 2014, Vandenhoeck & Ruprecht Journals, <https://doi.org/10.13109/inde.2014.3.1.75>, 6.3.2024, S. 80.

2.1. Genrefragen – Die Rebellion der Cyberpunks

Wie schon am Namen erkennbar, lässt sich *Cyberpunk 2077* im Genre des Cyberpunks verorten. Wie der Sprach- und Informationswissenschaftler Jöran Klatt ausführt, geht es beim Cyberpunk um das Spinnen von Geschichten in der nahen Zukunft, deren Ansätze in der Gegenwart wurzeln und mit einer bewusst „unbehagliche[n] Zukunft“ provozieren wollen.⁸⁵ Der Name des Genres „Cyberpunk“ setzt sich aus zwei Teilen zusammen; an vorderer Stelle steht der Begriff *Cyber*, was vom griechischen *kybernétes* abgeleitet ist, so viel wie *Steuermann* bedeutet und auf die Steuerbarkeit der Technik hinweist. Der zweite Teil des Wortes – *Punk* – weist auf die rebellische Subkultur der Punks aus den 1970er Jahren hin.⁸⁶ Bei der Kybernetik geht es um das Zusammenspiel von Natur und Technik und vor allem auch den Versuch zur technischen Steuerfähigkeit der chaotischen Natur.⁸⁷ Dieses Begehren nach maschineller Kontrolle mutiert im Cyberpunk zu einer vom Menschen unkontrollierbar-selbststeuernden Technik.⁸⁸

Wie Klatt ausführt, stellen Cyberpunks das Spannungsfeld dieser ausgearteten Kybernetik in Frage, indem sie die etablierte Normen der Beziehung von Natur und Technik für sich neu definieren:

„Der Cyberpunk provoziert, indem er das Bündnis mit der Technologie als Identitätsherausforderung zeichnet: Als *punk* versucht er die scheinbar natürlichen Grenzen und Ordnungskategorien des sozialen Lebens, Natur, Kunst, Ordnung und Chaos herauszufordern.“⁸⁹

Klatt beschreibt Punks, mit ihrer aufwendigen Selbstinszenierung, als hybride Wesen aus natürlich geborenen Menschen und künstlich geschaffenen Elementen. Sie schaffen das perfekte Sprungbrett für Erzählungen über die selbst inhärent hybriden Cyborgs. So bewegen sich sowohl Punks wie auch Cyborgs an der Schnittstelle zwischen dem *Geborenen* und dem *Gemachten*.⁹⁰

In *Cyberpunk 2077* wird diese Vermengung aus *geboren* und *gemacht* nicht nur auf der körperlichen und gesellschaftlichen Ebene thematisiert und in Frage gestellt, sondern vor allem auch auf der spirituellen. Das Spiel erkundet den kybernetischen Kontrollzwang, der in der Welt von *Cyberpunk 2077* auf die Spitze getrieben wird, indem die Auslöschung des

⁸⁵ vgl. Klatt, „Cyberpunk: Die Avantgarde der Science-Fiction“, S. 78.

⁸⁶ vgl. ebenda, S. 75.

⁸⁷ vgl. ebenda.

⁸⁸ vgl. ebenda, S. 81.

⁸⁹ ebenda, S. 83.

⁹⁰ vgl. ebenda, S. 79.

Todes und die künstliche, absolute Steuerbarkeit der menschlichen Seele angestrebt wird. Jenes Persönlichkeitskonstrukt, welches den Körper und Geist unseres Avatars übernimmt, ist eine Kopie der Erinnerungen und Persönlichkeit eines Cyberpunks der alten Schule: der Rockerboy und Terrorist Johnny Silverhand (gesprochen und gespielt von Keanu Reeves). Er ist über den Verlauf der Geschichte die wichtigste Beziehung, die wir Spielenden als V aufbauen. Für andere unsichtbar bewegt sich Johnny als digitaler Geist und Vs ungeladener Wegbegleiter durch das Abenteuer. Er erscheint als geisterhafte, digitale Erscheinung an signifikanten Punkten der Geschichte und teilt seine Meinung zum Geschehen mit. Die Kopie von Johnnys Psyche kam in Besitz der Firma *Araska*, nachdem er nach einem Terroranschlag auf ihr Bürogebäude gefangen wurde. Im Gespräch mit unserem Avatar, V, erklärt Johnny wie sich seine Ideologie entwickelt hat:

„I saw corps strip farmers of water... and eventually of land. Saw them transform Night City into a machine fueled by people's crushed spirits, broken dreams and emptied pockets. Corps've long controlled our lives, taken lots.. and now they're after our souls! [...] I've declared war not 'cause capitalism's a thorn in my side or outta nostalgia for an America gone by. This war's a people's war against a system that's spiralled outta our control. It's a war against the fuckin' forces of entropy, understand?! Do whatever it takes to stop 'em, defeat 'em, gut 'em. If I gotta kill, I'll kill. If I need your body will fuckin' take it! [...] You still don't see it. But you will one day.“⁹¹

So erfahren wir Spielenden die Kernideologie des Cyberpunks durch die langsame Übernahme des Körpers und der Psyche unseres eigenen Cyborgs durch einen fanatischen Vertreter ihrer Werte. Selbst wenn wir selbst diese Werte durch unsere Figur nicht verkörpern, so sind sie durch Johnny doch unser ständiger Wegbegleiter.

Um überhaupt Teil dieser Erzählung werden zu können, gestalten wir genau diesen Körper und Geist, der später langsam übernommen wird, zuerst selbst um dann durch seine Augen den Schauplatz des Spiels, *Night City*, zu erkunden. So doppelt sich das Bild des hybriden Cyborgs auch im Spiel: Der Avatar wird sowohl durch die Spielwelt „geboren“ als auch von den Spielenden „gemacht“. Und, wie auch Owen beschrieben hat, werden auch wir Spielenden in unserer Interaktion mit dem Avatar selbst zum Cyborg. Der von uns geformte Körper des Avatars wird zum Schlüssel zur digitalen Welt und ihrer Ludologie. Auch in dieser Hinsicht doppelt sich das Cyborg-sein auf der metaphorischen Ebene.

⁹¹ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Johnny Silverhand, Akt 2; *Tapeworm*.

2.2. Situierung des Avatars – Cyborg sein

Das Spielerlebnis von *Cyberpunk 2077* kann und soll auf verschiedenen Ebenen auf die Bedürfnisse und Vorstellungen von uns, den Spielenden, angepasst werden. V soll als unser Avatar und unsere Hauptfigur der Handlung mit uns verschmelzen – der digitale Körper wird von uns gestaltet und soll zu unserem eigenen werden. Vs Geschichte soll sich als unsere Geschichte anfühlen. Selbst der Name der Hauptfigur lädt zum eigenen Gestalten ein. Die Kürzung des Namens auf einen einzelnen Buchstaben wirkt neutral und offen – wir Spielenden können diese Leerstelle mit unseren eigenen Vorstellungen füllen.

Im folgenden Kapitel werde ich die verschiedenen Anpassungsmöglichkeiten zur Avatar-Gestaltung vorstellen und analysieren. Ich arbeite für die Situierung des Avatars drei relevante Ebenen heraus, auf der wir Spielenden die Möglichkeit zum gestalterischen Input und zur Individualisierung unserer Spielfigur haben.

1. Die ludologische Ebene
2. Die optische Ebene
3. Die narrative Ebene

Alle drei dieser Ebenen überlappen sich an verschiedenen Punkten und vermengen sich, um einen Avatar zu schaffen, der durch den aktiven Input der Spielenden geformt wurde und sich wirkungsvoll durch die Spielwelt und deren Erzählung bewegen lässt. Durch die Herausarbeitung dieser Gestaltungsmöglichkeiten möchte ich zeigen, wie der Avatar in *Cyberpunk 2077* situiert ist, und vor allem auch, um die späteren Krankheits- und Todesprozesse der Figur besser zu verstehen.

2.2.1. Ludologische Avatargestaltung

Insgesamt beobachte ich für die ludologische Gestaltung folgende relevante Kategorien, welche die Spielerfahrung und den Avatar individualisieren:

- der Schwierigkeitsgrad
- Attribute

- Spezialisierung und Kampfstil
- Waffen und Fahrzeuge
- Fertigkeiten
- Ausrüstung
- kybernetische Verbesserungen

Wählen wir die Option „New Game“ werden wir mit der allerersten Entscheidung zur Anpassung unserer Spielerfahrung aufgefordert. Der gewählte **Schwierigkeitsgrad** soll entschieden, wie groß die Herausforderung der Kampfsequenzen sein soll. Dies hat innerhalb der Spielwelt keine Auswirkungen und wirkt sich ausschließlich auf unsere subjektive Spielerfahrung aus. Die Berücksichtigung von Spielenden mit verschiedenen Levels von Kompetenz, Erfahrung und auch Interesse an herausfordernden Kampfsequenzen führt zu einem gesteigerten Maß an Immersion und stärkt somit die Spieler-Avatar Beziehung.

Die nächste Option zur Anpassung ist – ganz im Sinne der Tradition klassischer RPGs – die Möglichkeit zur Verteilung begrenzter **Attributspunkte**. Diese können in 5 Kategorien aufgeteilt werden: *Body*, *Intelligence*, *Reflexes*, *Technical Ability* und *Cool*. Die meisten dieser Kategorien beziehen sich auf die verschiedenen Fähigkeiten des mit Technik versetzten Körpers des Cyborgs. Die Verteilung der Punkte erfolgt je nach dem Spielstil der individuellen Spielenden. Beispielsweise sollten Spielende, die eine **Spezialisierung** auf einen defensiven **Kampfstil**, bevorzugen in Attribute wie *Constitution* oder *Technical Ability* investieren. Attributspunkte können auch narrativ-ludologische Konsequenzen haben; beispielsweise ermöglicht ein hoher Wert von *Cool* in gewissen Situationen zusätzliche Dialogoptionen, um somit Konflikte verbal zu lösen und Kampfsequenzen zu vermeiden. Innerhalb des Gameplays können Erfahrungspunkte gesammelt werden, die mit Levelaufstieg neue Attributspunkte zum Verteilen freischalten. So gestalten wir unseren Avatar kontinuierlich auf ludologischer Ebene weiter.

Zusätzlich eröffnet sich durch die Ausbildung der Attributspunkte das Auswählen von **Fertigkeiten**. Hier können wir auch entscheiden, auf welchen Spielstil wir unseren Fokus legen wollen. Beispielsweise sollte eine Spielerin, die das Schleichen bevorzugt, ihre Attributspunkte und Fähigkeiten in die Kategorien *Cool*, *Technical Ability* und *Intelligence* investieren.

In Begleitung zu einem bevorzugten Kampfstil ist auch die Auswahl von passenden **Waffen** wichtig. Diese können über den Spielverlauf hinweg gefunden, gekauft, gebaut und verbessert werden. Auch so wird unsere Figur immerzu weiterentwickelt.

Nachdem der Prolog und die erste Mission abgeschlossen sind, wird uns ermöglicht unseren Cyborg weiter mit **kybernetischen Verbesserungen** auszustatten. Das Aufsuchen von sogenannten *Ripperdocs* lässt uns beispielsweise die Arme unserer Spielfigur durch ausfahrbare Klingen ersetzen, die wir dann im Kampf verwenden können. Hier haben Anpassungen oft sowohl optische wie auch ludologische Auswirkungen. Ähnlich verhält es sich mit unserer Wahl von **Fahrzeugen**: Zur schnellen Fortbewegung durch *Night City* wählen wir ein Auto oder Motorrad, dessen Steuerung, Geschwindigkeit und Optik unseren Spielstil unterstreicht. Die ständige Veränderbarkeit und der kontinuierliche Aufbau und Wechsel von Fähigkeiten und Werkzeugen, die uns zur Verfügung stehen, garantiert, dass unser Avatar ludologisch an unsere Vorstellungen und Bedürfnisse als Spielende angepasst ist.

2.2.2. Optische Avatargestaltung

Vs optische Gestaltung setzt sich folgenden anpassbaren Kategorien zusammen:

- Körpertyp (feminin oder maskulin), Hautfarbe
- Kosmetische Merkmale wie Gesicht und Frisur, Piercings und Makeup, Tattoos etc.
- Kybernetik wie kosmetische Markierungen im Gesicht oder Hals und Anpassungen bei *Ripperdocs*
- Kleidung und Ausrüstung
- Waffen und Autos

Die grundsätzliche optische Gestaltung von V wird von uns noch vor dem Spielbeginn bestimmt. Das Aussehen kann später bei *Ripperdocs* neu angepasst werden. Kleinere **kosmetische Details** wie Frisur, Bart, Nägeldesign und Makeup können im Spiegel in Vs Wohnung zu jedem Zeitpunkt wieder neu ausgesucht werden. Wie schon erwähnt verändern einige **kybernetische Anpassungen** das Aussehen von Vs Armen und Beinen. Etwa sind die ausklappbaren Klingen, die in Vs Arme installiert werden können, auch im zusammengeklappten Zustand als Cyberware erkennbar.

Körpertyp, Gender und Aussehen von V sind unabhängig voneinander anpassbar. Die ersten zwei dieser Optionen beeinflussen auch, wie NPCs in gewissen Punkten des Spielverlaufs auf V reagieren. Spielende können zwischen einem feminin oder maskulin gelesenen Erscheinungsbild entscheiden. Das Gender und die Pronomen werden mit der Auswahl von Vs Stimme festgelegt. Eine höhere Stimme bestimmt V als weiblich mit she/her Pronomen, während eine tiefere Stimme V als männlich mit he/him Pronomen etabliert. So hat die Auswahl von Geschlecht und Gender sowohl optische als auch narrative Auswirkungen – etwa variieren Optionen zu romantischen Beziehungen mit gewissen Figuren, je nach Gender und Körpertyp von V.

Für die Bearbeitung der visuellen Darstellung von V bietet *Cyberpunk 2077* also eine große Auswahl an Anpassungsmöglichkeiten. Die Spielenden können die Gestaltung des Avatars aber auch überspringen, indem sie eines der schon vorgefertigten oder zufällig erstellten Erscheinungsbilder auswählen. Ein maßgeschneiderter Avatar ist also nicht zwingend notwendig, um sich in Vs Körper zu bewegen und in *Night City* einzutauchen. Ähnlich verhält es mit der **Kleidung**, beziehungsweise der **Ausrüstung** unserer Figur. Während des Spielgeschehens können wir eine große Auswahl an Waffen, Kleidungsstücken und Rüstungsteilen finden. Jedes einzelne Teil erfüllt eine Vielzahl von praktischen Funktionen sowohl für unsere Angriffswerte, wie auch unseren Abwehrstatus. Zusätzlich verändert die Kleidung auch das Aussehen und subjektive optische Auftreten der Figur. Mit dem Update 1.6. erweiterte das Entwicklerstudio *CD Projekt Red* das Spiel mit einer Kleiderschrank-Funktion.⁹² Diese ermöglicht es, sozusagen „unsichtbar“ eine ludologisch wertvolle Rüstung zu tragen, während die sichtbare Kleidung von V je nach den individuellen Vorlieben der Spielenden ausgewählt werden kann. Auch die **Waffen** und **Fahrzeuge**, die über den Spielverlauf gesammelt und gekauft werden können, spielen eine Rolle in der individuellen optischen Gestaltung unseres Avatars. Zusätzlich bietet das Fahren von Autos oder Motorrädern die einzige Möglichkeit, unsere Spielfigur aus der Außenperspektive in der freien Bewegung durch die Spielwelt zu beobachten.

Das bloße Aussehen allein beeinflusst das Spiel aber weder auf der ludologischen noch auf der narrativen Ebene. Gleichzeitig schafft eine selbst gestaltete Spieler:innenfigur aber eine

⁹² Hurley, Leon, „How to use the Cyberpunk 2077 wardrobe feature to transmog outfits“, in: *GamesRadar+*, <https://www.gamesradar.com/cyberpunk-2077-wardrobe-transmog/> 2023, 20.05.2024.

neue Dimension für die gestalterische Beziehung zwischen uns Spielenden und unserem Avatar. Denn egal ob wir versuchen ein möglichst originalgetreues Abbild unseres eigenen Aussehens zu erschaffen oder einfach einen Avatar gestalten, dessen Äußeres uns als Spielfigur zuspricht, so erschaffen wir doch eine gewisse Repräsentation unserer selbst. Unsere „Kreation“ wird in die Spielwelt eingebunden und wir finden einen selbst gestalteten und somit vertrauten Teil in der sonst noch neuen und fremden Welt wieder. Das Gefühl der Immersion kann so gesteigert werden, denn wir Spielenden nehmen uns selbst als Teil der Spielwelt wahr. Darüber hinaus erfüllt sich so auch eines der Versprechen des **Cyberpunk** Genres; die Erschaffung und Gestaltung des Ichs innerhalb oder außerhalb von Erwartungshaltungen und Ordnungssystemen.

2.2.3. Narrative Avatargestaltung

Viele der von mir bereits vorgestellten Kategorien überlappen sich auch mit der narrativen Gestaltung des Avatars. Insgesamt betrachte ich folgende Kategorien als wichtig:

- Herkunft
- Verhalten in Missionen
- Kampfstil (Grad an Gewalt)
- Freundschaftliche und romantische Beziehungen

Die drei verschiedenen Auswahlmöglichkeiten zur Vs **Herkunft** – *Nomad*, *Streetkid* oder *Corpo-Rat* – lassen uns durch jeweils verschiedene etwa halbstündige Missionen spielen. Alle drei haben gemeinsam, dass sie uns Spielenden unterschiedliche Aspekte von *Night City* vertraut machen und die Motivationen für das Agieren unserer Spielfigur im ersten Akt des Spiels etablieren. Ebenfalls wird Vs Freund, Söldnerkollege und für den Plot wichtige Figur, Jackie Welles, vorgestellt. Die visuelle Darstellung der drei Lebenspfade (vgl. Abbildung 6.) zeigt zwar Unterschiede beim Stil und der Umgebung der Figuren, stellt aber bei allen drei Waffen und Autos in den Fokus, dies unterstreicht auch diesen Aspekt der ludologischen und optischen Gestaltung unseres Avatars. Bei einer kurzen Untersuchung der drei Einstiegsgeschichten des Prologs, möchte ich meinen Fokus auf die Analyse der Situierung des Avatars legen.

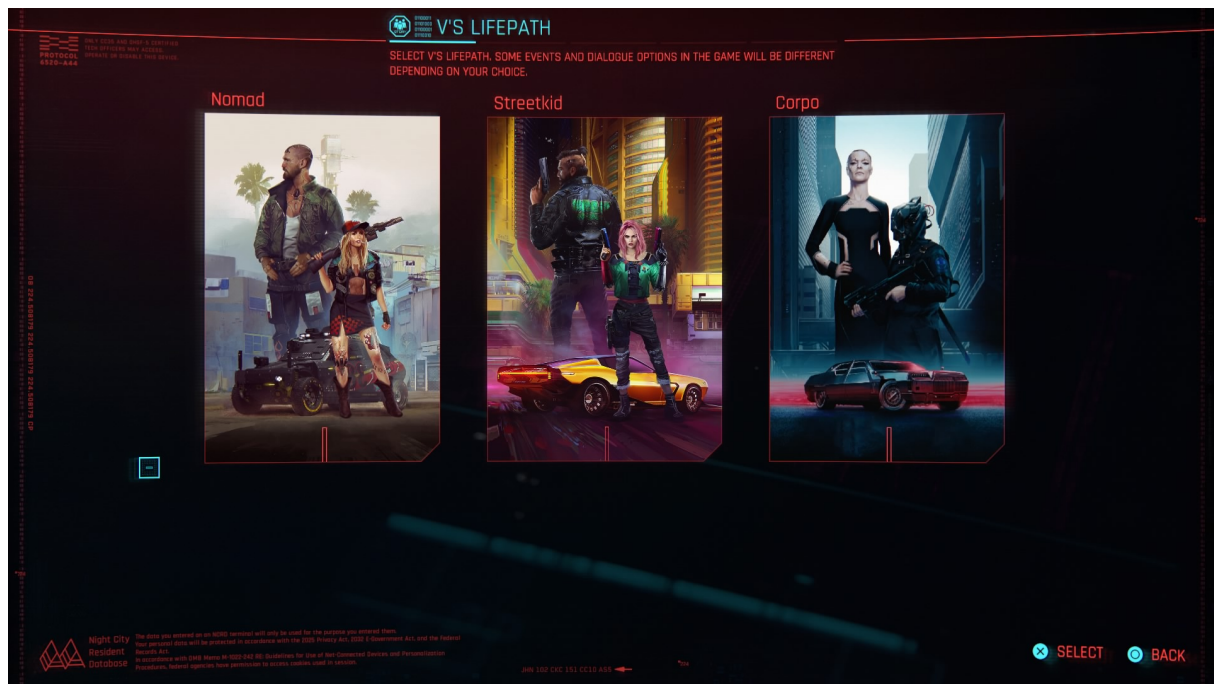


Abbildung 6.: Auswahl für den Lebenspfad des Avatars in *Cyberpunk 2077*, Auswahlmenü, Spieleinstieg.

Nach dem Bestreiten des Prologs spielt Vs Herkunft nur noch eine nebensächliche Rolle: Etwa lässt ab und an eine spezifische Herkunft eine eigene Antwortmöglichkeit in Dialogen zu. Alles in allem halten sich die Konsequenzen der bei Spielbeginn getroffenen Entscheidung des Lebenspfades aber in Grenzen.

Die narrative Gestaltung von V, reicht weit über die Auswahl einer Herkunft hinaus. Insgesamt treten dabei die Entscheidungen, die wir während des Spielverlaufs treffen, in den Vordergrund. Wir werden als Spielende in moralische Zwickmühlen manövriert in denen wir aus verschiedenen, vorgegebenen **Verhaltensmöglichkeiten** wählen sollen. Owen stellt fest, dass die Entwicklung der gespielten Figur vor allem auch durch die Interaktion mit der Spielwelt und deren Charakteren und Herausforderungen aufgeht;

„The player creates her character within the game world not only through the initial choices of race and class but also, and more individually, through behavioral choices, attitude toward others in conversations, and choices of which missions to pursue—who to help and who to thwart.“⁹³

Im Gegensatz zu *Red Dead Redemption 2* gibt es in *Cyberpunk 2077* keine binäre moralische Einteilung, die Entscheidungen der Spielenden auf einer Skala von gut bis böse einordnet und ständig nachprüfbar ist. Auf der ludologischen Ebene lässt sich das Spiel auf eine vergleichsweise „friedliche“ Art spielen, indem mit einem nicht tödlichem **Kampfstil** Gegner ausgeknockt werden können, anstatt sie zu töten. Bis auf wenige Ausnahmen, wie etwa die Mission *Psycho Killer*, hat diese Vorgehensweise aber keine narrative Auswirkung.

⁹³ Owen, David, *Player and Avatar*, S. 88.

Die Option, Gegner nicht zu töten, bleibt trotzdem für den Großteil des Spiels bestehen. Auch ohne narrative Konsequenzen stärkt die Möglichkeit zum vergleichsweisen friedlichen Handeln als weitere Möglichkeit für die Spielenden, V individuell agieren zu lassen. Konsequenzen für Vs Handeln gibt es jedoch für das Agieren oder Nicht-agieren in den **Beziehungen**, die V im Lauf der Geschichte eingehen kann. Der Umstand, welche Figuren V gesonnen scheinen, und welche nicht, entscheidet schlussendlich, welche Möglichkeiten für das Ende des Spiels freigeschaltet werden. Die Entscheidung, gewissen Figuren zu helfen oder nicht zu helfen, hat einen maßgeblichen Einfluss auf Vs schlussendliches Schicksal. Zentral ist die Beziehung positioniert, die sowohl für Vs Tod als auch Überleben sorgt: die zu dem Vs Körper und Psyche übernehmenden Persönlichkeitskonstrukt von Johnny Silverhand. Schlussendlich ist es unsere Beziehung zu ihm, die ausschlaggebend für das Ende ist. Für das Ende eine nebensächlichere, aber für die narrative Gestaltung des Avatars äußerst wichtige Rolle spielen Vs **romantische Beziehungen**. Insgesamt stehen vier NPCs als romantische Optionen zu Auswahl – die Möglichkeit zur Beziehung hängt von Vs Körpertyp und Geschlecht ab. Judy Álvarez und River Ward für V mit femininer Stimme (she/her Pronomen) und Körpertyp und Panam Palmer für V mit zumindest einem maskulinen Körpertyp sowie Kerry Eurodyne für V mit maskulinem Körper und Stimme (he/him Pronomen).

2.2.4. Analyse des Prologs – Ein Blick in den Spiegel

Jeder der auswählbaren Lebenspfade beginnt mit einem Blick in den Spiegel. Nachdem wir die allgemeinen Avatar-Anpassungen (Aussehen, Gender, Attribute etc.) abgeschlossen haben, werden wir durch eine der drei möglichen Prologe in das Spielgeschehen eingeführt. Die gemeinsamen Endpunkte sind jeweils die freundschaftliche Beziehung zu Jackie Welles, dem Start des gemeinsamen Söldnerlebens in *Night City* sowie die Vorstellung des Hauptantagonisten, dem Konzern *Arasaka*.

Auf den folgenden Seiten werde ich vor allem den Anfang der drei Prologe kurz analysieren. Den Fokus lege ich dabei auf die Vorstellung und Steuerung des Avatars und die räumliche und narrative Einführung in den Plot und *Night City*.

2.2.4.1. The Nomad

Bei der Auswahl der Herkunftsgeschichte erfahren wir, dass das Leben der Nomadenclans sowohl von Freiheit als auch von prekären Umständen geprägt ist:

„Roaming the Badlands, looting scrapyards, raiding fuel depots - life on the road wasn't easy. But growing up in a nomad clan has its perks. Honesty, integrity, and a love of freedom - qualities that few in Night City possess, and no amount of money can buy.“⁹⁴

Zu Beginn des Prologs befinden wir uns in einer Garage außerhalb von *Night City*. Wir blicken Vs Reflektion in einem verstaubten, digitalen Spiegel entgegen. V wischt den Dreck von der Oberfläche des Bildschirms. Mittig auf der Oberfläche steht der Schriftzug „user: [Unknown]“. Alles weist darauf hin, dass V, und somit auch wir, fremd hier sind. Im Hintergrund sehen wir einen Mechaniker, der unter die Kühlerhaube eines roten Autos blickt. (vgl. Abbildung 7.)

⁹⁴ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Auswahlmenü, Spieleinstieg.

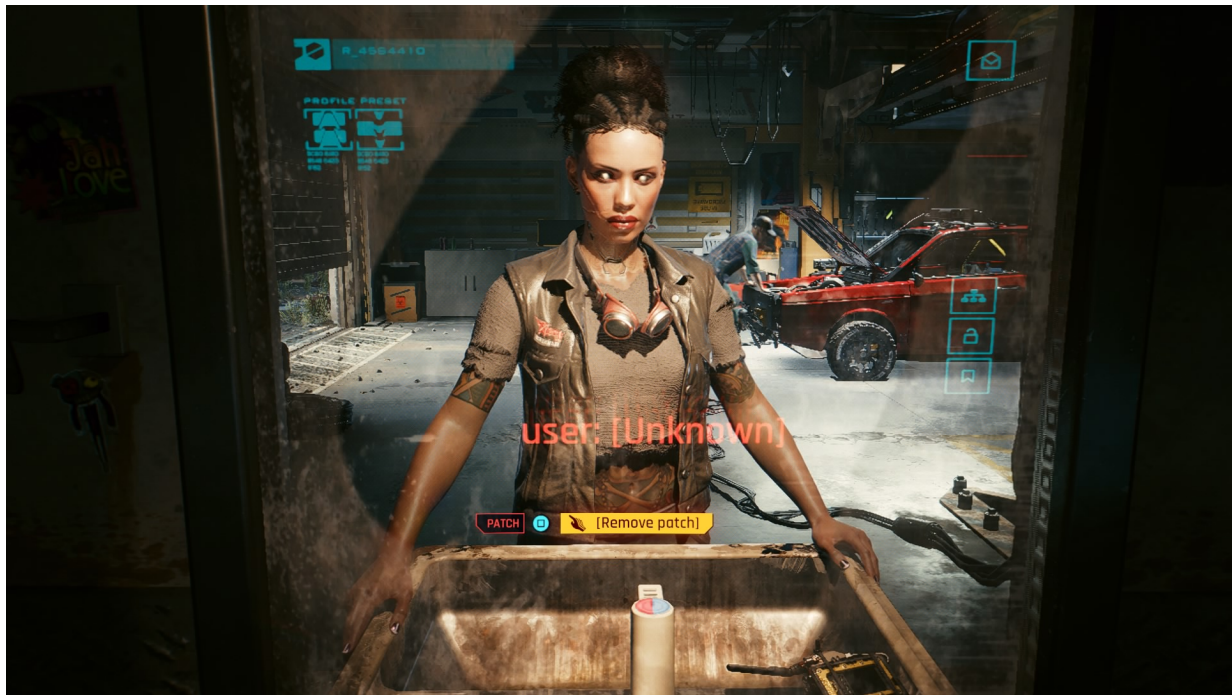


Abbildung 7.: Spiegelblick der Nomadin, *Cyberpunk 2077*, Prolog, *The Nomad*.

Wir können nach einem kurzen Moment, in dem sich V im Spiegel betrachtet, die „Kamera“ bewegen – zumindest soweit sich Vs Blick bewegen kann. Im Spiegelbild können wir beobachten, wie sich Vs Kopf und Augen mit unserer Steuerung in die jeweilige Richtung bewegen. Steuern wir Vs Blicke nach unten, können wir ihre/seine Hände in der Perspektive der ersten Person betrachten. Wir können so also nun unser digitales „Ich“ im Spiegel erkennen. Schnell erhalten wir auch unseren ersten Prompt zur Interaktion. Mit dem Drücken eines Buttons werden wir aufgefordert, einen Patch auf Vs Weste abzureißen. Direkt mit dem Drücken des Knopfes blickt V weg vom Spiegel auf den Patch direkt am Körper. Auch hier wird die Perspektive der ersten Person deutlich. In späteren Gesprächen erfahren wir, dass der abgerissene Patch das Symbol für den Nomadenclan ist, dem V ehemals angehörte. Die Handlung der Entfernung des Patches ist so eine physische wie auch symbolische Loslösung von Vs Nomadenfamilie.

Als der Mechaniker V anspricht, dreht sich die Figur weg vom Spiegel und hin zur Garage – wir erhalten nun auch die räumliche Steuerung für die Bewegung durch die Garage. Vs Reflektion verschwindet in verschwimmenden Pixeln von dem digitalen Spiegel und wir verlieren den äußerlichen Blick auf die von uns gesteuerte Figur. So schauen wir nun ganz durch ihre Augen.

Im Gespräch mit dem Mechaniker können wir an metallischen Elementen in seinem Gesicht und Hals erkennen, dass auch er Cyborg ist. Die Umgebung ist futuristisch gestaltet und mit fiktiven Technologien versehen. Trotzdem wirkt alles schäbig.

Der Mechaniker und auch ein wenig später auftauchende Sheriff machen uns gegenüber klar, dass Nomaden hier unerwünscht sind. Wir erhalten einige, lineare, Prompts zur Unterhaltung mit den beiden. Vs Aussagen werden hier nicht wirklich von uns entschieden, aber zumindest durch uns gesteuert. Die Prompts erscheinen durch einen Schriftzug mit einer verkürzten Version der Dialogoption am Bildschirm. Blaue Schriftzüge sind optional und treiben das Spielgeschehen nicht weiter, sondern dienen als „extra“ Unterhaltung und werden oft eingesetzt, um Fragen zu stellen. Gelbe Schriftzüge müssen ausgewählt werden, um das Spielgeschehen fortzutreiben.

Nachdem wir schlussendlich unser kaputtes Auto selbst notdürftig reparieren mussten, machen wir uns auf in das Ödland außerhalb *Night City*. Wir fahren das Auto durch Trailer-Parks, Staubstraßen und eine insgesamt heruntergekommene Infrastruktur. Unser Weg zwingt uns, mehrere Schilder mit der Aufschrift „KEEP OUT“ und „DANGER“ zu ignorieren. Diese verdeutlichen, dass wir hier nicht willkommen sind, und warnen bereits jetzt vor den Gefahren im späteren Spielverlauf.

Wir treffen auf einem abgelegenen Grundstück Jackie Welles. Hier ist er noch unser Auftraggeber für einen Schmugglerjob, der uns nach *Night City* bringen wird. Wir sollen Zollbeamte bestechen und ein Paket über die Grenze in die Stadt schmuggeln.

Im restlichen Verlauf des Prologs werden wir von mehreren bewaffneten Autos des großen und mächtigen Konzerns *Arasaka* verfolgt und beschossen. Offenbar stammt die geschmuggelte Ware von ihnen. Jackie steuert das Auto durch die Verfolgungsjagd, während wir auf die Verfolger schießen. Schließlich schaffen wir es, sie abzuhängen, und können unser Leben in *Night City* beginnen.

2.2.4.2. The Streetkid

Als *Streetkid* navigieren wir *Night City* als Eingeborene:r des Stadtteils Haywood, wie im Text bei der Auswahl der Herkunft erklärt wird:

„They say if you wanna understand the streets, you gotta live 'em. Gangs, fixers, dolls, small-time pushers - you were raised by them all. Down here the law of the jungle dictates the weak serve the strong - the only law in *Night City* you have yet to break.“⁹⁵

Wir beginnen diese Herkunftsgeschichte wieder mit V vor einem Spiegel. Der erste Blick ist auf Vs verletzte Hand gerichtet. Offenbar gab es eine Schlägerei – der nächste Blick richtet sich in den Spiegel und wir können unseren Avatar nun in der Reflektion betrachten. Vs Nase

⁹⁵ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Auswahlmenü, Spieleinstieg.

ist gebrochen und das Gesicht hat blaue Flecken. Wie schon bei dem *Nomad* Prolog weist auch dieser Spiegel einen roten Schriftzug auf. Diesmal ist es eine lange Identifikationsnummer. Wir sind in *Night City* bekannt – unser Gesicht wird durch die Technologie erkannt und es wird so klar gemacht, dass wir beobachtet werden. Der Barmann Pepe schenkt uns einen Shot Alkohol zur Betäubung von Vs Schmerzen ein. Wir erhalten nun unseren ersten Prompt mit Auswahlmöglichkeit.



Abbildung 8: Spiegelblick des Streetkids, *Cyberpunk 2077*, Prolog, *The Streetkid*.

In blauer Schrift wird uns vorgeschlagen, den Shot vor dem Geraderücken der gebrochenen Nase zu trinken. Das Konsumieren des Alkohols ist optional und trägt keine Konsequenzen mit sich. Der (digitale) Alkoholkonsum soll den Spielenden also nicht aufgezwungen werden und das Trinken von Alkohol bleibt über den restlichen Spielverlauf optional.

So oder so richtet V die gebrochene Nase wieder gerade. Daraufhin dreht sich die Figur automatisch zur Bar. Im digitalen Spiegel bleibt unser Avatar im „Augenwinkel“ sichtbar. Im Gespräch mit Pepe erfahren wir, dass Vs Verletzungen bei einem versuchten Raubüberfall verursacht wurden. Als Pepe fragt, ob es eine einheimische Person war, entgegnet V: „Do you really think someone local would mug *me*?“ – ein Hinweis, dass V nicht nur in der Gegend bekannt, sondern auch berüchtigt ist. Der digitale Spiegel schaltet kurz später die reflektierende Oberfläche ab und wir verlieren den Blick auf V von außen. In dieser kurzen Sequenz konnten wir uns ein Bild von V in *Night City* machen und verschmelzen mit unserem Avatar, indem wir die räumliche Kontrolle über ihn einnehmen.

Pepe bittet uns um einen Gefallen: Wir sollen seine Schuld bei einem ortsansässigen Gangster Kirk tilgen. Nachdem wir zustimmen, erhalten wir die Kontrolle V durch den Raum zu bewegen. Beim Erkunden der Bar sehen und hören wir eine raue und vorwiegend spanischsprachige Gemeinschaft. Auf Bildschirmen über der Bar laufen bunte Werbespots. Überall befinden sich Zeichen des mexikanischen Totenkults in Form von Wandgemälden von Totenköpfen, Rosen und Darstellungen der Santa Muerte.

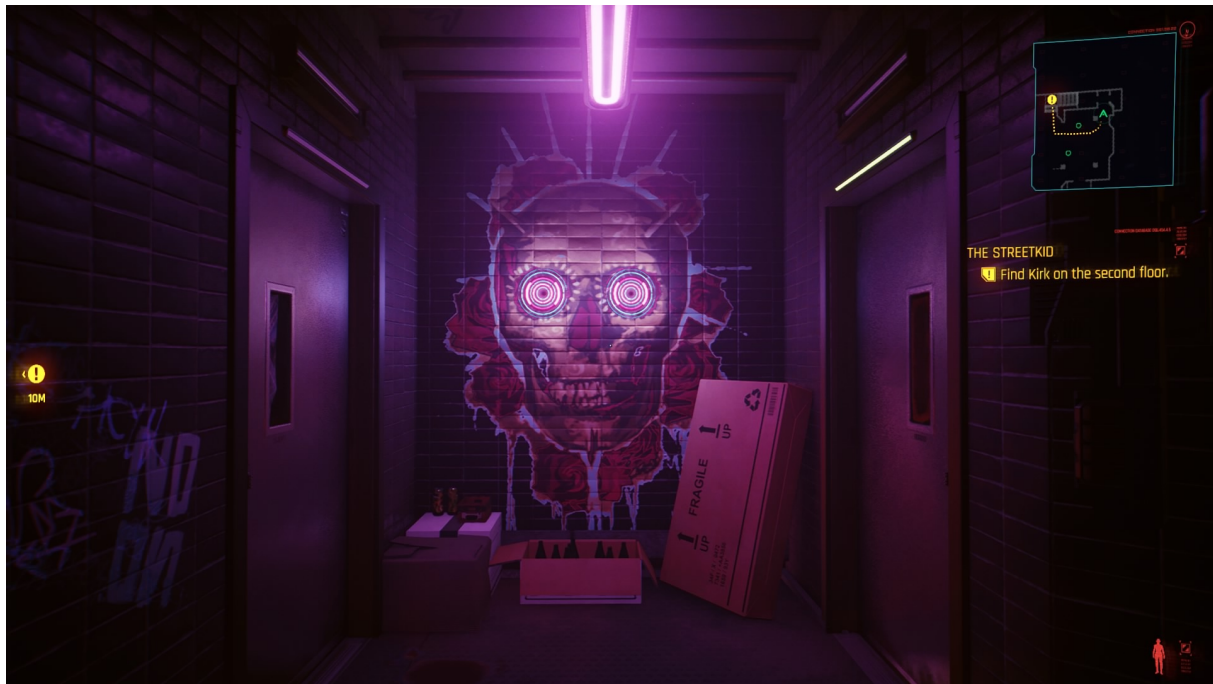


Abbildung 9: Wandgemälde eines Schädels, *Cyberpunk 2077*, Prolog, *The Streetkid*.

Wir erhalten von Kirk den Auftrag, ein neues Auto von einem hohen Angestellten der Firma *Arasaka* zu stehlen. Das Auto wird uns von Kirk in einer animierten Werbeanzeige in einer Printzeitung präsentiert. Die sauber-glänzende Optik und Technik der Anzeige steht im Kontrast zur schäbigen Umgebung der Bar.

Nachdem wir den Auftrag angenommen haben, machen wir uns auf den Weg von der Bar zur Garage, in der wir den Wagen stehlen sollen. An den Hauswänden, die wir passieren, können wir Darstellungen von jung verstorbenen Berühmtheiten der Söldner:innen-Szene *Night City*s betrachten. Sie sind Vorboten für das mögliche Schicksal Vs und das unausweichliche Ende Jackies – ein glorreicher Tod eines jungen Söldners auf der Suche nach Ruhm und Reichtum im Kugelhagel.

Vor dem Betreten der Garage können wir einen Reinigungsmann beobachten, der er vor einem Graffiti mit der Aufschrift „CORPO THIEVES MUST DIE“ und dem durchgestrichenen Logo der Firma *Arasaka* steht.

Beim Versuch, das Auto zu stehlen, werden wir von Jackie Welles unterbrochen. Beide werden kurze Zeit später von Einsatzkräften der *Night City Police* angehalten und bewusstlos geschlagen, aber schließlich auch wieder auf freien Fuß laufen gelassen. Dies obwohl der Besitzer des Wagens dazu stößt und den Einsatzkräften befiehlt, uns und Jackie töten zu lassen. Einer der Polizisten erkennt Jackie und V als alte Bekannte aus Haywood und beschließt, die beiden laufen zu lassen. Jedoch nicht ohne den abfälligen Kommentar: „Born here, live here, die here.“ V und Jackie beschließen daraufhin gemeinsam als Söldner:innen zu arbeiten.

2.2.4.3. The Corpo-Rat

Als Mitarbeiter:in der Counter-Intel Abteilung der Arasaka-Corporation bewegt sich V unter den mächtigsten und gefährlichsten Menschen *Night Citys*. Schon bei der Auswahl dieses Lebenspfades warnt uns das Spiel:

„Few leave the corporate world with their lives – fewer still with their souls intact. You've been there – you've bent the rules, exploited secrets and weaponized information. There's no such thing as a fair game, only winners and losers.“⁹⁶

Der Spiegel, der uns in diesem Prolog willkommen heißt, befindet sich in den Toiletten des *Arasaka*-Bürogebäudes in *Night City*. Es bleibt uns nicht viel Zeit, unser Gesicht zu betrachten, bevor sich V in das Waschbecken übergibt. Mit dem Blick nach unten können wir mehrere lose Pillen neben dem eben Erbrochenen erkennen. Wir erhalten nun die Kontrolle über die Kamera in Form von Vs Blickfeld.

Vor allem im Vergleich mit den anderen Prologen fällt auf, dass das Interface mit Informationen überladen ist: Oben links prangt das *Arasaka*-Logo, unten rechts befinden sich immer erneuernde Informationen zum Aktienmarkt und mittig oben erscheinen Daten über Vs Gesundheitszustand und arbeitsrelevante Hinweise. Hier ziehen Benachrichtigungen wie: „JENKINS WANTS TO SEE YOU IN HIS OFFICE“ und „HEART RATE: ELEVATED“ vorbei. Mittig auf dem Spiegel befindet sich auch hier ein rot leuchtender Schriftzug mit: „Employee: NC770416“. V ist als Angestellte:r einer großen Firma nur ein kleines Zahnrad unter vielen – die Identifikationsnummer zeigt, dass V in diesem System nur mehr mit einer Zahl markiert, entmenschlicht und austauschbar ist. Wir werden durch einen Anruf von Jackie Welles beim Erbrechen unterbrochen. Links oben im Bildschirm öffnet sich ein Video-Anruf.

⁹⁶ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Auswahlmenü, Spieleinstieg.

Im Gespräch erkennen wir, dass sich V und Jackie in diesem Prolog bereits vertraut sind. Er zeigt sich besorgt und sagt: „This job is gonna kill you.“

Wir erhalten nun unsere erste Dialogoption. (Abbildung 10.) Falls wir Jackie mit: „Don’t worry, I’m not dead yet,“ antworten, erwidert Jackie: „Exactly, yet.“ Der Arbeitsstress wird durch das mit Informationen überladene, hektische Interface auch für uns Spielende deutlich gemacht. Wir können im Spiegel beobachten, wie sich hinter V die Tür zum Toilettenraum öffnet und ein fremder Mitarbeiter eintritt. V und er werfen sich durch den Spiegel einen Blick zu. Er wirkt eingeschüchtert. Wir erhalten nun einen zeitabhängigen Prompt: Mit einem sich schnell leerenden roten Balken und der Dialogoption „Is there a problem?“ haben wir kurz die Möglichkeit, den Fremden anzuschauen. Seine angsterfüllte Reaktion zeigt uns, dass V eine relativ mächtige Position einnimmt.

Im Gespräch mit Jackie erklärt V, dass wegen unabsichtlich durchgesickelter geheimer Informationen momentan eine Krise in der Firma herrsche.

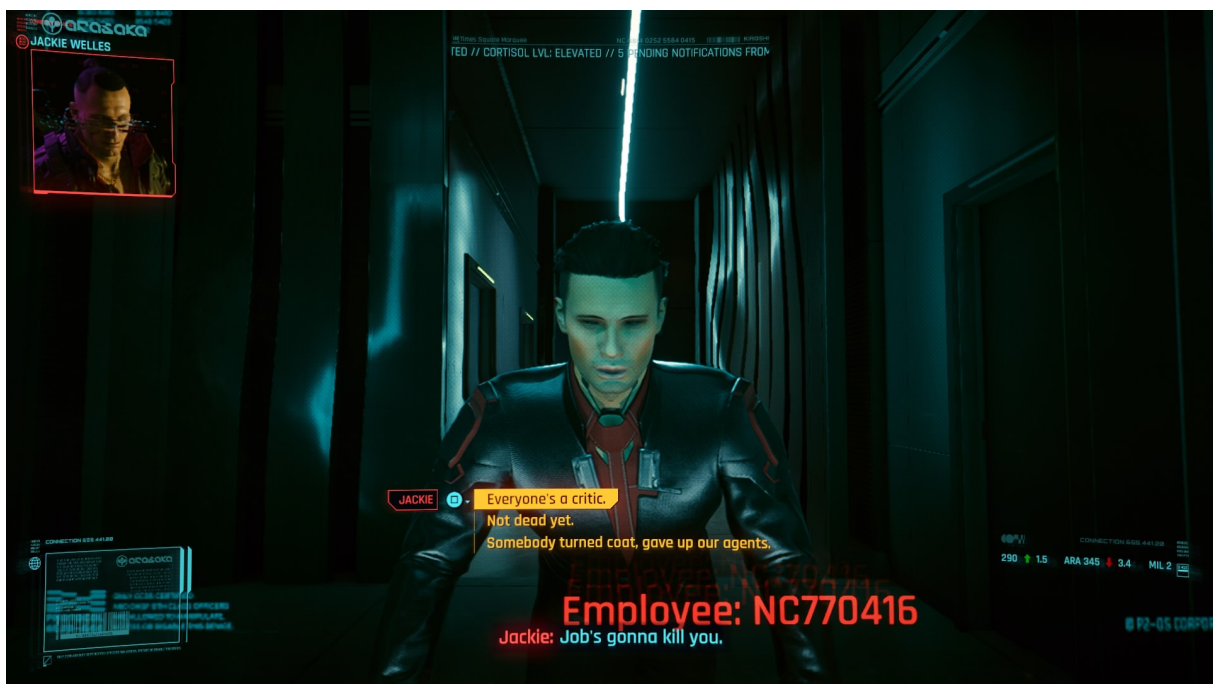


Abbildung 10.: Spiegelblick der Corpo-Rat, *Cyberpunk 2077*, Prolog, *The Corpo-Rat*.

V beendet das Telefonat mit Jackie und bewegt sich weg vom Spiegel, der seine reflektierende Oberfläche nun abschaltet. Wir erhalten die Kontrolle über die räumlichen Bewegungen unseres Avatars.

Beim Verlassen der Toiletten fallen große grüne Bäume am Ende des Gangs und ein langes Fenster mit üppigen Sträuchern direkt links von uns ins Auge. Lebendige Pflanzen sind ein seltener Anblick in *Night City*. Die Natur wird hier für die Reichen und Mächtigen

domestiziert. Die restliche Architektur ist futuristisch und minimalistisch gestaltet. Auch hier treffen das *Geborene* „Natürliche“ und das *Gemachte* „Künstliche“ aufeinander.

Wir bewegen durch die hohen, schwarz und rot gehaltenen Räumlichkeiten zum Aufzug. Im Atrium können wir manchen Angestellten lauschen, die sich über die momentane Firmenkrise unterhalten und anderen Mitarbeitern mit auffälligen kybernetischen Implantaten bei dem Meditieren zusehen. Ein starker Kontrast von Stress und erzwungener Entspannung dominiert die Umgebung.

Dass V in einer mächtigen Position arbeitet, erkennen wir wieder deutlich, als wir unser Büro betreten. V hat einen Assistenten, einen privaten Trainer und Arzt und eine *Trauma-Team*-Karte, welche eine teure Gesundheitsversicherung suggeriert – ein teurer Luxus in *Night City*. V ist abhängig von konstanter kybernetischer und chemischer Unterstützung, um den Arbeitsalltag zu meistern. Beispielsweise finden wir in unserer Schreibtischschublade einen kognitiven Booster.

Die Macht der Konzerne und unserem direkten Vorgesetzten wird demonstriert, als er einige Mitglieder der europäischen Raumfahrtkommission ermorden lässt. Über einen Bildschirm sehen wir eine Liveübertragung des Ereignisses – offenbar auf Knopfdruck werden die Mitglieder über eine Überladung ihrer kybernetischen Implantate eliminiert. Trotz ihrer/seiner Macht hat V keine Entscheidungsfreiheit: Als unser Chef uns auffordert, wiederum seine Vorgesetzte zu eliminieren, bleibt uns keine andere Wahl, als den Auftrag zu akzeptieren. Diese klare Behinderung der Handlungsmacht verdeutlicht Vs prekäre Lage als Agentin für *Arasaka*.

Um den Mord in Auftrag zu geben, treffen wir uns persönlich mit Jackie in einer Bar im Stadtteil Watson. Dazu erlaubt uns Vs Vorgesetzter, sein privates Luftschiff zu verwenden. Wir können durch ein Fenster die vorbeiziehende Skyline *Night Citys* begutachten, während wir, auf unseren Wunsch, Champagner trinken und den Nachrichten zuhören können. Vor dem Fenster ziehen Wolkenkratzer mit riesigen leuchtenden Werbetafeln vorbei. Es wird für kybernetische Implantate, Pornografie und Feuerwaffen geworben. Auf dem Weg erhalten wir einen Anruf von unserem Lebensberater – Vs biometrische Daten werden an ihn übertragen und er möchte Vs Stresslevel anpassen. Die Überwachung der Lebensweise sickert bis ins Blut.

V wird beim Gespräch mit Jackie von anderen *Arasaka* Agenten unterbrochen. Sie informieren uns, dass der Plan zum Auftragsmord aufgefliegen und V mit sofortiger Wirkung gekündigt ist. Nach einem kurzen Moment wird Vs Geld eingefroren, die Gesundheitsversicherung gekappt und firmeneigene Kybernetik wird ausgeschaltet. Der

Bildschirm verschwimmt und die Reaktion der Kamerasteuerung auf unseren Input wird träge. Der Blick der Kamera bewegt sich mit Vs starken Atem leicht auf und ab. Immer wieder wird das Bild verzerrt – all dies, um zu zeigen, dass Vs kognitive Booster extern abgeschaltet wurden. Die Agenten werden nur durch Jackies Einschreiten daran gehindert uns mitzunehmen und verschwinden zu lassen. V bleibt geschwächt zurück. Mit dem Verlust unseres bisherigen Jobs steht dem gemeinsamen Söldnertum mit Jackie nichts mehr im Weg.

2.2.5. Der Geist im Spiegel – Wer sind (V)ir?

Die narrative Einführung in die Welt von *Cyberpunk 2077* demonstriert das Machtgefüge und die körperlichen Realitäten, welche das Leben und Sterben in Night City definieren. Im Prolog *The Nomad* erhalten wir zunächst eine Außenseiterperspektive. Die Gegend um *Night City* ist ein lebensfeindliches Ödland, das Zollpersonal korrupt und die Konzerne so mächtig, dass sie mehrere bewaffnete Einheiten gegen Schmuggler einsetzen können.

Der *The Streetkid* Prolog zeigt, dass das Leben der weniger privilegierten Einwohner:innen *Night Citys* von Kriminalität und Polizeigewalt im Auftrag der Konzerne geprägt ist. Das Söldnerleben wird als ereignisreich und kurz dargestellt. Der Stadtteil Haywood zieht starke Einflüsse aus einem mexikanischen Kulturverständnis. Tod und die Verehrung von Toten, vor allem tote „Night City Legends“, sind allgegenwärtig.

Im Prolog *The Corpo-Rat* wird die absolute Macht der Konzerne am Leib der eigenen Angestellten demonstriert.

Die optische und ludologische Einführung in die Steuerung und Situierung unseres Avatars nutzt die große Auswahl an Anpassungsmöglichkeiten für die Avatar-Erstellung sowie das Spiel in der Perspektive der ersten Person, um den Avatar unser eigen zu machen. Zu Beginn aller drei Prologe werden wir gezwungen, unseren selbst gestalteten digitalen Stellvertreter im Spiegel zu betrachten. Wir können in der Reflektion unseren Blick beobachten – die Steuerung der Kamera wird uns so auch klar als Blicksteuerung vorgestellt. So werden wir gleich zu Beginn des Spiels dazu angehalten, den Spielkörper als unseren zu erkennen. Wenn der Spiegel ausgeschaltet wird und wir den Blick auf diesen Körper verlieren, verstehen wir, wessen Körper wir nun durch *Night City* bewegen.

Vs eigentlicher Vorname ist vom Gender der Figur abhängig Valerie oder Vincent. Dieser fällt im Verlauf des Spiels nur einmal. Auf das Nennen ihres Namens antwortet die Figur: „V. Just V. Only people who know me real well can use my real name.“⁹⁷ V wird so als Figur mysteriös und verschlossen dargestellt. Als Figur lässt sie sich so aber auch durch unsere Vorstellungen prägen. In der Perspektive der ersten Person „verlieren“ wir den Blick von außen auf die Figur, die wir spielen. Die Immersion und somit auch das Avatar-Spieler:in-Konstrukt ist am engsten, wenn die Spielenden vergessen, dass die gespielte Figur eine von ihnen unabhängige Geschichte in der Spielwelt hat. Das Fallen des Namens bricht kurz mit diesem Vertrag, den Spieler:in und Avatar beim Erstellungsprozess abschließen. Der Blick

⁹⁷ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, V, Akt 2; Automatic Love.

rückt für einen Moment von der ersten Person in die Außenperspektive und wir werden dazu angehalten über V – losgelöst von uns nachzudenken.

Nach den Prologen zwingt uns das Spiel weiter an einigen wichtigen Punkten in der Handlung unseren Avatar im Spiegel zu betrachten: *The Heist* am Ende des ersten Aktes, Im *Interlude* zwischen dem ersten und dem zweiten Akt und in *Chippin' In* als Teil einer Mission für Johnny Silverhand. In allen drei Fällen sollen wir uns entweder mit Sterblichkeit und/oder unserer Identität beschäftigen. Das Spiel mit der Ich- und Außenperspektive wird im weiteren Spielverlauf auf die Spitze getrieben. Vor allem die Gestaltung der Enden unterstreicht das starke Potential der Zerrüttung der Avatar-Spieler:in- Beziehung. Ich möchte dem Gedanken der Avatar-Spieler:in Beziehung als Katalysator für das Cyborg-Sein der Spielenden und deren Körperlichkeit weiterspinnen.

2.2.6. Der (un)sterbliche Körper eines Cyborgs

Das Leben und Sterben und die Frage der Seele der technisch-biologischen Körperlichkeit des Cyborgs steht im Zentrum der Handlung von *Cyberpunk 2077*. Wie Donna Haraway in ihrem Werk *A Cyborg Manifesto* ausführt, beruht der Körper des Cyborgs auf einer paradoxen Mannigfaltigkeit. Sie beschreibt ihn als „nicht unschuldig“ in dem Sinn, dass der Cyborg ein Wesen des endlosen Widerspruchs ist. Er kann gar nicht unschuldig sein, weil sich Schuld und Unschuld in ihm gegenseitig ausschließen; „A cyborg body is not innocent; it was not born in a garden; it does not seek unitary identity and so generate antagonistic dualisms without end (or until the world ends); it takes irony for granted.“⁹⁸ Haraway beschreibt den Cyborg also als etwas *Gemachtes*, fern ab von Natur – eine Einheit ohne Einheit, welcher der Antagonismus fundamental inne wohnt.

Wenn ich die christliche Ansicht des Todes als das Resultat der Erbsünde (Schuld) in diesem Gedankengang weiterführe, dann offenbart sich der Cyborg als Wesen, das weder tot noch lebendig sein kann. Vielmehr noch ein Wesen, das sich dem ganzen Konzept der Sterblichkeit entzieht. Natur wird *geboren* und kann demnach auch sterben, während Technik *gemacht* wird und nur den Verfall, aber nicht den Tod kennt.

Ich möchte den Gedanken der Spielenden als Cyborg in diesem Sinn weiterverfolgen: Wie ich in den vorherigen Kapiteln festgestellt habe, wird der Avatar V durch ludologische, optische und narrative Elemente im Laufe des Spiels gestaltet. Die Beziehung wirkt wechselseitig: Wir werden immer mehr mit unserer Figur und der Welt, in der wir sie bewegen, vertraut. Wir, als spielende Cyborgs, werden durch das Spiel zu Cyborgs *gemacht*. Wir erleben den Tod der Figur, sind aber selbst in dieser Konstellation nicht vollkommen sterblich. Die Erfahrung mit dem tod-losen Tod in diesem Sinne ist aber trotzdem fruchtbar, um die philosophischen Implikationen eines biologisch-maschinellen Lebens zu durchleuchten.

So verkompliziert sich der Status der Gesundheit oder Krankheit eines Cyborgs, weil auch sein Status als lebendig oder tot kompliziert ist: er gedeiht im Widerspruch und außerhalb von binären Kategorien.

In ihrem Text „The (Possible) Future of Cyborg Healthcare: Depictions of Disability in *Cyberpunk 2077*“ analysiert Technologie- und Kulturwissenschaftlerin Alice Fox die Art und Weise, wie *Cyberpunk 2077* die Sorge um körperliche Behinderung darstellt. Wie ich bereits beim *Corpo-Rat* Prolog festgestellt habe, arbeitet das Gesundheitssystem in Night City nur für ihre reichen und mächtigen Bürger:innen mit teuren Versicherungen. Ein Umstand, der vielen

⁹⁸ Haraway, „A Cyborg Manifesto“, S. 180.

neoliberalen Systemen unserer eigenen Gegenwart entspricht. Dem Cyberpunk-Genre folgend wird die Darstellung dieses Mechanismus auf die Spitze getrieben.⁹⁹

Gleich die erste Mission nach dem Beenden des Prologs – *The Rescue* – unterstreicht die Fallstricke des Gesundheitssystems *Night City*:

Jackie und V erhalten einen Söldnerauftrag: Sie sollen eine Verschwundene mit teurer Gesundheitsversicherung finden und gegebenenfalls retten. Sie wurde von der kriminellen Bande „Scavengers“¹⁰⁰ entführt. Sie spezialisieren sich auf den Verkauf von „second-hand“ Kybernetik. Dafür entführen und schlachten sie vulnerable Cyborgs aus. Auf dem Weg durch das Bandenquartier finden wir überall aufgeschlitzte und ausgenommene tote Körper. Falls wir Spielenden den toten Körper einer jungen Frau mit unseren digitalen Augen scannen, um zu sehen, ob es sich dabei um die Vermisste handelt, merkt Jackie an: „Our girl's top shelf... This one's packin' black market Zetotech repros. Typical back alley fix-ups. Not our lucky gal. Let's keep lookin'“. ¹⁰¹ Es wird deutlich gezeigt, dass die Benutzung von Kybernetik zwar weitgreifend ist, deren Qualität und Zugang zur Versorgung und Wartung aber exklusiv für die privilegierten Bürger:innen vorbehalten sind.

Nachdem die kriminelle Gang von uns ausgeschaltet wurde, finden Jackie und wir die Frau und sie wird innerhalb weniger Sekunden von Spezialagenten der Gesundheitsversicherung – dem sogenannten *Trauma Team* – gerettet. Die Möglichkeit für Leben und Sterben im Cyberkapitalismus unterscheidet sich dramatisch für wohlhabende Bürger:innen *Night City*. Oder, wie Fox festhält: „Medical care is a paid privilege, not a right.“¹⁰² Obwohl die Einwohner:innen *Night City* kein Recht auf Versorgung mit Kybernetik haben, ist ein Leben ohne sie kaum oder nur schwer navigierbar. Außer der üblichen Verwendung von Prothesen für amputierte Gliedmaßen, bieten kybernetische Verbesserungen vorteilhafte und sogar unabdingbare Hilfestellungen für den Alltag in *Night City*. Wir Spielende können durch das Bezahlen hoher Summen von *Eurodollars* (der Währung *Night City*) an diverse *Ripperdocs* Vs Körper und somit auch unser Spielerlebnis stark verändern. Etwa können wir ein zweites Herz implantieren lassen und so unsere verfügbare Gesundheitsressource verdoppeln. Augenimplantate lassen uns unsere Umgebung auf Gefahren und Informationen hin scannen, und in die Knochen versetzte Netze erhöhen den Rüstungsfaktor für Vs Verteidigung. Doch

⁹⁹ vgl. Fox, Alice, „The (Possible) Future of Cyborg Healthcare: Depictions of Disability in *Cyberpunk 2077*“, in: *Science as Culture*, 30/4, 2021, DOI: 10.1080/09505431.2021.1956888, 10.04.2024, S. 593.

¹⁰⁰ zu deutsch etwa mit Plünderer oder sogar Aasgeier übersetzbar

¹⁰¹ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Jackie Welles, Akt 1; *The Rescue*.

¹⁰² Fox, „The (Possible) Future of Cyborg Healthcare: Depictions of Disability in *Cyberpunk 2077*“, S. 594.

trotz aller dieser übermenschlichen Fähigkeiten, hält Fox fest, dass, „[b]ecoming cyborg does not solve, circumvent, or transcend human vulnerabilities—it introduces new and different ones.“¹⁰³ Unser Zugang zur Versorgung unserer Kybernetik und Gesundheit hängt stark von der gesellschaftlichen Stellung und finanziellen Mitteln ab. Vs bekannter *Ripperdoc* Vik operiert in einem Kellerabteil eines brüchigen Hauses in einer heruntergekommenen Gegend. Während der Mission *The Rescue* fängt sich V einen digital-neuralen Virus ein, der uns durch Störungen in unserem Interface deutlich gemacht wird. Nach der Mission erhalten wir die Aufgabe, Vik aufzusuchen, um das Virus entfernen zu lassen – er führt gleich auch eine Generalüberholung durch und erneuert unsere Augenkybernetik und installiert Verbesserungen in unsere dominante Hand. Am Ende stehen wir mit einer satten Rechnung da. Vik erlaubt uns zwar, das Geld später zu bezahlen, doch wir haben keinen Zugang zu seinen Leistungen, bis wir die Schuld beglichen haben.

Cyberpunk 2077 macht klar, dass die Probleme und Sorgen von Cyborgs nicht durch die übermenschliche Kraft ihrer technisch verbesserten Körper ausgeglichen werden kann. Vor allem weniger privilegierte Bürgerinnen *Night Citys* werden oft zu Opfern von kriminellen Gangs, gierigen *Ripperdocs* oder müssen an veralteter und nicht funktionierender Technik leiden. Ihr Leben ist schnell, kurz und wäre meistens leicht vermeidbar. Währenddessen leben die oberen Schichten im Luxus und Reichtum. Ihr Leben ist oft lang und gesund mit dem Zugang zu all der technischen und medizinischen Hilfe, die eine Megametropole zu bieten hat. Unter dem Motto „SECURE YOUR SOUL“ wird die Möglichkeit zur digitalen Absicherung der Seele versprochen – dem letzten vergänglichen Teil des Menschen und somit dem Tod soll so ein Schnippchen geschlagen werden. Doch diese Möglichkeit zur „Unsterblichkeit“ ist ausschließlich den Topvermögenden vorbehalten. Der Rest der Cyborgs der Stadt verrottet und rostet.

¹⁰³ Fox, „The (Possible) Future of Cyberorg Healthcare: Depictions of Disability in *Cyberpunk 2077*“, S. 595.

2.3. Leben und Sterben in *Night City*

Die eigenständige Erkundung *Night Citys* eröffnet uns Spielenden die Möglichkeit, die Welt von *Cyberpunk 2077* durch die Gestaltung seiner Umgebung zu erfahren. Klatt führt aus, dass im Gegensatz zu dem typisch geordneten Aufbau von Großstädten wie New York, in denen den Aufbau schon in der Vogelperspektive navigier- und nachvollziehbar ist, die Stadtlandschaft der Cyberpunks den Blick in die Mikroperspektive zwingt; „An die Stelle gewohnter Ordnungssysteme, etwa geometrisch strukturierte Kartographien, die vom einzelnen Menschen überschaubar und klar einzusortieren sind, tritt das individuelle Erleben.“¹⁰⁴ Beim Bewegen der Spieler:innen durch den virtuellen Stadtraum wird schnell klar, dass die zur Verfügung gestellte Karte und Minimap nur bedingt bei der Navigation behilflich sind. Autobrücken und Fußgängertunnel schichten sich übereinander und bilden ein verworrenes Gewebe, dass nur durch das aktive Erkunden durch uns Spielende verständlich gemacht werden kann. Die Stadt ist klar als nordamerikanische Metropole gestaltet. In den inneren Bezirken befinden sich schicke Bürogebäude, Clubs und Wohnungen für die Reichen und Mächtigen *Night Citys*. Die Außenbezirke sind eine Wüstenlandschaft mit teils kahlen Palmen und Sträuchern, die von Armut und Kriminalität gezeichnet ist. Fast überall in der Stadt finden sich Berge an Müll. Im Stadtkern stapeln sich Wolkenkratzer über Autostraßen. Jeder leere Fleck scheint mit teils unverhohlenen sexualisierter Werbung geschmückt zu sein. Grelle Neonreklamen lenken den Blick am Rande der Fußgängerwege und Autobahnen auf die Bilder der beworbenen Produkte. Einige der wenigen gesunden und prächtigen Bäume, die doch außerhalb von aufwendig gezähmten Parks zu finden sind, befinden sich auf erhöhten Plattformen und sind an technische Apparaturen angeschlossen. (vgl. Abbildung 11) Die Natur wurde nicht nur domestiziert, sie wurde an den Rand des Aussterbens gebracht und wird nun für ästhetische Zwecke zwanghaft am Leben erhalten.

Im Zentrum der Stadt befindet sich ein Park als Gedenkstätte an jener Stelle, an der Johnny Silverhand das Bürogebäude der Firma *Arasaka* zum Fall gebracht hat. Johnnys Sündenfall bildet sowohl den Kern der Stadt *Night City* wie auch den Kern des Geschehens des Plots in *Cyberpunk 2077*. Hier spiegelt die narrative Gestaltung auch den räumlichen Aufbau des Spiels.

¹⁰⁴vgl. Klatt, „Cyberpunk: Die Avantgarde der Science-Fiction“, S. 82.



Abbildung 11: Straßenkreuzung mit Baum, *Cyberpunk 2077*, Erkundung von *Night City*, *Westbrook*.

Schon nach dem Bestreiten des Prologs heißt uns das Spiel mit einer kurzen Videosequenz in *Night City* willkommen und zeigt uns, dass die Umgebung Teil der Erzählung der Geschichte ist. In der üblichen Perspektive in der ersten Person, jedoch ohne Möglichkeit zum Eingreifen durch den/die Spieler:in, wird im schnellen Schnittwechsel das anfängliche Söldnerleben Vs und Jackies dargestellt. Sie stehen, raufen, feiern und bauen sich ein Leben in der Stadt auf. Am Ende der Sequenz blickt V nach oben in die Hochhäuser Night Citys. Auf einer großen Anzeige lässt sich „FOCUS ON WINNING THIS FALL“ lesen. Einfach könnten wir Spielenden dies mit „Konzentriere dich diesen Herbst auf das Gewinnen“ interpretieren. Doch mit dem Wissen um Vs Schicksal erkenne ich hier eine erste Warnung mit: „Konzentriere dich darauf, diesen Absturz zu gewinnen“. Es suggeriert, dass der Fall nach dem Aufstieg unvermeidbar ist, und uns Spielenden nur übrigbleibt, das bereits sichere Schicksal glorreich zu meistern. Auch die auditive Ebene unterstreicht dies; eine fröhlich aufgeplusterter Radiomoderatorenstimme stellt die Schwerpunkte des Lebens und Sterbens der Söldner:innen *Night Citys* klar: Schnell leben, jung sterben und vor allem: sich einen Namen machen:

„Every new day here means a hundred new arrivals! But only half these gonks will survive a year. And that's if it's a good one! And why do these peeps come to NC? Well, to be street samurai like Morgan Blackhand and Weyland Boa Boa! The greater the risk, the bigger the bounty, kids. Or so they say... But you can only be a major league player for so long. The faster you live, the faster you burn out - If you don't get a bullet to the brain first! NC's legends! Know where you'll find most of 'em?! The

graveyard. Matters not where you're from, matters not where you start. What matters here is the walk you walk. In Night City! The City of Dreams!¹⁰⁵¹⁰⁶

Der Tod und jung verstorbene Legenden der Söldnerszene sind vor allem in den raueren Stadtteilen *Night City*s allgegenwärtig, sie werden fast wie Heilige verehrt, wie ich schon bei der Analyse des *The Streetkid* Prologs angemerkt habe. Graffitis, Clubs mit Namen wie *Afterlife*, *Totentanz* und *7th Hell* suggerieren eine ständige Auseinandersetzung mit dem Tod. In dieser „Stadt der Träume“, in der die hohen Kosten einer Gesundheitsversicherung ein kurzes Leben für benachteiligte und vulnerable Bürger:innen garantiert, werden junge Söldner:innen schnell zu Leichtsinn verleitet, um an Geld zu kommen und somit einen besseren Lebensstandard zu erreichen. Besonders der Club *Afterlife* bietet einen umfassenden Blick in die Söldner:innenszene *Night City*s. Dazu beschreibt Jackie das *Afterlife* im Ersten Akt des Spiels und wir erfahren welchen Stellenwert der Club in *Night City* einnimmt: „There’s only one door you gotta open in Night City. And that’s the door to The Afterlife.“¹⁰⁷



Abbildung 12: Eingangsschild mit Logo, *Cyberpunk 2077*, Erkundung von *Night City*, *The Afterlife*.

Das *Afterlife* ist der Dreh- und Angelpunkt jedes großen Jobs, den erfolgreiche Söldner:innen in *Night City* abschließen können. Auch für V finden einige der wichtigsten Momente hier statt.

¹⁰⁵ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Stanley Media, Prelude.

¹⁰⁶ NC = Night City

¹⁰⁷ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Jackie Welles, Akt 1; Journeleintrag zu *The Heist*.

Das Logo des *Afterlife* erinnert an die Grafik eines EKGs, welche einen letzten Herzschlag darstellt (vgl. Abbildung 12.). Der Name deutet auf den Tod und die Architektur und das Dekor weisen auf die frühere Verwendung der Örtlichkeit als Leichenhalle hin. An den metallischen Wänden befinden sich Kühlfächer und am Boden Abflussgitter. Durchsichtige Plastikvorhänge und halbnackte Tänzerinnen in Tanks mit grünlicher Flüssigkeit machen klar, dass das *Afterlife* auf seine makabre Vergangenheit stolz ist. Sollten wir die Barkeeperin nach einem Drink fragen, erhalten wir eine Liste von Cocktails, die nach jung verstorbenen Söldnerlegenden benannt sind. Die Chefin des *Afterlife* ist Rouge. Sie ist eine ehemalige Freundin Johnny Silverhands und ungewöhnlich alt für eine berühmte Söldnerin. Womöglich als Anspielung auf ihre erstaunliche Überlebensfähigkeit steht das Wort „SURVIVE“ auf ihrem knallgelben Oberteil in Großbuchstaben geschrieben. Rouge spielt in Vs Geschichte eine wichtige Rolle. Unter anderem weil sie entscheidet, wer Zutritt zum *Afterlife* erhält.

Dass das *Afterlife* ein exklusiver Ort ist, merken wir Spielenden, wenn wir versuchen, die Bar vor dem Beginn der Mission *The Heist* betreten zu wollen – der Türsteher weist V darauf hin, dass nur geladene Gäste Zutritt erhalten. *The Heist* steht am Ende des ersten Aktes, während dieser Mission sterben sowohl Jackie als auch ein weiteres Teammitglied – T-Bug – auf gewaltsame Weise. Auch V wird in den Kopf geschossen. Obwohl sie/er durch den Mikrochip, der sie/ihn in Verlauf des Spiels langsam sterben lässt, wiederbelebt wird, so macht der Verlauf der Ereignisse doch klar: Der Weg ins *Afterlife* verspricht auch den Weg in den Tod.

2.3.1. Sterblichkeit und das Jenseits – Analyse der spirituellen Spuren in *Night City*

Der Name *Afterlife* lenkt die Gedanken auf ein Leben nach dem Tod. Die Beschäftigung mit dem in *Night City* allgegenwärtigen Tod führt gezwungenermaßen auch zu der Beschäftigung mit der Frage nach dem „Danach“. Euphemismen für das Sprechen über das Thema Tod und Sterben sind üblich. Trotzdem ist die Sprache, welche die Bewohner:innen *Night Citys* rund um den Tod verwenden, bemerkenswert. So fallen als Synonyme für Tod, Sterben und Töten immer wieder die Begriffe „Flatlined“ oder „Zeroed“. Ersterer wird uns auf dem Game Over Screen angezeigt, wenn wir einen nicht-narrativ eingebetteten Tod erleben. (Abbildung 13.) Neben einer Darstellung eines kahlen, menschlichen Schädels befindet sich der Schriftzug „FLATLINED“. Darunter sind die üblichen Optionen zum Neu-laden oder Verlassen des Spiels. Der erste Schriftzug, der nach dem Verlust aller Gesundheitspunkte angezeigt wird, ist „CRITICAL SYSTEM FAILURE“. Bei unserem ersten Besuch bei Vik erhalten wir kybernetische Verbesserungen für unsere Augen – unser Blick ist also immer von den Informationen der uns zur Verfügung stehender Technik gelenkt. Der erste Moment des nicht-narrativen Tods geschieht also noch im Einklang mit der Perspektive der ersten Person. Die vierte Wand wird erst mit dem Erscheinen des Game Over Screens unterbrochen.

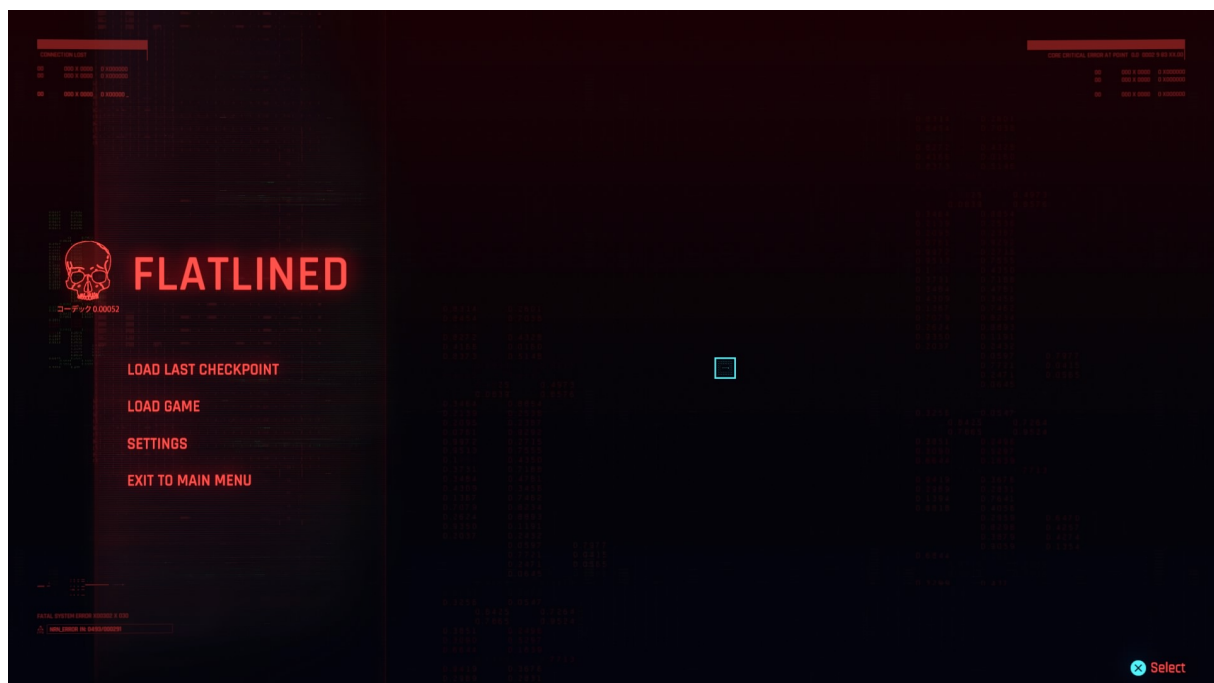


Abbildung 13.: Game Over Screen, *Cyberpunk 2077*, Flatlined.

Beide Begriffe erinnern mich, wie schon das Logo des *Afterlife*, an die grafische Darstellung eines EKGs. So positioniert sich die Sprache um den Tod in *Night City* in der Verbindung von

Technik und Körper – also erneut auf *gemacht* und *geboren* – und fern ab von Spiritualität. Wenn ein Cyborg in *Night City* stirbt, so ist er nicht „an einen besseren Ort gegangen“, die Technik, die sein Leben nachweist, zeigt nun die Absenz davon an.

Auffällig ist auch, dass sich bei der Erkundung der Stadt keine oder kaum Gotteshäuser oder Tempel finden lassen. Auf einem Hügel am nord-östlichen Rand der Stadt befindet sich eine Art Friedhof mit einer großen Ansammlung von Kolumbarien.¹⁰⁸ Wir können diese Begräbnisstätte besuchen und die Bestattungsorte von NPCs, die während des Spielverlaufs verstorben sind, auffinden. An den Wänden befinden sich kleine holographische Markierungen mit dem Namen der Verstorbenen, einem kleinen Symbol und einer Inschrift. Religiöse Symbole oder Gebetsorte sind nicht zu finden. Der ganze Ort wird von Sicherheitsdrohnen bewacht und scheint allgemein dunkel, anonym und minimalistisch gestaltet. Außer den kleinen blau-leuchtenden holographischen Bildern und den Namen finden sich keine individuellen Merkmale; keine Blumengestecke, Teddybären oder Speisen, die von Hinterbliebenen dagelassen wurden.

Trotz oder gerade wegen *Night Citys* offensichtlichen Widerwillens, sich mit Spiritualität oder Vergänglichkeit zu beschäftigen, werden wir Spielenden sowohl in den Hauptmissionen als auch in Nebenmissionen dazu aufgefordert, uns mit philosophischen und spirituellen Fragestellungen zum Thema des Todes und der Seele auseinanderzusetzen.

Das *SECURE YOUR SOUL* Programm wird von der antagonistischen Firma *Arasaka* geleitet und bietet hochzahlenden Kund:innen die Möglichkeit, noch zu Lebzeiten eine Kopie ihrer Persönlichkeit und Erinnerungen zu erschaffen und auf einem Biochip, welcher als *The Relic* bezeichnet wird, zu speichern. So soll die „Seele“ kopiert und erhalten werden. Bei der Erkundung des Kolumbariums können wir Spielenden zufällig zwei NPCs, einem Vater mit seiner kleinen Tochter, begegnen, die sich über *SECURE YOUR SOUL* unterhalten. Das Mädchen beklagt sich darüber, dass, ihre verstorbene Mutter immer noch „da-sein“ könnte um mit ihnen zu sprechen, wenn ihr Vater nur genug Geld hätte.

Zu einem anderen Zeitpunkt, kurz nach der Beendigung der Mission *The Rescue*, können wir über einen Bildschirm im Aufzug unseres Wohnhauses eine TV-Diskussion zwischen einem christlichen Priester und der Moderatorin einer Sendung, die auf die Vermarktung kybernetischer Implantate spezialisiert ist, anschauen. Der Streitpunkt ist die Ethik der Technologie und Verwendung eines Persönlichkeitskonstrukts sowie die Behauptung, sie würde zu Unsterblichkeit führen. Der christliche Priester weist darauf hin, dass sich nur reiche

¹⁰⁸ Ein Kolumbarium eine Form der Beisetzung nach einer Feuerbestattung. Es handelt sich um eine Wand voller Nischen für Urnen, die übereinander beigesetzt werden können.

und mächtige diese Technologie leisten können. Er führt weiter aus, wie das falsche Versprechen der Unsterblichkeit nur für Profit ausgebeutet wird. Der Moderator des Gesprächs kontert damit, dass die Kirche dieselbe Taktik verfolgt. Durch die Diskussion wird klar, welchen Stellenwert Kybernetik und Religion in *Night City* einnehmen. Die Institution der Kirche will als Kontrollorgan für die Ethik der Stadt wirken, ihrer Praktik wird allerdings weitgehend misstraut. Sie trägt symbolische Macht, wird aber von der Herrschaft des unkontrollierten Kapitalismus in den Schatten gestellt.

Außer dem Christentum finden auch Buddhismus, Voodoo und Okkultismus einen Platz in der spirituellen Bricolage *Night Citys*. Alle tragen ihren eigenen Teil dazu bei, die Machenschaften der großen Konzerne in Frage zu stellen, und bieten spirituelle wie philosophische Anhaltspunkte zum Verstehen der Lebensrealität des Cyborgs. Auf den folgenden Seiten möchte ich kurz einige der Religionen anhand ihrer Präsenz in *Night City* und ihres Umgangs mit Tod und Sterblichkeit analysieren.

2.3.1.1. Buddhismus

Hin und wieder können wir Spielenden buddhistischen Mönchen begegnen, die in Stadtparks oder Märkten meditieren. In der Nebenmission *Losing My Religion* werden wir von einem Mönch gebeten, seinen Bruder zu retten, der von einer kriminellen Bande entführt wurde. Zuvor wurden ihm von derselben Bande zwanghaft kybernetische Implantate eingesetzt, um ihn zu quälen. (vgl. Abbildung 14) Dasselbe soll nun mit seinem Bruder geschehen. Der Mönch bittet uns auf tödliche Gewalt gegen die Bande zu verzichten – dies ist eine der wenigen Instanzen, in der ein „friedliches“ Handeln Auswirkungen auf die narrative Ebene des Spiels hat. Wir erfahren von dem Mönch, dass er und sein Bruder aus religiösen Gründen die chirurgische Veränderung des Körpers durch Kybernetik ablehnen. In einem nahe zum Mönch gelegenen Datenträger können wir ein Interview mit einem buddhistischen Bhikkhu nachlesen. Auf die Frage, warum er selbst auf kybernetische Verbesserungen verzichtet antwortet er: „Among other things, it's their vague, fluid status... for lack of a better word. Ask yourself - what is an implant? A part of your body? An impersonal object?“¹⁰⁹ Die Vermengung der Technik mit dem geborenen Körper lenke den Geist ab und verschleierte ihn. Bikkhus entsagen der Kybernetik, um nicht vom Pfad der Erleuchtung abgelenkt zu werden. Die Erleuchtung erlaubt im buddhistischen Glauben das Austreten aus dem Kreislauf der

¹⁰⁹ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Datashard; *BUDDHISM AND CYBERWARE: A PERSPECTIVE*.

Wiedergeburt und somit das Erreichen des Nirwanas nach dem Tod. Die Erleuchtung ist der Weg der Seele in die Todlosigkeit.¹¹⁰ So wird Kybernetik als Hindernis auf dem Weg zur Unsterblichkeit situiert.



Abbildung 14.: Meditation Buddhisten, Cyberpunk 2077, Erkundung von Night City, *Cherry Blossom Market*.

In einer anderen Reihe von Nebenmissionen treffen wir ab dem zweiten Akt des Spiels auf die Figur des Zen Masters, der uns dazu einlädt, unter seiner Führung zu meditieren. Bei ihrer ersten Begegnung reagiert V automatisch misstrauisch auf das Angebot des Mönchs und wir können es sogar ablehnen. Die Teilnahme an dieser spirituellen Praktik ist also freiwillig. Sollten wir uns aber dafür entscheiden, uns auf die Meditation einzulassen, folgen insgesamt vier Missionen – *Imagine*, *Stairway To Heaven*, *Poem Of The Atoms* und *Meetings Along The Edge*. Diese lassen uns in der virtuellen Simulation eines naturbelassenen Ortes meditieren. Jede der Meditationseinheiten fokussiert sich auf eines der vier Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft. Innerhalb der Meditation werden wir Spielenden durch die Simulation in eine kurze Sequenz befördert, in der uns nichts anderes übrigbleibt, als die wilde, chaotische, nicht-domestizierte Natur zu betrachten und dem Zen Master zuzuhören. Wir werden so aktiv zur Teilnahme an einer spirituellen Reflektion eingeladen. V stellt nach jeder Meditation fest, dass es ihr/ihm besser geht – Johnny beklagt sich nach der letzten Meditation hingegen, dass

¹¹⁰ vgl. Weil, Alfred, „Wege zur Unsterblichkeit. Tod und Transzendenz in der Lehre des Buddha“, Konstanz: Universität Konstanz Arbeitsbereich Entwicklungsländer/Interkultureller Vergleich 1993, S. 89.

er sich schlecht fühle. So scheint diese spirituelle Praktik Vs Geist zu stärken, während sie Johnnys schwächt.

Noch bemerkenswerter als die Meditationen selbst ist der Zen Master. Er taucht anscheinend aus dem Nichts auf und verschwindet vor dem Ende der Meditation. Johnny Silverhands Konstrukt, welches uns ansonsten mit seiner unerwünschten Anwesenheit und seinen Kommentaren beiseite steht, scheint den Zen Master nicht zu sehen. Ich beobachte einige Möglichkeiten zur Interpretation. (1) Der Zen Master ist selbst eine übernatürliche Erscheinung, die nur V erscheint, um ihr/ihm beizustehen. (2) Er ist eine Halluzination, die von Vs fortschreitenden Krankheit ausgelöst wird. (3) Silverhands Konstrukt hat keinen Zugang zu den spirituellen Teilen von Vs Geist.

In jedem Fall demonstrierten die Figur und die Missionsreihe, dass die spirituelle Auseinandersetzung mit Vs Figur und ihrer spirituellen wie geistlichen Gesundheit von Bedeutung sein kann.

2.3.1.2. Christentum

Einige der kontroversesten Missionen sind die einer zusammenhängenden Reihe, in denen wir einen streng gläubigen Straftäter bis zum Weg seiner Kreuzigung begleiten können. Die Kreuzigung soll als immersive Simulation gefilmt und als ultimative Teilhabe an dem Leid Jesus an die Massen verkauft werden. Die Produktionsfirma will mit dem Film Profit machen, während unser Jesus in spe auf die Wiedergutmachung und Auslöschung seiner Sünden hofft. Um die letzte Quest zu beenden müssen, wir uns entscheiden, ob wir seinem Wunsch nachkommen sollen, und ihn selbst ans Kreuz nageln. So wird Religion in Night City als unterhaltsames und profittreibendes Spektakel positioniert, während Glaube und Spiritualität bestenfalls wie eine Verblendung wirken, die von der Realität des technikgesteuerten Lebens ablenkt.



Abbildung 15: Wandgemälde der Santa Muerte, *Cyberpunk 2077*, Erkundung von Night City, Haywood.

Dagegen halten jedoch die Darstellungen der Santa Muerte, einer nicht anerkannten Heiligen des katholischen Glaubens. Sie ist im Stadtteil Haywood häufig zwischen aufmerksamkeitshirschenden Reklamen als Graffiti an den Hauswänden zu finden. Sie steht an der Schwelle von Tod und Leben, Mensch und Gott und soll zwischen ihnen vermitteln.¹¹¹ Während der Mission *Heroes* dürfen wir Spielenden bei Jackie Welles Abschiedsfeier an einer Ofrenda zu seiner Erinnerung teilhaben. Obwohl eine Ofrenda normalerweise Teil der Feierlichkeiten rund um den ersten November abgehalten wird¹¹², wird sie in *Cyberpunk 2077* zum Zentrum eines Verabschiedungsrituals, welches eher einer klassischen „westlichen“ Beerdigung gleicht. Diese Mischform spiegelt die spirituelle Bricolage vieler städtischer Lebensrealitäten wider, in der religiöse Praktiken von Einzelpersonen frei miteinander kombiniert und individuell auf die Bedürfnisse der einzelnen zusammengeschustert

¹¹¹ vgl. Müller, Silke, *La Santa Muerte - Leben mit dem Tod. Eine Soziologie der Verehrung*, Bielefeld: transcript Verlag 2021, S. 20-21.

¹¹² vgl. Congdon, Kristin G. / Catalina Delgado-Trunk / Marva López, „Teaching about the ‘Ofrenda’ and Experiences on the Border.“, in: *Studies in Art Education*, 40/4, 1999, JSTOR, <https://doi.org/10.2307/1320552>, 10.03.2024, S. 313.

werden.¹¹³ Bei der Ofrenda zu Jackies Abschied befindet sich eine Darstellung der Santa Muerte auf seiner Urne, umgeben von Kerzen, Zuckertotenköpfen, seinem Bild und Dinge, die an ihn erinnern sollen. All dies ist im Einklang mit der klassischen Gestaltung einer Ofrenda. Abwesend sind Blumen, welche aber selbst gepflückt werden sollen und meistens aus heimischen Wildblumen bestehen.¹¹⁴ In Night City gibt es so gut wie keine nicht-domestizierte Natur, geschweige denn wildwachsende Blumenwiesen. Stattdessen befindet sich auf der Mauer hinter dem Altar ein Wandgemälde von roten Rosen. Auch V kann einen Gegenstand auf der Ofrenda platzieren, den wir Spielenden zuvor ausgewählt haben. Einer dieser Gegenstände ist eine Kopie von Ernest Hemingways „For Whom The Bell Tolls“. V paraphrasiert ein Zitat von Hemingway, welches über das Gefühl des Begreifens der eigenen Sterblichkeit reflektiert: „When you go to war as a boy you have a great illusion of immortality. Other people get killed; not you... Then when you are badly wounded the first time you lose that illusion.“¹¹⁵ ¹¹⁶ Das Begreifen der Sterblichkeit und die Beschäftigung mit dem immer lauenden Tod dominieren die Weltansicht des US-mexikanisch geprägten Stadtteils *Haywood*. Wir Spielenden werden immer wieder dazu angehalten auch selbst die Sterblichkeit unserer Figur anzuerkennen und auf der spirituellen Ebene ständig neu zu verhandeln.

2.3.1.3. Okkultismus / Tarot

Als klarster roter Faden von Spiritualität zieht sich das Finden und Scannen von Darstellungen von Tarotkarten durch das Spiel. Kurz nachdem V mit Johnny Silverhands Konstrukt infiziert wurde, eröffnet sich die Quest *Fool on the Hill*. Über die Stadt verteilt erscheinen Abbildungen im Stil von Graffitis der 22 Karten des Großen Arkana. Sie sind für NPCs unsichtbar und bewegen sich leicht im Stil einer digitalen Bildstörung. Oft sind die Kartenbilder an Orten platziert, die symbolisch mit der Bedeutung der Tarotkarte übereinstimmen. Zuerst bemerkt V die Darstellung der Karte des Narren neben ihrer/seiner

¹¹³ vgl. Hegner, Victoria, *Hexen der Großstadt, Urbanität und neureligiöse Praxis in Berlin*. Bielefeld: transcript Verlag 2019, S. 12.

¹¹⁴ vgl. Congdon / Delgado-Trunk / López, „Teaching about the ‘Ofrenda’ and Experiences on the Border“, S. 314.

¹¹⁵ Hemingway, Ernest, paraphrasiert in: CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*. V, Akt 2; *Heroes*.

¹¹⁶ Interessanterweise stammt das Zitat aber nicht aus *For Whom The Bell Tolls*, sondern aus dem Vorwort zu der 1955er Ausgabe von *Men At War*.

Wohnung. Der Narr wird mit der Zahl Null gekennzeichnet und steht symbolisch für den Beginn einer Geschichte und unsere eigene naive Unerfahrenheit.

Jackies Freundin Misty betreibt einen Esoterikshop über der Klinik unseres *Ripperdocs* Vik. Als Expertin für okkulte Fragen wendet sich V an sie, als die gespenstischen Darstellungen des Tarots an verschiedenen Orten *Night Citys* auftauchen. Laut Misty seien die anderen unsichtbaren Wandgemälde ein Zeichen einer höheren Macht und erzählen mit den Tarotkarten die Geschichte der Reise eines Narren – die Narren in diesem Fall sind V und Johnny Silverhand. Sie rät weiter zu suchen und den Pfad der Tarotkarten zu erkunden. Falls wir uns nach Mistys Erklärung immer noch unsicher sind, können wir uns auch einen weltlichen Rat von Vik einholen. Laut Vik wurden die Halluzinationen der Kartenbilder mit höchster Wahrscheinlichkeit von dem tödlichen Chip ausgelöst.

Über den Verlauf des Spiels hinweg können wir Misty in ihrem Shop besuchen und uns von ihr unsere Tarotkarten legen und lesen lassen. Je nach der gerade momentan aktiven Hauptmission ändern sich die Karten, die gelegt werden, und der Rat, den uns Misty gibt. Falls wir in der Mission *Fool On The Hill* alle find-baren Tarotkarten gefunden haben, gibt uns Misty die Vorhersage, dass wir unser Ende, welches durch die Karte *Die Welt* symbolisiert wird, in einem von vier Pfaden erreichen werden. So werden vier der möglichen Endszenarien des Spiels einer Tarotkarte zugeordnet.

Cyberpunk 2077 nutzt so die symbolische Kraft und spirituelle Praktik des Tarot-Kartenlegens zur Vermittlung der narrativen und symbolischen Strukturen der Erzählung. Der rituelle Aspekt der ständigen Beschäftigung mit Vs und Johnnys Lebens- und Sterbeprozess durch die wiederholte Auseinandersetzung mit den Tarotkarten, bietet ein spirituelles Ventil sowohl für die Figuren in der Geschichte als auch für uns Spielende.

2.3.1.4. Dualismen des spirituellen Daseins – Misty vs. Vik

Misty und Vik symbolisieren im Verlauf von *Cyberpunk* zwei gegenübergesetzte Pole, die auch klar mit den philosophischen Komplikationen des Daseins des Cyborgs verbunden sind. Misty steht V in allen spirituellen Fragen zur Seite. Ich verbinde mit ihr den Geist des Cyborgs, seiner überdauernden Seele und die Akzeptanz des sterblichen Körpers. Sie versorgt V mit Pillen, die den Verlauf von Vs „Krankheit“ beschleunigen. Misty drängt uns dazu unseren Tod zu akzeptieren. Schon durch ihren Namen werden Assoziation zu allem Mystischen geweckt. Das Mystische drängt uns dazu, keine einfachen Antworten zu

akzeptieren und immer offen und neugierig zu bleiben. Misty steht für die Frage, die auf eine Antwort wartet.

Viktor Vektor steht hingegen für die körperliche oder auch weltliche Seite des Cyborg-Seins. Er sorgt für Vs Körper und dessen kybernetische Verbesserungen. Er bietet medizinische und technische Zuwendung. Die Pillen, die den Verlauf von Vs körperlichen und geistigen Abbau verzögern sollen, werden uns von Vik verabreicht. Er tut alles Mögliche, um Vs Tod zu verhindern, und kämpft für das Überleben des Körpers. Sein Name, der an den Sieg der Technik denken lässt, schafft das Gefühl, dass Probleme lösbar sind und Überleben immer eine Option bleibt. Er steht für die Antwort, welche die Frage nicht kennt.

Die Spiritualität in *Night City* ist geprägt von der prekären Lebenslage und facettenreichen Herkunft ihrer Einwohner:innen. Armut und Ausbeutung und die Sehnsucht nach Reichtum und Ruhm drängen sowohl junge Einheimische als auch Neuankömmlinge zu einem gefährlichen Lebensstil. Der Tod ist ihr ständiger Wegbegleiter. Die Erinnerung an verstorbene Söldner:innen wird unsterblich, wenn sie als „Night City Legend“ anerkannt und gefeiert werden. Jedoch lassen sich die meisten dieser Legenden, wie schon einleitend beschrieben wurde, auf dem Friedhof finden. Die Akzeptanz eines kurzen, schnellen Lebens ist für ihr Leben in *Night City* unabdingbar.

2.4. Mechanik des Sterbens – Analyse zur Erzählung und dem Spiel der Übernahme

Cyberpunk 2077 beschäftigt sich, ganz im Einklang mit dem Cyberpunk-Genre¹¹⁷, mit philosophischen Fragen und Problemen, die in ihren Anfängen bereits in der Gegenwart zu beobachten sind. Die Existenz von digitalen Konstrukten realer Personen und das damit verbundene Bestreben dem Tod und der Vergänglichkeit zu trotzen, knospt und gedeiht.¹¹⁸ In diesem Kapitel möchte ich zuerst die mechanischen Aspekte des Sterbens untersuchen, die anhand von drei regelmäßig überprüfbaren Prozentsätzen gemessen werden und gleichzeitig den Spielfortschritt widerspiegeln. Darüber hinaus widme ich mich der narrativen Entwicklung des Sterbens in *Cyberpunk 2077*. Dazu werde ich drei Missionen näher betrachten, die zum auslösenden Moment führen, das Sterben initiieren und uns mit den Folgen dieses Ereignisses zurücklassen. Ziel ist es, die grundlegende Ursache, beziehungsweise den Sündenfall für Vs Sterben zu analysieren.

2.4.1. Narrative Ebene: der Sündenfall – *Quiet Life Or Blaze Of Glory*

Im weiteren Zuge dieses Kapitels möchte ich die symbolischen und narrativen Elemente des auslösenden Moments in „*The Heist*“, dann dem Übergang im Zwischenspiel „*Love Like Fire*“ und schließlich dem Ergebnis des Sterbens in „*Playing For Time*“ analysieren.

2.4.1.1. Auslöser – *The Heist*

Die Mission *The Heist*, die Ende des ersten Akts markiert, beinhaltet den Auslöser für Vs Infektion mit Johnny Silverhands Konstrukt und dem damit verbundenen Abbau ihrer/seiner körperlichen und geistigen Fähigkeiten. Die Vorbereitungen für *The Heist* nehmen den ersten Akt ein. Wir sollen mit der Hilfe von Jackie Welles und einer Hackerin namens T-Bug einen Mikrochip – das Engramm mit Silverhands Konstrukt – von der Firma *Arasaka* stehlen. Der Sohn des Vorstands und selbst hoher Angestellter Yorinobu *Arasaka* wahrt den Chip in seinem Hotelzimmer auf.

¹¹⁷ vgl. Klatt, „Cyberpunk: „Die Avantgarde der Science-Fiction“, S. 75.

¹¹⁸ vgl. Kneese, Tamara, „Using Generative AI to Resurrect the Dead Will Create a Burden for the Living“, in: *Wired*, <https://www.wired.com/story/using-generative-ai-to-resurrect-the-dead-will-create-a-burden-for-the-living/> 2023, 10.07.2024.

Wie wir bereits in den Prologen beobachten konnten, ist die Macht der Konzerne, besonders die von *Arasaka*, enorm und weitreichend. Einen Job, wie diesen anzunehmen, sei ein „Todesurteil“, wie es V bezeichnet. Der Kriminelle Dexter DeShawn, der den Job organisiert, entgegnet, dass V sich fragen soll wie sie/er in die Geschichte *Night Citys* eingehen will: „Quiet life or blaze of glory?“¹¹⁹ Wie ich schon in den vorherigen Kapiteln beschrieben habe, lässt sich der Lebensgrundsatz junger Söldner:innen in *Night City* in diesem Prinzip zusammenfassen. Der Job selbst läuft an jeder Stelle schief und kostet sowohl Jackie wie auch T-Bug das Leben. Zuvor beobachten Jackie und V noch, wie Yorinobu Arasaka seinen Vater und Patriarchen des Konzerns Saburo Arasaka ermordet.

V und unser restliches Team werden als Eindringlinge erkannt und verfolgt. Der Verdacht des Mordes an Saburo liegt auf ihnen. Das Behältnis zur Aufbewahrung des *Relics* wird beschädigt und Jackie entscheidet sich, sich selbst den Chip einzusetzen, damit die Daten nicht verloren gehen. As Jackie tödlich verletzt wird, setzt er als letzten Akt noch V den Chip ein. Blutverschmiert und mit Jackies toten Körper im Auto kann V gerade noch dem Kugelhagel *Araskas* entkommen.

Am vereinbarten Ort der Übergabe für den Chip schickt uns unser Auftraggeber ins Badezimmer, um unser Gesicht zu waschen. Hier werden wir zum ersten Mal seit dem Prolog dazu gezwungen, in den Spiegel zu sehen, um mit dem Spiel fortfahren zu können. Wir werden hier direkt sowohl mit unserem selbst geschaffenen Körper wie auch mit einem Moment der Reflektion über die gerade geschehenen Ereignisse konfrontiert. Beim Betrachten unseres blutverschmierten Gesichts erhalten wir einen Prompt zur Interaktion. Wir können entweder, wie uns geraten wurde, unser Gesicht waschen oder den Spiegel mit unserer Faust zerschmettern. Es bleibt uns auch die Möglichkeit, beides zu tun, denn es gibt keine ablaufenden Zeitbeschränkungen, die uns zum schnellen Handeln drängen. Wie ich bereits in der Analyse des Prologs festgestellt habe, ist der Blick in den Spiegel ein mächtiges Werkzeug in der Stärkung der Beziehung zwischen Spieler:in und Avatar. Hier werden wir dazu angehalten, uns unsere Verbindung mit unserer Spielfigur wieder vor Augen zu führen und einen Schritt nach außen, zu treten um die Ereignisse zu reflektieren.

Nachdem wir das Badezimmer wieder verlassen, werden wir von Dexters Bodyguard überrumpelt. Am Boden liegend sehen wir, wie uns unser Auftraggeber eine Schusswaffe ins Gesicht hält. Diesmal erhalten wir eine ablaufende Zeitanzeige, um noch etwas zu sagen. Mit den Auswahlmöglichkeiten zwischen: „The fuck are you doing?!“ und „I’ll fucking kill you!“ können wir aber nicht mehr viel anrichten. Die ablaufende Zeit drängt uns hier nicht zum

¹¹⁹ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Dexter DeShawn, Akt 1; *The Ride*.

Handeln, sondern zeigt uns, dass wir tatsächlich nur noch einen kurzen Moment zu leben haben. Dex ignoriert uns, auch wenn wir versuchen etwas zu sagen. Mit der Ankündigung, dass er sich selbst für das „quiet life“ statt dem „blaze of glory“ entschieden hat, schießt er V ins Gesicht. Der Bildschirm flackert kurz in grellen Farben, die in eckigen Balken wieder verlöschen. Unser Tod wirkt mehr technisch als biologisch – optisch erinnert er an einen kaputten Smartphone Bildschirm. Kurz wird es still. Dann hören wir ein Knistern, es klingt wie eine Audioanlage mit technischen Störungen. Rote Rechtecke flackern über den Bildschirm. Schließlich erscheinen mehrere Fehlermeldungen wie „FATAL ERROR“. Wir hören elektrisches Surren und einen Pieps-Ton, der an den Signalton eines analogen Telefons erinnert. Aus dem flackernden Bildschirm kommt schließlich der Titelschriftzug „CYBERPUNK 2077“ zum Vorschein. Es scheint so, als würde das Spiel gerade erst beginnen. Der Schriftzug bleibt einige Sekunden auf dem Bildschirm stehen. Optisch wird er durch Glitch-artige Störungen verzerrt. Alles auf der audio-visuellen Ebene deutet auf eine gestörte Technik hin. Leben und Sterben werden so klar in die technische Kategorie eingeordnet.

2.4.1.2. Zwischenspiel: *Love Like Fire*

Das Logo verschwindet und wir werden von Dunkelheit empfangen. Kurze Zeit später scheint mittig ein entferntes rechteckiges Licht auf, welches sich um die eigene Achse dreht. Wir betrachten wortwörtlich das Licht am Ende des Tunnels. Dieses leitet uns aber nicht in den Himmel, sondern in eine Erinnerung. Das schnell auf uns zukommende Licht entpuppt sich als eine spärlich beleuchtete, schäbige Tür. Im nächsten Schritt werden wir in den Körper einer anderen Figur, die zunächst in den Untertiteln nur als „Stranger“ bezeichnet wird, verfrachtet. Durch einen Schriftzug erfahren wir, dass es sich um ein Zwischenspiel handelt, und wir uns jetzt in der Vergangenheit, im Jahr 2023 befinden. Die Farben des Interface haben sich verändert. Statt Rot und Gelb werden Schrift und die Minimap¹²⁰ nun in Blau und Gelb angezeigt. Unser neuer Avatar öffnet selbstständig mit Schwung die verschlossene Tür. Dabei können wir kurz die Hände, die zu unserem neuen Körper gehören, betrachten. Es sind eindeutig die eines bewaffneten Cyborgs. Beim linken Arm handelt es sich um eine silberne Prothese, die eine Schusswaffe hält. Der rechte Arm besteht (zumindest scheinbar) aus

¹²⁰ Eine Minimap ist eine kleine und vereinfachte Darstellung der Umgebung und soll bei der Orientierung in der Spielwelt helfen.

Fleisch und ist von Ringen und Tattoos geschmückt. Der Fremde bewegt unseren neuen Körper einige Schritte aus der Tür hinaus, dann erhalten wir die Kontrolle über seine Bewegungen. Am rechten Bildrand erscheint der Name der momentan aktiven Mission (*Love Like Fire*) und die Aufgabe, eine Bühne zu betreten. Wir bewegen uns also im Körper einer uns bisher fremden Figur den Korridor entlang, an der Tür zur Bühne angekommen hält uns ein Bodyguard auf. Ohne unser Zutun stößt unser Avatar ihn aggressiv gegen eine Wand, an der ein Spiegel hängt. Dieser ist diesmal nicht digital – kein Code oder Name weist aus, wer darin zu sehen ist. Wir Spielenden erhaschen aber zum ersten Mal einen Blick auf das Gesicht unseres neuen Avatars. Auch die Untertitel, die unser Sprechen im Zwischenspiel bis zu diesem Zeitpunkt nur mit „Stranger“ betitelt haben, geben nun den Namen des Fremden bekannt; Johnny Silverhand. Im Rest dieses Zwischenspiels erfahren wir, wessen Körper wir hier übernommen haben: einen Rocker, Terroristen und Cyberpunk in seiner wahren Essenz. So begleiten wir Johnny und seine Freundin Rouge (die spätere Chefin des *Afterlife*) dabei, wie sie mit einem Hubschrauber den Wolkenkratzer der Firma *Arasaka* infiltrieren, um einen Terroranschlag zu verüben. In den darauffolgenden Kampfszenen gegen Angestellte der Firma wird deutlich, dass es sich bei der gespielten Sequenz um eine subjektive Erinnerung handelt: Johnnys Waffe ist ungewöhnlich stark und Johnnys Gesundheitsbalken füllt sich schnell automatisch wieder auf – es gibt gar keine Möglichkeit, hier von NPCs getötet zu werden. Allerdings wird Johnny, ohne dass wir es verhindern können, schließlich überwältigt und von Schergen des Konzerns entführt und an einen Computer angeschlossen. Saburo Arasaka höchstpersönlich erscheint. Wir beobachten, wie das Programm, welches wir durch einen Popup im Interface als *SOULKILLER* erkennen können, eingeleitet wird. So wird Johnny getötet und seine Erinnerungen und Persönlichkeit werden auf dem Chip gespeichert. Daraufhin wird der Bildschirm dunkel und das Zwischenspiel endet.

In diesem kurzen Zwischenspiel wird unsere wechselseitige Beziehung zu Johnny Silverhand eingeleitet. Sein Sündenfall, der gewaltsamen Rebellion gegen die Macht des Konzerns *Arasaka* führt zu der Gefangennahme der digitalen Kopie seiner „Seele“.

2.4.1.3. Ergebnis: *Playing For Time*

Im nächsten Schritt befinden wir uns in einer dursichtigen Welt. Die Umgebung wird mit bunten Punkten in der Dunkelheit darstellt. Es wirkt wie eine virtuelle Simulation eines Gebäudes. Die Architektur erinnert an das Atrium des gerade in der Erinnerung zersprengten Wolkenkratzers. Die Farben des Interfaces sind jetzt wieder rot und gelb – wir scheinen

zurück bei V zu sein. Der rechte Bildrand informiert uns, dass die neue Mission „*Playing for Time*“ heißt und instruiert uns, dass wir uns dem Fremden im Raum nähern sollen. Als wir ihn nach mehreren Versuchen endlich berühren können, begegnet V zum ersten Mal dem Persönlichkeitskonstrukt, mit dem wir uns nun Vs Körper teilen. Der Bildschirm wird schwarz und mehrere rote digitale Anzeigen erscheinen. Der Text „SYSTEM REBOOT“ erscheint und wir sehen, wie sich ein Balken von 0% auf 100% füllt und Informationen schnell über den Bildschirm flirren.

Erneute Dunkelheit umfängt uns und wir erhalten den Prompt, ein Stück Metall durch Knopfdruck zu entfernen. Wir kämpfen uns aus einem Haufen Müll auf einer Mülldeponie, auf der offenbar unsere Leiche entsorgt werden sollte.

Sobald wir wieder etwas sehen können bemerken wir, dass unsere visuelle Kybernetik gestört ist; hellblaue Striche ziehen sich durch den Bildschirm und verzerren das Bild. Mit dem Vibrieren des Controllers wird uns auch haptisch deutlich gemacht, dass V Schmerz und Anstrengung empfindet. Langsam kämpfen wir uns unter Vs schweren Atem aus dem Müllhaufen. Wir können nur kriechen. Die darauffolgenden Ereignisse tun hier nicht viel zu Sache; wir werden von Goro Takemura, einem hohen, nun aber abtrünnigen Mitarbeiter *Arasakas* gerettet. Er erschießt Dexter, unseren Auftragsgeber/Mörder und bringt uns zu unserem *Ripperdoc* Vik. V verliert immer wieder das Bewusstsein. Als wir dann endlich erwachen, ist unsere visuelle und auditive Wahrnehmung immer noch eingeschränkt. Der Bildschirm ist mit hellen Strichen durchzogen und die Kamera verliert regelmäßig den Fokus. Ein mechanisch klingendes Klirren begleitet die visuellen Störungen.

Vik erklärt, dass der Chip durch den eigentlich tödlichen Schuss aktiviert wurde, wodurch unser Leben gerettet wurde. Allerdings hat diese Aktivierung auch einen unaufhaltsamen Prozess in Gang gesetzt, der unser Bewusstsein allmählich durch das Persönlichkeitskonstrukt von Johnny Silverhand ersetzt und letztlich unseren Tod herbeiführt. Vik macht deutlich, dass er keine Möglichkeit sieht, uns zu helfen – die Entfernung des Chips würde sofort zu Vs Tod führen. Zudem informiert er uns, dass dieser Überschreibungsprozess durch das *Relic* unaufhaltbar ist und mit fortschreitender Wirkung auch den physischen Verfall von Vs Körper zur Folge hat.

Schließlich übernimmt Misty unsere Pflege und überreicht uns eine selbstgebaute Kette als Glücksbringer. Der Anhänger ist jene Kugel, die eigentlich unseren Tod bedeutet hätte. Ebenfalls überreicht sie uns zwei verschiedene Pillen:

- „*Omega Blocker*“ in einer blauen Dose. Diese wurden uns von Vik verschrieben. Sie sollen den Prozess der Überschreibung durch das *Relic* verlangsamen. Ziel ist es, uns mehr Zeit zu verschaffen. Sie werden von V immer dann eingesetzt, wenn sie/er Johnnys Präsenz unterdrücken will.
- „*Pseudoendotriline*“ in einer roten Dose. Diese sind ein Geschenk von Misty. Die Pillen sollen den Prozess des *Relics* beschleunigen. Laut Misty möchte sie V dadurch die Option, geben ihr/sein Leiden am gegen Ende zu verkürzen. Hauptsächlich setzt V diese Pillen aber ein, um Johnny Silverhand für kurze Zeit die Kontrolle über seinen/ihren Körper zu überlassen.

Die Entscheidung zwischen einer roten oder einer blauen Pille ist seit dem Erscheinen des ersten Films der *The Matrix* Reihe (1999, R: Die Wachowskis) ein berühmt-berüchtigtes philosophisches Gedankenspiel. Die Implementierung der zwei Pillen in *Cyberpunk 2077* ist sowohl eine Anspielung auf Keanu Reeves berühmteste Rolle als Neo in *The Matrix* als auch ein Weiterspinnen der binären Entscheidungsmechanik. Die Entscheidung beruht in *Die Matrix* auf dem Dualismus zwischen Wahrheit und Schein.

In *Cyberpunk 2077* wird hingegen der Dualismus zwischen dem Überleben und Tod zentral positioniert. Die blaue Pille, welche in *Die Matrix* für das Verneinen oder Ignorieren der Wahrheit steht, wird in *Cyberpunk 2077* zu dem verzweiferten Versuch, Leben und die Kontrolle über den eigenen Körper zu bewahren. Die rote Pille, die für das Erkennen der Wahrheit über die Welt steht, wird für V die Annahme der eigenen Sterblichkeit und die Freigabe des Körpers. Doch, wie Haraway schon anmerkte, wohnen dem Körper des Cyborgs die Antagonismen inne – er blüht in ihnen auf.¹²¹ In der Welt von *Night City*, in der Körper laufend erneuert und mit lizenzierter Technik ausgestattet werden, wird die Frage über den Besitzanspruch von individuellen Körpern immer verworrener.

Für V und somit auch uns wird die Frage, wer besitzt den Körper unseres Avatars, nun auch dadurch verkompliziert, dass ab diesem Zeitpunkt Johnny Silverhands Persönlichkeitskonstrukt ebenfalls Anspruch auf Vs Körper erhält.

¹²¹ vgl. Haraway, „A Cyborg Manifesto“, S. 180.

2.4.2. Mechanik des Verfalls – Aufstieg und Fall in drei Kategorien

Mit dem Erscheinen von Johnny Silverhand verändert sich nicht nur die Erzählweise der Geschichte – Johnny taucht an verschiedenen Stellen auf, um seine Kommentare zu den aktuellen Ereignissen abzugeben –, sondern auch das Charaktermenü (vgl. Abbildung 16). Während in Akt eins in der oberen Mitte des Bildschirms lediglich ein Prozentsatz angezeigt wird, der den Ruf von V misst, erweitert sich das Menü ab dem zweiten Akt um zwei weitere Kategorien, die den Spielfortschritt reflektieren:

- **Ruf** – Zählt den Ruhm und die Anerkennung Vs als Söldner:in in *Night City*.
- **Synergie** – Zeigt die Zugneigung zwischen V und Johnny Silverhand an.
- **Körper** – Markiert wie stark das *Relic* fortgeschritten ist und dadurch, wie viel Zeit V noch in ihrem/seinem Körper bleibt. Zeit ist hier jedoch relativ, da das Fortschreiten der Prozentsätze durch das Absolvieren von Missionen ausgelöst wird; nicht durch das tatsächliche Verstreichen von Zeit innerhalb des Spiels.

Alle drei Kategorien sind mit einer Prozentzahl und einem kleinen Text ausgestattet, der angezeigt wird, wenn wir Spielenden unseren Cursor auf das dazugehörige Bild bewegen.



Abbildung 16.: Prozentsätze des Spielfortschritts, *Cyberpunk 2077*, Charaktermenü.

Die Texte ändern sich, je nachdem welchen Prozentsatz wir Spielenden erreicht haben, und bieten so einen Überblick über den momentanen Stand der Dinge. Auf ludologischer Ebene haben diese Prozentsätze keinen Einfluss auf das Spielgeschehen – ein Umstand, der stark

kritisiert wurde.¹²² Obwohl die fehlende ludologische Implementierung der Mechanik des Aufstiegs und Falls unseres Avatars eine verpasste Gelegenheit ist, halte ich die zentrale Anzeige der drei Prozentsätze trotzdem für sinnvoll. Sie unterstreichen den Fokus des Spiels und bieten eine Möglichkeit zur beliebigen Überprüfung der drei wichtigsten Faktoren in der Entwicklung unserer Spielfigur.

2.4.2.1. Ruf –Blaze of Glory

Auf dem kleinen Symbolbild für die Kategorie der Reputation von V als Söldner:in sehen wir ein Bild eines kahlen Menschen mit einem V-artigen Symbol im Vordergrund. (vgl. Abbildung 16.) Ich sehe hier sowohl das V für den Namen unseres Avatars wie auch das Symbol für die Darstellung eines Pulsschlags, ähnlich wie sie auch im Logo des *Afterlife* zu sehen ist. Hier ist er jedoch auf den Kopf gestellt – statt des Verlöschens eines Herzschlags zeigt diese Darstellung den Beginn.

V ist ein:e junge:r Söldner:in und gerade im Begriff als neuer Star der Szene durchzustarten. Erfolgreiche:r Söldner:in in Night City zu sein bedeutet gleichzeitig nach einem besseren Leben zu streben und das selbige in jedem Moment verlieren zu können. Wenn unser Ruf noch im ersten Akt bei 5% steht, erscheint ein kleiner dazugehöriger Text, der diesen Umstand illustriert: „You made it to the big leagues. Greatness is within reach, but one tiny slip-up and you're just another corpse in the gutter.“¹²³ So wird von Anfang an der Fokus auf das Streben nach Reichtum und Macht gesetzt.

2.4.2.2. Synergie – Parallelen zweier Seelen

Das Anzeigebild für den Prozentsatz der Synergie zwischen V und Johnny Silverhand zeigt das Logo von Johnnys Rockband „Samurai“ – eine Darstellung einer brennenden Dämonenfratze, die zweigeteilt ist. Auf der linken Seite des Gesichts offenbart sich der blanke Schädel mit einem kybernetischen Auge. Die Fratze ist im Stil eines japanischen *Oni* gestaltet – ein menschenfressender und figurenwandelnder Dämon, der mit der Rebellion

¹²² vgl. Bunn, Glenn, „A Confusing Cyberpunk 2077 Mechanic Would Be A Great Addition To The Sequel“, in: *Screenrant*, <https://screenrant.com/cyberpunk-2077-percentages-mechanic-sequel-addition/> 2024, 20.07.2024.

¹²³ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Auswahlmenü: Ruf bei 5%, Akt 1.

gegen hegemoniale Autoritäten in Verbindung gebracht wird.¹²⁴ Symbolisch kann ich klar einige Parallelen zwischen dem Oni und Johnny Silverhand ablesen – schließlich ist Johnny ein alter, rebellischer Cyberpunk, der unsere Lebenskraft frisst und langsam unseren Körper übernimmt. Ebenfalls verstehe ich das Bild des zweigeteilten Dämons als ein Sinnbild für Vs und Johnnys Situation. Johnny „versteckt“ sich in Vs Bewusstsein und je weiter die Synergie fortschreitet, umso mehr haben wir die Möglichkeit gemeinsam mit Johnny Pläne auszuhecken.

Wir können den Prozentsatz der Synergie aktiv erhöhen, wenn wir bestimmte Dialogoptionen wählen und Missionen abschließen, in denen wir *Pseudoendotriline* nehmen und somit für kurze Zeit den Körper unseres Avatars Johnny überlassen. In diesen Fällen ändert sich mit Johnnys Übernahme die Farbe des Interface wieder von dem uns vertrauten Rot-Gelb in ein Blau-Gelb. Wenn Johnny durch Vs Körper spricht, hören wir ihre Stimmen vermischt im Doppelklang. Beim Herabblicken auf Vs Körper sehen wir Johnnys silberne Prothese als Hologramm über Vs Arm projiziert. Die Kontrolle von uns Spielenden auf Vs Körper ist um einiges begrenzter, wenn Johnny im Fahrersitz sitzt. Etwa bieten diese Missionen im Vergleich zum restlichen Spiel ein viel verringertes Angebot von Dialogoptionen. So wird vom Spiel klar unterstrichen, dass Johnny eigentlich eine eigenständige Figur und nur sehr bedingt durch unseren Input steuerbar ist.

Das Level der Synergie spielt – im Gegensatz zu den anderen Kategorien – sehr wohl einen aktiven Teil am Spielgeschehen und den Möglichkeiten zum Entscheidungsinput, indem nur durch das Absolvieren von Johnnys Missionen und die Auswahl von richtigen Gesprächsoptionen sich eines der Endszenarien (*Don't Fear*) *The Reaper* freischalten lässt.

Ich beobachte einige Parallelen, die das Spiel zwischen Johnny und V zieht. Beispielsweise können die ersten zwei Einstellungen der einleitenden Menüsequenz nur im Rückblick, mit Wissen über das Spielgeschehen verstanden werden: Sie zeigen die Orte, an denen V und Johnny begraben wurden. Eine Mülldeponie und ein Fördergebiet für Erdöl. Beide Gebiete stehen symbolisch für die Sünden *Night Citys*. Die riesigen Ansammlungen von Müllbergen zeugen von der verschwenderischen Wegwerfkultur, welche Night City weiter betreibt. Night Citys Jugend verfällt der Gewalt und Kriminalität. In *Playing For Time* kämpft sich V aus einem Müllberg heraus, indem sie/er eine schwere Metallplatte von sich wegzieht. Johnny

¹²⁴ vgl. Reider, Noriko T., *Japanese Demon Lore. Oni from Ancient Times to the Present*, Chicago: Utah State University Press 2010. S. xix.

Silverhands letzte Ruhestätte ist unter einem Ölfeld. V und Johnny können den Ort in der Mission *Chippin' In* aufsuchen. Als Denkmal kratzt V Johnnys Initialen und Todesjahr in eine herumliegende Metallplatte. Dies und der Umstand, was auf einem Ölfeld überhaupt passiert: Altes Material wird aus den Tiefen der Erde nach oben geholt: zum Fortschritt und Antrieb der Technik und als Konsequenz zur Zerstörung der Natur. Johnny ist sozusagen Vs Altlast – durch seinen ursprünglichen Sündenfall (dem Terroranschlag auf *Arasaka Tower*), der ihn tötete, ist auch V mitbelastet. Vs eigener Sündenfall und der Grund, warum sie mit Johnnys Sünden belastet wird, ist der Diebstahl des Biochips in *The Heist* im neuerbauten *Arasaka Tower*. Eine visuelle Repräsentation von Johnnys und Vs parallelen Seelen und Sünden findet sich im Herzen *Night Citys* in *Memorial Park*: Riesige holographische Darstellungen eines blauen und eines roter Kois umkreisen sich langsam an jener Stelle, an der vor Johnnys Terroranschlag *Arasaka Tower* in den Himmel ragte. Die Farben der Kois spiegeln die Farben der zwei Pillen wie auch die des Interface wieder, je nachdem ob V oder Johnny gespielt werden.

Über den Verlauf des Spiels hinweg können wir immer mehr Besitztümer oder Repliken von Kleidungsstücken einsammeln, die Johnny Silverhand zu seinen Lebzeiten getragen oder besessen hat. Hier haben wir die Möglichkeit, die optische Gestaltung unseres Avatars immer mehr Richtung der optischen Darstellung Johnny Silverhands zu verschieben. Wir können seine Kleidung tragen, sein Auto fahren und mit seiner Waffe kämpfen. Diese Synergie drängt zur Transformation der zuvor gestalteten Identität unseres Avatars zu der Identität und Ideologie Johnnys und unterstreicht somit auch seine Invasion in Vs Körper und Psyche. So wird die körpereigene Autonomie Vs auf einer neuen Ebene in Frage gestellt. Ich habe bereits analysiert, wie der Körper eines Cyborgs im kapitalistischen Systems *Night Citys* mehr ein *gemachtes* Produkt der Konzerne als *geborenes* Eigentum der jeweiligen Individuen ist. Die körpereigene Autonomie Vs wird immer mehr durch das Fortschreiten des Chips bedroht.

2.4.2.3. Körper – die Zeitbombe

Auf dem Anzeigebild für den Prozentsatz des Sterbens wird ein Totenschädel über einem Symbol für die Pillen der *Omega Blocker* dargestellt. Auf deren unteren Teil der Pille befindet sich das Logo für das *SECURE YOUR SOUL* Programms. (vgl. Abbildung 16). Das Vorschreiten des Chips und Vs gesundheitlicher Abbau werden hier schon klar in Verbindung gesetzt.

Es gibt in *Cyberpunk 2077* eine Uhr und Zeit-Mechanik. Manche Missionen werden erst nach dem Verstreichen von Spielzeit freigeschaltet oder können fortschreiten. Wir Spielenden können durch das Schlafen in Vs Bett oder durch die Option des Wartens im Charaktermenü Zeit schnell verstreichen lassen. Diese Mechanik hat allerdings keinen Einfluss auf das Fortschreiten von Vs körperlichen Verfall. Die Prozentanzeige für das Sterben Vs Körpers wird ausschließlich durch das Abschließen von relevanten Missionen vorangetrieben. Insgesamt führt diese Diskrepanz zwischen der Mechanik der Zeit und der narrativen und ludologischen Darstellung von Vs Sterben zwar zu mehr Freiheit im Spiel, aber auch zu einer dissonanten Stellung zwischen der ludologischen und narrativen Gestaltung des Spiels. Trotzdem möchte ich hier die Gestaltung des Sterbens in den Abstufungen der Prozentsätze analysieren, denn dabei fällt auf, dass je höher die Prozentzahl des Sterbens steigt, desto häufiger Störungen des *Relics* eintreten. Durch den Popup des Schriftzugs „RELIC MALFUNCTION DETECTED“ werden wir über die fortschreitende Übernahme Vs Körpers durch den Chip, der als *Relic* bezeichnet wird, informiert. Dieses wird durch einige optische, ludologische und narrative Effekte begleitet:

- verzerrtes und wackelndes Bild und Interface
- das Vibrieren des Controllers
- das kurze Stoppen unserer Bewegungsfreiheit
- ein Fluch oder schmerzzerfülltes Stöhnen unseres Avatars

Seltener kommt es auch zu:

- dem Husten von Blut durch unseren Avatar
- dem Verlust von Gesundheitspunkten

Je höher das Fortschreiten des Chips ist, desto stärker werden auch die Symptome. NPCs kommentieren Vs Gesundheitszustand oder wundern sich über Vs Verhalten. Da der Chip darauf ausgerichtet ist, Vs Körper soweit zu verändern, bis er nur noch auf Johnny Silverhands Engramm reagiert, werden die Störungen des *Relics* besonders im späteren Spielverlauf oft durch Handlungen ausgelöst, die Johnny zuwider sind. Beispielsweise wird jegliche Zusammenarbeit mit den mächtigen Konzernen Night Citys von Johnny abgelehnt. Der Körper des Avatars wird immer weniger zu unserem und beugt sich dem Willen von Johnnys Ideologie.

Die Anzeige des Prozentsatzes lässt mich jedoch etwas stutzig zurück; am Ende des Spiels, noch vor den Epilogen, zeigt sie 40% an. Egal ob das nun heißt, dass wir nur noch 40% unserer *Zeit* haben, oder das *Relic* zu 40% fortgeschritten ist, geht die Rechnung nicht auf. Unser *Ripperdoc* Vik schätzt in der Mission *Nocturne Op55N1* ein, dass V nur noch Tage zu leben hat, und V kann sich ohne *Omega Blocker* kaum noch gerade halten. Sollten wir uns dafür entscheiden für das Bestreiten der Endmissionen gar keine Hilfe in Anspruch zu nehmen und weder *Omega Blocker* noch *Pseudoendotrizine* zu nehmen, müssen wir schnell feststellen, dass die Warnung „RELIC MALFUNCTION DETECTED“ immer wieder aufscheint und dass unsere Gesundheitsanzeige immer weiter begrenzt wird. Auch wenn der Anstieg der Prozentzahl nicht mit Vs tatsächlicher körperlichen Gesundheit übereinstimmt, fungiert sie doch als Erinnerung und Drohung für uns Spielenden – wir mögen zwar auf unserem Motorrad durch Night City düsen und mit unseren ausklappbaren Klingenarmen für Angst und Schrecken sorgen, doch der Tod lauert auf uns und wenn die letzte Nebenmission bezwungen ist, müssen wir uns entweder unserem Tod stellen oder das Spiel unfertig beenden.

2.5. Das Ende – Die Begegnung mit dem Jenseits

Insgesamt bietet *Cyberpunk 2077* uns Spielenden eine Auswahl von fünf verschiedenen Enden und Epilogen. Diese können, meiner Ansicht nach, in zwei Kategorien eingeteilt werden:

- Wir akzeptieren Vs Tod und treten ihm entgegen.
- Wir lehnen Vs Tod ab und versuchen unsterblich zu werden.

Welche Enden uns überhaupt zur Verfügung stehen, hängt von unserem Verhalten in vorhergehenden Missionen ab. Bei der Analyse der narrativen Gestaltung Vs habe ich bereits erwähnt, dass es die Beziehungen sind, die wir als V schließen und pflegen, die uns Optionen für den Verlauf des Endes des Spiels eröffnen. Zwei der Endszzenarien – *The Devil* und *Path of Least Resistance* – können ohne den vorherigen Aufbau von Beziehungen gewählt werden. Allerdings wird uns Spielenden bei beiden Möglichkeiten klar suggeriert, dass wir die falsche Entscheidung getroffen haben. Die „guten“ Enden können also nur durch ein höheres Maß an Anstrengung durch Absolvieren von Missionen für unsere Freundschaften im Spiel erreicht werden. So werden wir Spielenden für unser „soziales“ oder „selbstloses“ Verhalten belohnt. In den folgenden Unterkapiteln möchte ich die sechs Endszzenarien genauer analysieren, nachdem ich herausgearbeitet habe, wie wir die Entscheidung zum Ende erreichen und was uns dort erwartet.

2.5.1. Das digitale Jenseits – *Mikoshi*

In vier der fünf Enden bahnen wir uns einen Weg durch *Arasaka Tower*, dem Hauptstützpunkt unseres Antagonisten, dem Megakonzern *Arasaka*. Unser Weg durch den Büroturm führt uns in den Keller des Gebäudes. Darin befindet sich ein Zugriffspunkt zu einem besonderen Ort im *Cyberspace* namens *Mikoshi*.

Der *Cyberspace* kann grob als eine Art erweitertes Internet der Welt von *Cyberpunk 2077* beschrieben werden – jedoch ist seine metaphysische Komponente ein fundamentaler Teil seiner Funktion. Um eine lange Geschichte kurz zu machen: innerhalb des *Cyberspace* befindet sich die sogenannte *Blackwall*. Hinter ihr sind riesige, alte Datenmengen und

autonome künstliche Intelligenzen weggesperrt.¹²⁵ Im Universum von *Cyberpunk 2077* fungiert der *Cyberspace* als eine Art digitales Jenseits.

Bei *Mikoshi* handelt es sich um einen digitalen Raum, der von der Firma *Arasaka* kontrolliert wird und der kopierte Persönlichkeitskonstrukte beherbergt. In einer vorherigen Mission erfahren wir von der digital-gespenstischen Erscheinung der verstorbenen *Cyberspace*-Expertin Alt Cunningham, dass wir nur durch die physische Vernetzung an einem direkten Zugriffspunkt in *Mikoshi* das Konstrukt von Johnny aus Vs Körper lösen können.

Das Wort *Mikoshi* selbst ist ein japanischer Ausdruck für einen tragbaren Schrein, der in Shintō Feierlichkeiten eingesetzt wird, um Gottheiten von einem Tempel zum anderen zu transportieren.¹²⁶ Es handelt sich in *Cyberpunk 2077* um eine Zwischenstation für die digitalen Kopien von Seelen – der Name *Mikoshi* weist auf die spirituelle Seite dieser Technik hin. V bezeichnet es als „a prison for souls“.¹²⁷ Die Positionierung des Zugriffspunkts im Keller des Gebäudes suggeriert ein Bild der Unterwelt, in die die Toten verbannt werden. Der Weg, der uns nach *Mikoshi* führt, und was danach geschieht, hängt direkt von unseren Entscheidungen in der Mission *Nocturne Op55N1* ab.

2.5.2. Die Qual der Wahl – *Nocturne Op55N1*

Mit der Aufgabe „Meet Hanako at Embers“ hängt die bedrohende Einleitung zum Ende des Spiels über uns. Ein Warnhinweis mit „POINT OF NO RETURN“ erscheint, sobald wir uns dem Gebäude nähern, in dem wir die Tochter des verstorbenen *Arasaka* Chefs treffen sollen, um mit ihr die Entfernung des Chips zu besprechen. Wir werden durch einen Popup informiert, dass der Beginn dieser Mission die Ereignisse für das Ende des Spiels in die Wege leitet und alle noch offenen Nebenmissionen dadurch unzugänglich gemacht werden. Sollten wir uns um das Gebäude herum noch umsehen, haben wir die Möglichkeit, die Darstellung der Tarotkarte „Der Tod“ an der linken Seite des Restaurants, welches als Treffpunkt dient, zu finden. Sie zeigt ein Skelett, dass mit langer gespaltener Zunge eine Machete ableckt. Der Tod wartet nur darauf, uns in die knöchernen Finger zu bekommen.

¹²⁵ vgl. Beatty Louie / Vincent Pargney (Hg.), *Cyberpunk 2077 - Das offizielle Buch – Collector's Edition*, London: Piggyback Interactive Limited 2020, S. 61.

¹²⁶ vgl. Acker, Caren, „The Gods on My Shoulder“, in: *Japan Quarterly* 39/3, 1992, ProQuest, S. 361.

¹²⁷ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Vs Dialogoptionen, Akt 3; *Nocturne Op55N1*.

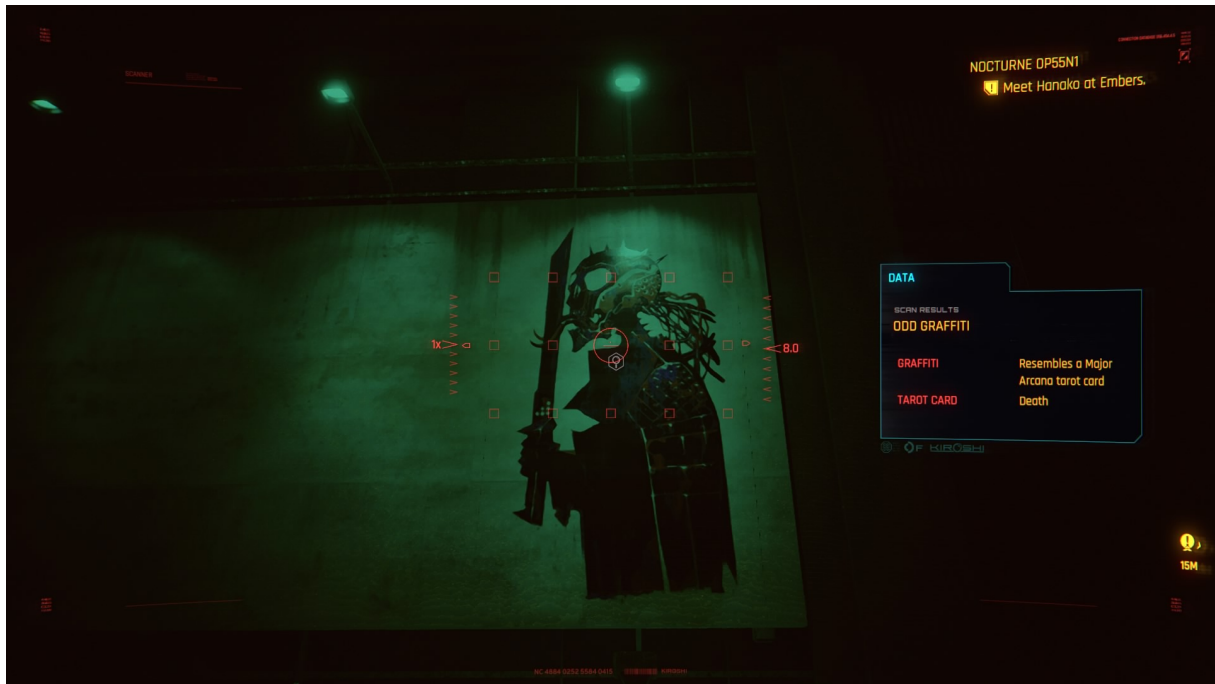


Abbildung 17.: Scan der Tarotkarte „Death“, *Cyberpunk 2077*, Erkundung von Night City, *Embers*.

Sobald wir den Aufzug zum Restaurant *Embers* betreten, wird uns im Interface „RELIC MALFUNCTION DETECTED“ angezeigt. Die optische Darstellung des Spiels zieht Schlieren und der Controller liefert uns durch sein Vibrieren einen haptischen Impuls. Wir unterhalten uns kurz mit Johnny, der uns rät, Hanako Arasaka nicht zu vertrauen.

Im Gespräch eröffnet uns Hanako das Angebot, uns zu helfen das Konstrukt loszuwerden, wenn wir ihr im Gegenzug dazu helfen, ihren Bruder Yorinobu als Mörder ihres Vaters zu entlarven.

Noch während des Gesprächs Vs Nase zu bluten beginnt, unter Johnnys Drängen und Vs Relic Fehlfunktionen teilen wir Hanako mit, dass wir uns das Angebot noch überlegen wollen und stolpern aus dem Restaurant. Wir brechen im Lift zusammen – das Interface ist wieder mit Schlieren durchzogen und die haptischen Impulse des Controllers werden stärker. Hier übernimmt Johnny zum ersten Mal seit *Playing For Time* ungewollt die körperliche Kontrolle über V. Er stoppt den Aufzug und erklärt uns, dass V nun vom Körper abgestoßen wird und Johnny dafür leicht übernehmen könne, um unser Leben zu retten. Fieberhaft besprechen V und Johnny verschiedene Optionen, während der Controller im Rhythmus der Bildstörungen vibriert. Bevor irgendeine Entscheidung gefällt werden kann, bricht V endgültig zusammen. Funken fliegen und unser Sichtfeld wird von roten Unterbrechungen durchzogen. Nach einem kurzen Moment der Dunkelheit und einem Ladebildschirm bietet uns das Spiel drei Auswahloptionen zur Interaktion:

- „Am...“¹²⁸
- „...I...“¹²⁹
- „...dead?“¹³⁰

Egal für welche Option wir uns entscheiden, hören wir Vs dumpfe Stimme, die verwirrt fragt „Wha...? Am I...?“¹³¹ Johnny weist uns darauf hin, dass wir noch nicht tot sind. Wir befinden uns in Viks Klinik. Er erklärt uns, dass wir uns selbst in die Klinik eingeliefert hätten – wir haben keine Erinnerung daran und es wird suggeriert, dass Johnny dafür verantwortlich ist. Die Kameraführung ist träge und fällt immer wieder ohne unser Zutun auf verschiedene Punkte, bewegt sich auf und ab. Alles weist auf einen Verlust der Kraft und Kontrolle hin – sowohl für V wie auch für uns. Vik bietet uns eine letzte Dose *Omega Blocker* von ihm oder ein paar Pillen *Pseudoendotriline* von Misty an, obwohl er von der Verwendung der letzteren abrät. Wir werden wieder vor die Wahl zwischen Rot und Blau gestellt. Vs Stimme wird von Johnnys kontrolliert – V spricht Johnnys Gedanken laut im Zweiklang mit Johnnys Stimme. Vik ist besorgt und rät V die Sache in Ordnung zu bringen – auf die eine oder andere Art und Weise. Wir müssen die zwei verschiedenen Pillenarten und eine Pistole mitnehmen. Sie symbolisieren die Entscheidung, die uns bevorsteht, welche schlussendlich auf dem Dach des Gebäudes getroffen wird. Wir können uns zwar wieder normal bewegen und umsehen, doch der Bildschirm bleibt mit den uns bereits bekannten hellen Schlieren durchzogen und der Controller vibriert weiter.

Wir treffen auf dem Weg nach draußen auf Misty, die uns rät, die Entscheidung für den weiteren Verlauf unseres Schicksals auf dem Dach des Gebäudes zu treffen. Sie bringt uns über einen alten Lift nach oben und erzählt uns, dass auch Jackie an diesem Ort die Entscheidung getroffen hat, zu versuchen eine Söldnerlegende zu werden.

Wir müssen noch einen Treppenabschnitt selbstständig hinaufsteigen, bevor wir das Dach erreichen.

Als wir nach draußen treten befindet sich auf unserer linken Seite die Tarotkarte *The World*. Wie es uns Misty vorausgesagt hat, haben wir mit der letzten Karte auch unsere eigene Endstation erreicht. Vom Dach aus haben wir einen ungestörten Blick auf die Skyline *Night Citys*. Johnny taucht auf der Kante auf und sieht uns an, statt auf die Skyline zu blicken.

¹²⁸ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, V, Akt 3; *Nocturne Op55N1*.

¹²⁹ ebenda.

¹³⁰ ebenda.

¹³¹ ebenda.

Rechts neben ihm ist in der Ferne eine riesige Werbetafel für das *SECURE YOUR SOUL* Programm. Auf einem Wolkenkratzer gleich daneben befindet sich das Logo des *Arasaka* Konzerns. Direkt darunter ist ein Neonschild mit der Aufschrift „BRAIN WASH“ – ein Hinweis und eine Warnung für die bevorstehende Entscheidung.

Misty lässt uns allein, um über unsere Entscheidung nachzudenken. Johnny rät uns noch jemanden anzurufen, der uns wichtig ist, um uns zu verabschieden. Hier kommt wieder ein Grundpfeiler der narrativen Gestaltung des Avatars ins Spiel: die Beziehungen, die wir für V geschlossen haben. Wir haben die Möglichkeit, uns kurz mit einer/einem unser romantischen Partner:innen zu unterhalten und dann die Entscheidung für den Plan für das Spielende zu fällen. Je nachdem wie wir uns entscheiden, folgt eines der vier „Hauptenden“, die nach den Tarotkarten *The Sun*, *The Devil*, *The Star* und *Temperance* gestaltet sind. Grundsätzlich liegt die direkte Entscheidung nun zwischen den drei Objekten, die uns Vik überreicht hat:

- *Omega Blocker* nehmen: Dies ermöglicht einerseits das Ende *The Star* oder *Temperance*, in dem wir uns mit dem befreundeten Nomadenclan verbünden, um gemeinsam *Arasaka Tower* zu stürmen.
Alternativ können wir das Ende *The Devil* erreichen, indem wir Hanakos Angebot annehmen und mit ihr zusammenarbeiten, um Zugang zu *Arasaka Tower* zu erhalten. Insgesamt unterdrücken die *Omega Blocker* Johnnys Einfluss auf Vs Geist, und wir begegnen ihm erst wieder kurz vor dem Epilog in *Mikoshi*.

- *Pseudoendotriline* nehmen: Hier können wir Johnnys Vorschlag annehmen und gemeinsam mit Rouge die Mission bestreiten um über diesen Weg das Ende *The Sun* oder der *Temperance* zu erreichen. Dazu wird V mit der Einnahme der Pillen unterdrückt, und wir bestreiten den Weg durch *Arasaka Tower*, mit Johnny in Vs Körper.
Alternativ haben wir auch die Möglichkeit, bei einer hohen Synergie mit Johnny die selben Enden ohne die Hilfe von Rouge freizuschalten. Dafür müssen wir die Auswahl zum Nehmen von *Pseudoendotriline* treffen und fünf Minuten warten, bevor wir unsere Entscheidung endgültig einloggen. Keine der beiden Pillen wird endgültig genommen, was zur Folge hat, dass V und Johnny das Ende gemeinsam bestreiten können.

- Die Waffe nehmen: Dies schaltet das Ende *Path of Least Resistance* frei, mit dem ich meine Analyse der Enden beginnen möchte. Dafür muss eine beliebige Option gewählt werden, nur um sich dann umzuentscheiden.

2.5.3. Analyse des Aufgebens – Ende/Epilog: Path of Least Resistance

Das einfachste, kürzeste und unbeliebteste Ende: *Path of Least Resistance*. Für dieses Ende mussten keine zusätzlichen Missionen absolviert werden. Sollten wir uns für dieses Ende entscheiden, verlieren wir ohne weitere Umstände die Kontrolle über V. Die Spielkamera gibt den Weg für die Schlusssequenz frei. Zum ersten Mal seit der Erstellung unserer Figur sehen wir V nicht Spiegel, sondern von aus der Außenperspektive. Wir sehen auch Johnny – diesmal nicht von glitchartigen Störungen durchzogen. Weil Johnny aber für andere unsichtbar ist, kann ich schlussfolgern, dass wir uns also trotzdem immer noch in Vs Erfahrungswelt befinden. Doch wir haben keinen Einfluss mehr über Vs Handlungen oder Blickwinkel und betrachten die Szene als Unbeteiligte.

V wirft jene Kette mit der Kugel, die V töten sollte, über die Brüstung des Dachs, Richtung der Skyline *Night Citys*. Wir akzeptieren unseren Tod, geben uns ihm sogar geschlagen. Im Zusammenschnitt sehen verschiedene Aufnahmen der Skyline *Night Citys* und hören schließlich einen Schuss in der Entfernung, während auf der visuellen Ebene in einer Totale auf die Skyline gezeigt wird.

Als Begründung für dieses Ende nennt V, dass sie/er keine ihrer/seiner Freunde in Gefahr bringen will. Im darauffolgenden Abspann kommen diese Freunde jedoch zu Wort. Sie hinterlassen Nachrichten auf Vs Anrufbeantworter. Sie sind wütend, traurig und verzweifelt – insgesamt hinterlässt dieser Abspann ein bitteres Gefühl. Im Gegensatz zu allen anderen Endszenarien erhalten wir für dieses Ende keine digitale Trophäe, die uns für unsere Leistung belohnt.¹³² Alles in allem suggeriert uns das Spiel, dass wir die falsche Entscheidung getroffen haben.

¹³² Trophäen, Erfolge oder auch Errungenschaften sind digitale freischaltbare Abzeichen, die Spieler:innen in auf ihren Konsolen oder PCs sammeln können.

2.5.4. Analyse des Gehorsams – Ende: *The Devil*

Auch dieses Ende steht uns automatisch zur Verfügung – im Gegensatz zu den restlichen Enden müssen wir keine besonderen Missionen erfüllen oder Beziehungen schließen, um die Hilfe von Hanako Arasaka in Anspruch zu nehmen und auf diese Art und Weise zu versuchen unser Leben zu retten. An mehreren Stellen werden wir von verschiedenen NPCs vor dieser Entscheidung gewarnt. Misty wirft V sogar vor mit dieser Entscheidung Jackie und all seine Prinzipien verraten zu haben. Johnny Silverhands Konstrukt warnt uns davor, dass die Versprechen der Konzerne immer doppelbodig sind. Sollten wir uns trotzdem dafür entscheiden, aus Vs Verzweiflung heraus Hanakos Angebot anzunehmen, führt uns der Weg zum Ende durch *Arasaka Tower* als Gast der zerrütteten Familie Arasaka. Vs Rechtfertigung für die Entscheidung, Hanako zu vertrauen kann abhängig von der Herkunftsgeschichte Vs ausgewählt werden. Beispielsweise pocht V darauf, falls wir für V die *Corpo-Rat* Hintergrundgeschichte ausgewählt haben, dass nur *Arasaka* die Macht besitzt V zu helfen.¹³³ Insgesamt wird die Entscheidung für die Zusammenarbeit mit Hanako entweder durch die überwältigende Macht *Arasakas* oder dem Fehlen von anderen Optionen gerechtfertigt, sofern V weder die Unterstützung der Nomaden noch Johnny oder Rouge sichern konnte. Auf narrativer Ebene beginnen wir die Mission aus Verzweiflung und gegen den Rat all unserer Verbündeten.

In *Arasaka Tower* hilft V Hanako die Macht ihres verstorbenen Vaters wiederherzustellen, indem sie den Mord durch ihren Bruder Yorinobu offenlegen und diesen stürzen. V wird mit einem Aufenthalt in einer von *Arasakas* Kliniken auf einer Raumstation belohnt. Dort wird vergeblich versucht das *Relic* chirurgisch zu entfernen und Vs Leben zu retten. Für meine Analyse dieses Endes und des dazugehörigen Epilogs möchte ich mich auf folgende Aspekte fokussieren und dabei besonders die Gesichtspunkte der narrativen, topographischen, optischen und ludologischen Gestaltung beachten:

- die Symbolik der korrespondierenden Tarotkarte *The Devil*
- die Darstellung der Macht *Arasakas*
- die Erstellung von Persönlichkeitskonstrukten als Sicherung dieser Macht und Verneinung des Todes

¹³³vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, *Corpo-Rat V*, Akt 3; *Nocturne Op55N1*.

- die Symbolkraft der Architektur innerhalb von *Arasaka Tower*
- die Fehlfunktion des *Relics* und den Verlust von Vs Identität

Insgesamt steht dieses Ende für den Verrat aller Prinzipien der Cyberpunks. Vs Ziel bei der Beugung vor *Arasakas* Macht ist der verzweifelte Wunsch, irgendwie zu überleben.

2.5.4.1. Tarotkarte: *The Devil* – der Pakt mit dem Teufel

Das Ende, welches uns die Zusammenarbeit mit unserem Antagonisten, dem Megakonzern *Arasaka* beschert, wird mit der Trophäe *The Devil* belohnt. Die korrespondiert mit einer der letzten Tarotkarten, die wir scannen und nur durch das Spielen des dazugehörigen Epilogs *Where is My Mind?* erreichen können. Die Karte befindet sich in einem Zauberwürfel, den V für die Testung ihrer/seiner mentalen Fähigkeiten nach der chirurgischen Entfernung des Chips lösen muss. Die Tarotkarte des Teufels symbolisiert, laut unserem Charaktermenü, die Gefahr, sich der Gier hinzugeben. Versprechungen zur Erfüllung aller materiellen Verlangen locken arme Seelen in ihr Verderben. Doch bietet uns der Teufel auch immer eine Wahl.¹³⁴ Vs Verlangen nach dem physischen Überleben ihres/seines Körpers und nach dem Beenden der psychischen Heimsuchung des digitalen Geists von Johnny Silverhand sind die treibenden Motivationen zur Zusammenarbeit mit dem „Teufel“ *Arasaka*. Auf übergeordneter Ebene zeigt uns die Karte des Teufels, welche Themen dieses Ende der Geschichte dominieren: Gier und Autorität, Verführung, Verzweiflung und Verrat. Die Wahl, die wir Spielenden am Ende des Epilogs noch treffen können, entscheidet ob wir uns ihrer Macht vollkommen hingeben wollen.

2.5.4.2. Narrative Ebene: Der Geist in der Maschine

Auf unserem Weg durch *Arasaka Tower* demonstriert Hanako uns die Macht *Arasakas*, indem sie vor V das zuvor heimlich erstellte Persönlichkeitskonstrukt ihres Vaters Saburo Arasaka heraufbeschwört und befragt. Der Patriarch der Familie erstellte und erneuerte regelmäßig Kopien seiner Psyche, um auch im Fall seines Todes bestehen zu bleiben und weiterhin Macht über die Firma und seine Familie ausüben zu können. Sein

¹³⁴ vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Beschreibung zu *The Devil*, Charaktermenü; Tarot.

Persönlichkeitskonstrukt wurde mit Hilfe des *SECURE YOUR SOUL*-Programms in *Mikoshi* gespeichert. Durch die ursprüngliche Bedeutung von *Mikoshi*, als temporärer Schrein für die Aufbewahrung von Göttern auf der Reise, wird deutlich, dass sich die Reichen und Mächtigen auch auf spiritueller Ebene als übermenschlich wahrnehmen wollen. In Saburos eigenen Worten, arbeitet *Arasaka* daran, die Trennung von Leben und Tod immer dünner zu machen.¹³⁵ Alles in allem hat dies aber hier vor allem die Konsequenz, dass Saburos Autorität auch noch nach dem Tod seines geborenen Körpers ausgeweitet wird. Die Grenzen der Technik werden uns auch dann aufgezeigt, falls wir Jackies Leiche in *The Heist* zu Vik, statt zu seiner Mutter geschickt haben. Wenn wir im früheren Spielverlauf Vik auf Jackie ansprechen, erfahren wir, dass *Arasaka* Jackies Körper abgefangen hat. Wiederum etwas später erfahren wir von Takemura, dass *Arasakas* Agenten versucht haben, mit der Technologie *Soulkiller*, letzte Informationen aus Jackies sterbenden Hirn zu extrahieren.¹³⁶ Was übrig bleibt, ist nur noch ein digitaler Code, der Fetzen von Jackies letzten Erinnerungen, Gefühlen und seiner Persönlichkeit endlos imitiert. So wird deutlich, dass es sich bei den „Seelen“ in *Mikoshi* nicht um ein weiterlebendes Bewusstsein handelt, sondern um digitalisierte Informationen, die erlernten Code wiedergeben. Nur das Echo der kopierten Menschen bleibt bestehen. Das *geborene* Bewusstsein wird zum *gemachten* digitalen Code. Trotz all dieser philosophischen Fallstricke scheint zumindest Saburos Macht durch seinen digitalen Geist bestehen zu bleiben; Hanako überrascht eine Vorstandssitzung des Konzerns mit Hilfe von V und dem digitalen holographisch Dargestellten Gespenst ihres Vaters, um ihren Bruder als Mörder und Thronräuber bloßzustellen.

¹³⁵ vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Saburo Arasaka, Akt 3; *Totalimmortal*.

¹³⁶ vgl. ebenda, Goro Takemura, Akt 2; *Gimme Danger*.



Abbildung 18.: Erscheinung eines Konstrukts, *Cyberpunk 2077*, Saburo Arasaka, Act 3; *Totalimmortal*.

2.5.4.3. Topografische Gestaltung: Die Zähmung der Natur in *Arasaka Tower*

Wie Hanako Arasaka bei der Heraufbeschwörung des digitalen Engramms ihres Vaters klarmacht: Dies ist nicht die einzige Kopie seiner Ideologie. Das Büro oben im Turm ist, laut Hanako, ebenfalls eine perfekte Kopie seines ursprünglichen Büros in Tokio. Auffällig ist die Verwendung von Holz in der Architektur; weitgehend naturbelassene Materialien sind in *Night City* eine Seltenheit. Ein weiterer Hinweis auf die Kontrolle der Firma *Arasaka* über die *geborene* Welt. Das Chaos der Natur wird bis in die letzte Spitze gezähmt und geknechtet. Die letzten zwei Konstanten der chaotischen Natur, das Leben und der Tod, werden mit kybernetischen und digitalen Mitteln weitgehend ausgehebelt. Die Vorstandssitzung findet in Arboretum statt. Das Stück simulierten Regenwald bezeugt eine absolute Demonstration von Macht und Reichtum in mitten einer Großstadt innerhalb einer wüsten Einöde.

2.5.4.4. Optische Gestaltung: Eine Shakespearesche Tragödie

Schon als V Hanako in *Nocturne Op55N1* trifft und noch mehr als Takemura V zu Beginn von *Totalimmortal* von Viks Klinik abholt, ist auffällig, dass beide, im Gegensatz zu ihrer üblichen Kleidung, in einem strahlenden Weiß gekleidet sind. In Japan werden Tote

traditionell in Weiß gekleidet, um die Kleidung eines Pilgers oder geweihten Mönchs zu nachzuahmen.¹³⁷ Weiß hat eine symbolische Tragkraft in der japanischen Kultur in Verbindung zum Tod, aber auch als Symbol der Reinheit und Läuterung. Takemura, der vormals als abtrünniger Agent *Arasakas V* half, den Tod seines Chefs Saburo aufzuklären, befindet sich so wieder in einer mächtigen Position innerhalb des Konzerns. Gleichzeitig bezeugt die Farbe Weiß auch die Abwesenheit oder Reinwaschung der vorherigen Sünden. Im starken Kontrast dazu ist Yorinobus Kleidung; wenn wir ihn nach seiner Flucht aus der Vorstandsitzung oben im Vorstandsbüro aufsuchen, liegt er auf dem Boden; sein tiefschwarzer Kimono liegt lang und weit hinter ihm ausgebreitet. Schwarz wird in Kulturen des globalen Westens mit Tod und Trauer verbunden. Der schwarze Stoff breitet sich über den Boden wie die Nacht über den Tag. Er symbolisiert das Ende von Yorinobus Rebellion und seinen bevorstehenden Tod. Die schwarze, schwere Schleppe nimmt optisch viel mehr Platz ein als Yorinobu selbst: das Gewicht seiner Verantwortung und die Konsequenzen seiner Entscheidungen scheinen ihn zu verschlucken.



Abbildung 19: Fall des Yorinobu, *Cyberpunk 2077*, Yorinobu und Hanako Arasaka, Act 3; *Totalimmortal*.

¹³⁷ vgl. Walter, Mariko Namba, „The Structure of Japanese Buddhist Funerals“, in: *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, hrsg. v. Jacqueline I. Stone / Mariko Namba Walter, Honolulu: University of Hawaii Press, 2008, S. 263.

Er begrüßt uns mit einem Zitat aus Romeo und Julia: „Violent delights with violent ends...“¹³⁸ Yorinobu hat versucht, gegen seine Familie, seinen Vater, seine Firma zu rebellieren – mit Gewalt Freiheit und Veränderung zu erzwingen. Er hat hoch spekuliert und hoch verloren. Als Hanako zu ihrem Bruder stößt, kniet sie sich zu ihm nieder. Auch sie weiß, dass dies den Tod für ihn bedeutet. Er legt seinen Kopf auf ihren Schoß. Das Bild das sich uns Spielenden bietet, ist wie ein klassisches Gemälde aus der Romantik gestaltet. Das Motiv des schwarz gekleideten jungen Mannes, den Kopf auf dem Schoß einer in Weiß gekleideten Frau gebettet, öffnet Assoziationen zu Erschöpfung, der Suche nach Geborgenheit, Sicherheit und Unschuld.

Sein tragisches Schicksal ähnelt unserem und Johnny Silverhands: der Sündenfall der Rebellion gegen den mächtigsten Konzern *Night Citys* und seinen Vorstand Saburo löste eine Kette von Ereignissen aus, die schließlich zum frühen Tod und Verlust der Integrität der Seele führte. Yorinobu zeigt den Vergleich im Gespräch mit V sogar auf: Die Bombe, die Johnny im alten *Arasaka Tower* zündete, konnte die Macht *Arasakas* nicht aufhalten. Yorinobu selbst wollte zur Bombe werden, wurde aber durch unsere Zusammenarbeit mit Hanako aufgehalten. So trägt unser Handeln zum Bestehen des Megakonzerns bei und wir werden zur Rettung der Erhaltung seiner Macht.

Nachdem wir den Raum verlassen, wird Yorinobus Körper von seinem eigenen Bewusstsein getilgt, damit das Engramm seines Vaters Saburo übernehmen kann. Sein verzweifelter Wunsch des Überlebens muss sich schließlich der unsterblichen Macht seines Vaters beugen. Auch V und wir sind nun am Ende unserer Möglichkeiten angekommen und „violent delights with violent ends“ klingt auch passend für Vs Schicksal.

2.5.4.5. Ludologische Ebene: Fehlfunktion des *Relic*

Die Fehlfunktionen des Biochips treten oft in jenen Momenten auf, in denen die Macht *Arasakas* demonstriert wird, oder V ohne Widerstände der Familie *Arasaka* gehorcht. Etwa beginnt V nach dem Treffen mit Saburo in *Mikoshi* Blut zu husten und kommentiert offen bei der Fehlfunktionen des Chips: „I... Johnny, fuck no... Not now!“¹³⁹ So wird das sich

¹³⁸ Shakespeare, *William, Romeo and Juliet*, paraphrasiert in: CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Yorinobu Arasaka, Akt 3; *Totalimmortal*.

¹³⁹ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, V, Akt 3; *Totalimmortal*.

Aufbäumen des Chips und somit Vs Sterben mit dem Willen Johnnys zur Rebellion gegen *Arasaka* in Verbindung gebracht.

Nach der letzten Konfrontation mit Yorinobu kann sich V kaum noch auf den Beinen halten. Wir Spielenden erfahren ein stark wackelndes und teils kaum zu lesendes Interface sowie weiße Schlieren im Bildschirm. Sogar die Mini-Map zur Orientierung ist kaum noch zu entziffern. Der Controller vibriert rhythmisch. Alles an der ludologischen Darstellung des Spiels macht uns deutlich, dass unsere Zeit zum Spielen abgelaufen ist. Es bleibt uns nicht mehr übrig, als gemeinsam mit dem Wissenschaftler und Betreiber der *Relic*-Technologie, Anders Hellmann den Aufzug nach unten zu nehmen. Sowohl der Umstand, dass wir einem Mann namens Hellman folgen sollen, als auch die Aufgabe, nach „unten“ zu gehen, weckt Assoziationen zur Reise in die Hölle.

Im Aufzug kommentiert Hellman Yorinobus Schicksal: „You spend your whole life fighting something... Only to become that very same thing. Quite literally.”¹⁴⁰ Auch für V, Johnny und sogar uns kann dieser Kommentar gelten. Wir haben den gesamten Spielverlauf über die Rolle eines Cyberpunks eingenommen und versucht, trotz der Herrschaft der riesigen Konzerne, einen eigenen Pfad zu schlagen. Am Ende sind wir durch unsere Entscheidung doch nur zur Spielfigur der Reichen und Mächtigen geworden. Wir betätigen den Aufzugknopf und beobachten noch die letzten Momente zwischen Yorinobu und Hanako während Popups über die Fehlfunktion des Chips auftauchen und wir schließlich in einem Blitz von rotem Licht in Ohnmacht fallen.

2.5.4.6. Epilog: Where Is My Mind?

Zu Beginn des Epilogs *Where is My Mind?* begegnen wir Johnny am Ende einer Brücke im dunklen Cyberspace, nur in der Ferne leuchtet eine große Säule aus gelbem Licht. In den alternativen Enden erfahren wir, dass es sich bei diesem Treffpunkt um das Innere von *Mikoshi* handelt. Diese Begegnung spiegelt jenen Moment, in dem sich V und Johnny zum ersten Mal im Zwischenspiel begegnet sind. Mit einem Prompt werden wir dazu aufgefordert, Johnny an der Schulter zu berühren. Doch er entzieht sich der Berührung. Der Verrat von Johnnys Philosophie des Cyberpunks sitzt tief; im Gespräch mit Johnny führt er uns vor Augen, dass es dabei weder um *Arasaka* gehe noch um Leben und Tod – es geht um

¹⁴⁰ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Anders Hellman, Akt 3; *Totalimmortal*.

Prinzipien. Johnny weist V noch darauf hin, dass V und Johnny bereits zu sehr ineinander verwoben sind, um klare Grenzen zwischen ihnen festzumachen.

Er verlässt V, indem er uns an einen Moment in *The Heist* erinnert. Abhängig vom vorhergehenden Gespräch verlässt er V, indem er entweder an Jackies letzte Worte an V, der uns bittet für ihn auf den gerade gestohlenen Chip aufzupassen erinnert, oder Dex DeShawns Frage wiederholt „Quiet life or blaze of glory?“.¹⁴¹ Johnny versucht V aufzuzeigen, dass das Überleben nicht den Verkauf der Identität und Prinzipien wert ist. Dann geht er, weg von der großen Lichtsäule, in die Dunkelheit des Cyberspace und verschwindet.

2.5.4.6.1. Die Seele unter dem Messer – Theseus Schiff

Wir erwachen in einem Operationsaal auf einer Raumstation. Die Umgebung ist von allen Gelbtönen entleert, sodass Vs Blick in eine bläulich-rote Farbe getaucht ist. V ist desorientiert und weiß nicht wer oder wo sie/er ist. Wir Spielenden verfügen weder über unser Inventar, noch über Zugang zu unserem Charaktermenü oder Bewegungsfreiheit. Wir müssen den Aufforderungen des medizinischen Teams *Arasakas* Folge leisten. Als wir uns von dem Behandlungsstuhl erheben, fällt V zu Boden. Kein medizinisches Personal eilt uns zur Hilfe und V muss sich selbst wieder erheben. Auch der kalte Umgangston des Personals macht uns deutlich, dass wir hier nicht von Wohlgesinnten umgeben sind.

Unsere behandelnde, Ärztin Prof. Kusama, vermerkt den Erfolg der Operation und informiert uns darüber, dass neue neurale Synapsen erstellt werden mussten. Vs Sinneseindrücke und Erinnerungsfähigkeit sollten sich, bis auf einige Ausnahmen, bald wieder normalisieren.

Die topographische Positionierung der Klink in einer Raumstation entfernt V nicht nur räumlich von der Erde, sondern auch spirituell. Wir befinden uns nicht mehr in einem Rahmen, in dem Himmel und Hölle oder Gut und Böse noch eine Bedeutung haben. Genauso wie Vs Blick entleert von Farbe ist, ist auch ihr/sein Geist entleert von dem individuellen Funken ihrer/seiner Seele – die chirurgische Entfernung von Johnnys Anteil scheint auch V verändert zu haben. Es wurde keine Rekonstruktion zu einer/einem V vor dem Chip durchgeführt, sondern eine gewaltsame Trennung von zwei zuvor verwobenen Seelen.

Vor dem Verlassen des Raumes hören wir Prof. Kusama eine Audionotiz aufnehmen, in der sie über die philosophischen Implikationen des Eingriffs spricht:

¹⁴¹ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Johnny Silverhand, Epilog; *Where Is My Mind?*.

„Is the ship of Theseus, dismantled into component parts and reassembled, still the same ship? We are pioneers, the first to ever separate mentally conjoined twins. Yes — in the end, even the human soul can go under the knife.“¹⁴²

Die Herrschaft über die Natur wird so wieder auf ihre Spitze getrieben: Die körperliche Dualität des Cyborgs wird so durch die seelische erweitert. Auch das menschliche Bewusstsein, das eigentlich einen transzendenten Charakter wie die unsterbliche Seele hat, wird so zu einer von außen veränderbaren und spirituell verhandelbaren Entität. Wir werden durch einen Sicherheitsagenten in unser Zimmer begleitet, der für uns auf dem Weg ein Gedicht rezitiert:

„When in Kyoto
I hear the cuckoo calling
And long for Kyoto“¹⁴³

Das Gedicht drückt die Entfremdung und das Heimweh in der eigenen Heimat aus. V war seit der Übernahme durch Johnny Silverhand entfremdet im eigenen Körper und nun, mit seiner Entfernung, entfremdet im eigenen Geist. Das kompromisslose Streben nach dem Überleben führte schließlich zum Verlust von all jenem, das rettenswert gewesen wäre; der geistige und spirituelle Friede der Seele.

Die nächsten Tage innerhalb des Spiels sind gefüllt mit technischen, physischen und psychologischen Tests, die wir Spielenden durch unsere Interaktion erfüllen können. Unsere Wahl des Endes des Gehorsams gegenüber *Arasakas* hat uns in eine Situation verfrachtet, in der wir vollkommen deren Macht ausgesetzt sind. Die Tage voll von medizinischen und technischen Tests werden von Nächten mit Alpträumen, in denen Johnny uns ruft und Jackie erneut stirbt, unterbrochen. Die Farben in den Träumen sind normal, während uns die Tage wieder mit verschiedenen Variationen der Farb-Entleerung begrüßen. Der Blick in den Spiegel in unserem Badezimmer zeigt unseren Avatar statt in der von uns gewählten Kleidung in einem Patientenanzug für die Raumstation. Auch die individuelle optische Gestaltung unseres Avatars wurde also auf das Minimum reduziert, um zu unterstreichen, dass wir keine Kontrolle über diese Situation haben.

¹⁴² CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Prof. Kusama, Epilog; *Where Is My Mind*.

¹⁴³ Bashō, „In Kyoto...“, zitiert nach: CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Hajime, Epilog; *Where Is My Mind*.



Abbildung 20: Farbverstimmungen, *Cyberpunk 2077*, V im Spiegel, Epilog; *Where Is My Mind?*.

Ein weiteres immer wiederkehrendes Element sind die Nachrichtensendungen, die über einen Bildschirm über unserem Bett angezeigt werden. Im vorherigen Spielverlauf, so wie in den restlichen Enden ist die Auseinandersetzung mit den Geschehnissen auf der Makroebene nebensächlich und meist optional. Wir müssen den Fernseher nicht anschalten oder können Radioberichte leicht überspringen. Doch hier reserviert das Spiel extra etwas Zeit für das Abspielen der Videoclips über die aktuellen Geschehnisse auf der Erde. Wir Spielenden werden dadurch dazu bewegt, uns mit den Konsequenzen unseres Handelns auf der Makroebene auseinanderzusetzen.

Saburo reagiert stolz als Wiederauferstandener im Körper seines Sohnes, während der Rest der Welt gegen seine Gott-gleichen Machtanspruch protestiert. Saburo selbst verkündet aber stolz durch den Mund seines Sohnes: „Today, technology has fulfilled the promise left empty by religion.“ So erfüllt sich das Versprechen von Donna Haraways Cyborg, der den Garten von Eden nicht kennt. Der Tod ist so für die Mächtigen in der Welt faktisch ausgelöscht. Je länger die Tests gehen, desto mehr haben wir als V die Möglichkeit, uns diesen zu widersetzen oder zu verweigern. Nach und nach kommt mehr Farbe in Vs Blick und wir erhalten schließlich sogar die Möglichkeit, unsere Freunde auf der Erde zu kontaktieren. Abhängig davon, wie wir narrativ unseren Avatar und damit seine Beziehungen gestaltet haben, steht uns eine sehr kurze oder lange Liste von Kontakten zu Verfügung. Sollten wir niemanden geholfen haben, bleibt nur der Kontakt zu Hanako, die nicht auf unsere Kontaktversuche reagiert, und Vik. Unser Arzt und Vertrauter in all den physischen Fragen

des Lebens, bietet uns nur an, uns zu untersuchen, sollten wir zurück auf die Erde finden. Wenn wir nach Misty fragen, teilt er uns mit, dass sie gerade in ihrer Heimat Polen sei und nicht erreichbar ist. So bleibt uns auch unsere letzte Verbindung für spirituelle Fragen entsagt.

2.5.4.6.2. Der Pakt mit dem Teufel und die Macht der Entscheidung

Nach einer langen Reihe von Tests und der optionalen Zerstörung unseres Zimmers bei einem frustrierten Wutanfall Vs, sucht uns entweder Takemura oder Anders Hellman auf. Dies ist abhängig davon, ob wir Takemuras Leben in einer vorherigen Mission gerettet haben. Sollte uns Takemura aufsuchen, ist er diesmal in Schwarz gekleidet. Er oder Hellman kommt, um uns mitzuteilen, dass wir, trotz der Operation, nur noch sechs Monate zu leben haben. Unser Körper wurde bereits zu sehr von dem *Relic* verändert und kann nicht mehr auf Dauer unser Bewusstsein beherbergen. *Arasaka* macht uns jedoch ein Angebot: Vs Persönlichkeit und Erinnerungen können mit dem *SECURE YOUR SOUL*-Programm gesichert und aufbewahrt werden, bis sich ein passender Körper zur „Wiedergeburt“ findet. Als sich V besorgt über die Möglichkeit zeigt, dass ihr/sein Persönlichkeitskonstrukt zum Privateigentum eines Konzerns wird, wird ihr/ihm versichert, dass V durch das Unterzeichnen eines Vertrags geschützt wird: „There will be a contract to protect you. Sign it and you will live.“ Takemura in Schwarz gekleidet, oder Hellman, dessen Name wortwörtlich Höllen-Mann ist, sind beide hier ein offensichtliches Bild für den Teufel, der uns anbietet, unsere Seele zu verkaufen, um unser Begehrt des Überlebens zu erfüllen.

Ab hier haben wir Spielenden zwei Optionen, welche zwei verschiedene Endsequenzen einleiten:

- Den Vertrag unterschrieben und Vs Engramm *Arasaka* überlassen
- Den Vertrag nicht unterschreiben und zur Erde zurück zu kehren

Sollten wir den Vertrag unterschreiben, unterschreibt V mit einem Fingerabdruck und dem Kommentar: „Don’t wanna die.“¹⁴⁴ Die abschließende Filmsequenz zeigt V für uns in der dritten Person, wir haben keinen Einfluss auf ihr/sein Verhalten mehr. V betritt den Raum für den Eingriff und setzt sich auf die Operationsbank. Sie/er hält die Kette mit dem Kugelhänger in der Hand, betrachtet sie einen Moment und zieht sie sich dann über den

¹⁴⁴ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, V, Epilog; *Where Is My Mind?*.

Kopf. Die Bank wird zurückgelegt und wir sehen eine Nahaufnahme auf Vs unglückliches Gesicht. Ein Cover von „Never Fade Away“ von Johnny Silverhands Band spielt nicht-diegetisch im Hintergrund, während V ihre/seine Augen schließt. Das Licht auf Vs Gesicht wird immer heller beleuchtet, bis es schließlich in ein strahlendes Weiß übergeht und auf eine Einstellung eines Blicks auf die Milchstraße im Weltall übergeht. Nach einem kurzen Moment des Verharrens beginnt der Abspann.

Vs Festhalten an der Kette zeigt klar, dass wir Vs Tod nicht akzeptieren konnten. Das Überleben zu jedem Preis kostete bis zuletzt sogar die Integrität von Vs Persönlichkeit und Seele. Der Blick ins All in der letzten Einstellung zeigt das Beharren auf das Konzept der Ewigkeit und Unsterblichkeit, aber paradoxerweise auch die Verneinung des spirituellen Weiterlebens der Seele.

Lehnen wir das Angebot ab, bedankt sich V bei Takemura für seine Bemühungen und verabschiedet sich. Wir bekommen die Aufgabe, Vs Habseligkeiten zusammenzupacken und unser Patientenzimmer zu verlassen. Auf dem Weg zur Luftschleuse für das Shuttle zur Erde singt V leise, aber beschwingt „Never Fade Away“. V wirkt glücklich und erleichtert. Beim Betreten wechselt die Perspektive von jener der ersten in die der dritten Person und die filmische Abschlussequenz wird abgespielt. Wir sehen V, die Kugel-Kette um den Hals tragend. Sie/er betrachtet nach dem Betreten der Schleuse durch ein Fenster der Raumstation den Planet Erde von oben. Für einen Moment verweilt V in dem Anblick des Planeten, während das melancholische Cover von „Never Fade Away“ – wieder nicht diegetisch gespielt wird. V legt die Hand um die Kette am Hals und reißt sie sich hinunter. Damit überblendet die Sequenz zum Abspann. Die Akzeptanz des sterblichen Erdlebens, symbolisiert durch das Ablegen der Kette, schafft einen inneren Frieden in V und beschert uns Spielenden ein bittersüßes Ende.

2.5.5. Analyse der Grenzüberschreitung – Ende: *The Star*, *The Sun* & *Temperance*

Der Weg der Rebellion führt zu den letzten drei Enden: *The Star*, *The Sun* und *Temperance*. Für diese Enden müssen wir uns gegen die Macht der Konzerne stellen. Wir bitten entweder als V um die Hilfe eines befreundeten Nomadenclans, als Johnny nach Rouges Hilfe, oder wir stürmen im Alleingang *Arasaka Tower*. So oder so müssen wir uns im direkten Kampf gegen unzählige Gegner:innen behaupten.

Für die Analyse der letzten drei Epiloge führt ein ähnlicher Weg zum Ende, in dem wir gegen *Arasaka* rebellieren. Ich möchte diesen Weg in all seiner Symbolkraft analysieren und die wichtigsten Motive der Grenzüberschreitungen in diesem Kapitel herausarbeiten:

- die letzte Tarotkarte *Judgement* und ihre Konnotationen im christlichen Glauben
- die narrative Gestaltung des Avatars in seinen Beziehungen
- der veränderte Besitzanspruch über unseren Avatar
- die Frage nach dem Gestaltenwandeln
- das digitale Jenseits im *Cyberspace*

Im Anschluss auf die Untersuchung dieser Elemente werde ich die letzten drei Epiloge *The Star*, *The Sun* und *Temperance* analysieren.

2.5.5.1. Tarotkarte: *Judgement* – Das letzte Gericht

Während des Endkampfes können wir eine der letzten Abbildungen von Tarotkarten an einer Säule entdecken. Die Karte *Judgement* – das letzte Gericht – symbolisiert, laut unserem Charaktermenü, Wiedergeburt, Erneuerung und Befreiung.¹⁴⁵ Im christlichen Glauben ruft das letzte Gericht zum Urteilspruch gegen alle Menschen am letzten Tag der Weltgeschichte auf. Der verstorbene Körper wird wiederbelebt und jede:r Einzelne wird für ihr/sein Verhalten während der Lebzeiten beurteilt und entweder zur Verdammnis oder zum ewigen Leben gerichtet. Das Versprechen der Wiederauferweckung wartet am Ende der Welt auf all jene, die ein „gutes“ Leben führten.

Alle Spielenden, die sich im Spielverlauf für den Aufbau von Beziehungen und am Ende des Spiels für die Hilfe dieser Beziehungen entschieden haben, werden hier mit der Möglichkeit

¹⁴⁵ vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Beschreibung zu *Judgement*, Charaktermenü; Tarot.

belohnt, sich dem letzten Gericht zu stellen. Alleine schon der Fakt, dass wir die Karte *Judgement* erreichen, unterscheidet sich drastisch von dem Entdecken der Karte *The Devil*. Die Entscheidung zur Rebellion gegen die absolute Macht der Konzerne ebnet uns den Weg zur himmlischen Begutachtung. Letztendlich werden wir Spielenden für das Verkörpern der Punk Ideologie belohnt; unser Weg zum letzten Gericht allein reicht schon für die Hoffnung der Wiederauferstehung. Dafür müssen wir aber zuerst ins digitale Jenseits übertreten.

2.5.5.2. Topographische Ebene: *Mikoshi*, der *Cyberspace* und das Taufen

Wenn wir Spielenden *Mikoshi* nach vielen Hindernissen und langer Anstrengung erreichen, sehen wir ein rot leuchtendes Behältnis am Ende eines Stegs, welcher über einer Kühlflüssigkeit angebracht ist. Es scheint fast, als müssten wir den Fluss Styx überqueren, um Zutritt zum Reich der Toten zu erlangen. Die topographische Positionierung des Zugriffspunkts unter der Erde in einem dunklen Raum mit dem rot leuchtendem Zugriffspunkt erinnert an die christliche Hölle. Insgesamt ist aber klar, dass dieser Zugriffspunkt eine Grenzüberschreitung von der materiellen Welt in die metaphysische bedeutet. Sie steht im Einklang mit jener Grenze, die mit dem Tod begangen wird und spiegelt jene sündhafte Grenzüberschreitung Vs und Johnnys im früheren Verlauf der Geschichte.¹⁴⁶

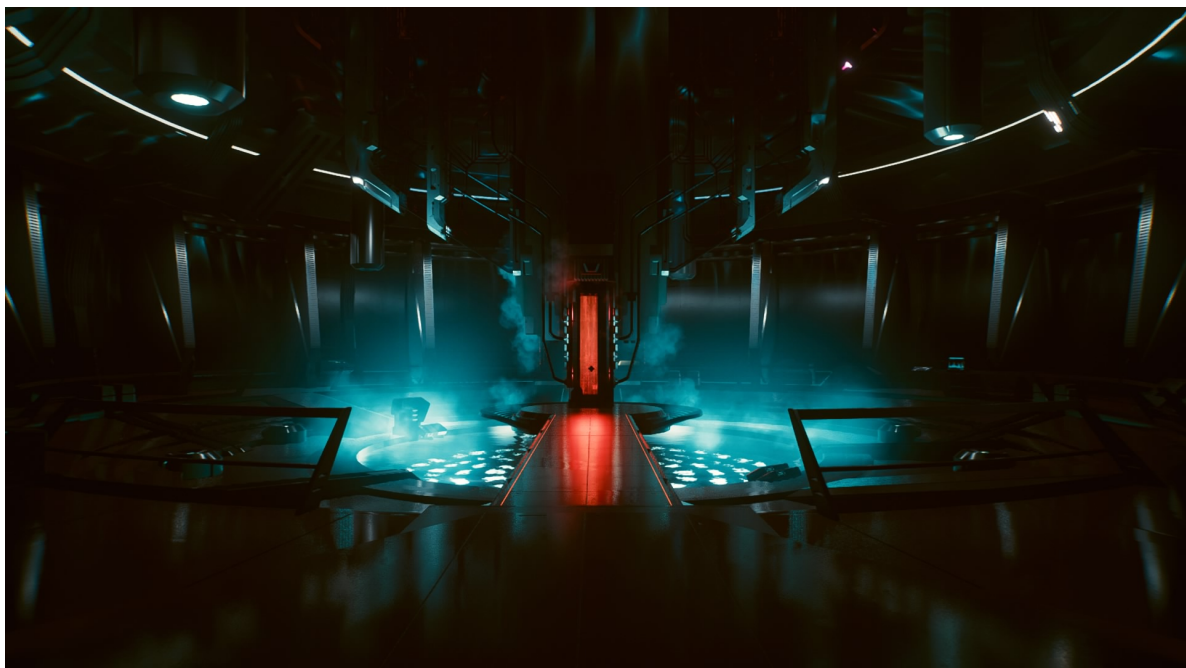


Abbildung 21.: Mikoshi Zugriffspunkt, *Cyberpunk 2077*, Act 3; *Knockin' on Heaven's Door*.

¹⁴⁶ vgl. Bosman, Frank G, *Gaming and the Divine*, S. 172.

Je nachdem ob wir uns für die Einnahme von *Pseudoendotriline* oder *Omega Blocker* entschieden haben, betreten wir den Steg, der zum Zugriffspunkt zu *Mikoshi* führt, als Johnny oder V.

Kurz nachdem wir den Steg betreten, bricht Vs Körper zusammen. Eine Warnmeldung mit „RELIC MALFUNCTION DETECTED“ scheint auf den Bildschirm auf. Die Steuerung wird eingeschränkt und wir müssen das letzte Stück langsam kriechen. Am Verbindungspunkt angekommen verbinden wir Vs Kybernetik mit einem Kabel zu *Mikoshi* mit dem Betätigen einer Taste auf unserem Controller. Vs Körper bewegt sich daraufhin automatisch in das Kühlwasser zu Füßen des Verbindungspunkts, während Popups mit „SYSTEM REBOOT“ über das Interface flirren. Kurz darauf verschwimmt die Welt um uns und wir treten in *Mikoshi* ein.

Die Bedeutung vom Eintauchen in das Wasser gleicht dem einer christlichen Taufe. Hier hofft V sich von ihren/seinen und Johnnys Sünden reinwaschen zu können, um ihre Seelen vor der Verdammung zu retten. Die Taufe als Wasserritual ist eine symbolische Reinwaschung und Heilung für diejenigen, die sich ihr unterziehen.¹⁴⁷ Das Wasser als Verwendung für Rituale an sich ist interessant, da es sich um die Nutzung und letztendlich die Beherrschung einer chaotischen Naturgewalt handelt.¹⁴⁸ Damit spiegeln sich auch hier wieder die Dualismen des Cyborgs, der in dem Spannungsfeld von chaotischer Natur und steuerbarer Technik existiert. Insgesamt steht aber die Taufe vor allem für einen Neubeginn. Das bisherige Leben wird abgelegt, um gereinigt und gestärkt in einen neuen Lebensabschnitt zu treten.¹⁴⁹ Das gleiche soll unser Weg durch *Mikoshi* bewirken.

Sobald wir uns ganz mit *Mikoshi* verbunden haben, werden wir wieder in jenen Aufzug verfrachtet, der uns in der Mission *Nocturne Op55N1* auf das Dach von Misty und Viks Gebäude gebracht hat. Falls wir uns für die Einnahme von *Pseudoendotriline* entschieden haben, steuern wir nun im *Cyberspace* Johnnys Körper – so wird deutlich suggeriert, dass es sich beim *Cyberspace* um einen nicht-materiellen Raum handelt, in dem der Körper die Gestalt des Geistes annimmt. Wir begehen hier noch einmal denselben Weg zu dem schicksalsreichen Ort. Auf den letzten zwei Treppenabschnitten, die wir für den Weg auf das Dach ersteigen sollen, sehen wir zwei identische Sphinxkatzen sitzen und hören ein

¹⁴⁷ vgl. Matthes, Claudia, *Die Taufe auf den Tod Christi. Eine ritualwissenschaftliche Untersuchung zur christlichen Taufe dargestellt anhand der paulinischen Tauftexte*, Tübingen: Narr Francke Attempto 2017, S. 266.

¹⁴⁸ vgl. ebenda. S. 271.

¹⁴⁹ vgl. ebenda, S. 529.

dazugehörendes Miauen. Auf den ersten Blick ist dieses wiederholte Auftauchen der Katze, ein suggeriertes Déjà-vu, wieder eine Referenz auf den Film *The Matrix*. Neo (Keanu Reeves) erfährt beim Betrachten einer Katze ein Déjà-vu und wird so auf eine Veränderung in der Matrix, der Materie, welche die Erlebniswelt der Menschen prägt, hingewiesen. Im weiteren Verlauf des Spielgeschehens erfahren wir, dass in diesem Moment das Programm *Soulkiller* auf V angewandt wurde; Vs Erinnerungen und Persönlichkeit wurde digitalisiert und im gleichen Zug jede „biologische“ Bewusstseinsform ausgelöscht. Das Déjà-vu der Katze ist der erste klare Hinweis auf die grundsätzliche Veränderung, die durch die „Taufe“ versprochen wurde. Darüber hinaus wird die Katze in *Cyberpunk 2077* immer wieder als besonderes Symbol etabliert.

2.5.5.3. Spirituelle Ebene: Gestaltenwandler:innen

In einer Rückblende zu Johnnys Erinnerungen über die Entführung von Alt Cunningham und ihrer letztendlichen Transformation in einen digitalen Geist beziehungsweise ein Persönlichkeitskonstrukt und künstlicher Intelligenz begegnet Johnny einer identischen Katze.¹⁵⁰ In einer vorherigen Mission rätselt Vs Verbündeter Takemura bei der Anwesenheit einer gleich aussehenden Katze, ob es sich dabei um ein übernatürliches Wesen aus dem japanischen Volksglauben handelt; eine *Bakeneko*.¹⁵¹ Einerseits ist die Anwesenheit der geisterhaften Katzen ein klarer Hinweis auf eine Grenzüberschreitung in das digitale Jenseits, in dem andere Regeln gelten als in der physischen Welt. Andererseits sind *Bakeneko* bekannt als Gestaltenwandlerinnen; sie sind Geister, die sich in die Form von Menschen verwandeln können.¹⁵² Ich verstehe das sowohl als Hinweis auf die Veränderungen, die V durch den Tod oder durch den Kampf ums Leben erwarten, als auch als eine Warnung: Nicht alles ist wie es scheint.

¹⁵⁰ vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Akt 2; *Never Fade Away*.

¹⁵¹ vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Goro Takemura, Akt 2; *Gimme Danger*.

¹⁵² vgl. Kimbrough, R. Keller, „Shapeshifter“, in: *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*, hrsg. v. Jeffrey Andrew Weinstock, London: Routledge 2014, S. 510.

2.5.5.4. Konfrontation mit der Sterblichkeit

Auf dem Dach angekommen begrüßt uns eine finstere Nacht und strömender Regen. Wir können unser Charaktermenü nicht aufrufen, nicht speichern, unsere Waffen nicht aufrufen und haben keinen Zugang zu der Fotofunktion. Alles an der Umgebung und dem Gameplay lässt uns wissen, dass irgendetwas nicht stimmt. Wir kennen den Ort und wir kennen die Steuerung des Spiels, doch die Veränderungen in Wetter und Steuerbarkeit unterstreichen, dass wir uns zwar optisch orientieren können, aber nicht wirklich in unserer gewohnten Umgebung sind. Wir befinden uns offensichtlich in einer imperfekten Simulation einer vertrauten Umgebung.

Was uns darüber hinaus am Dach erwartet, hängt von einer Entscheidung in der Mission *The Heist* ab; was haben wir mit Jackies Leiche gemacht?

- Falls wir Jackies Körper zu seiner Mutter geschickt haben, finden wir Vs Kugel-Kette am Gesims des Gebäudes. V/Johnny nimmt sie in die Hand, um sie zu betrachten. Die Kugel ist in einem Ring am Ende der Kette befestigt und wird durch Draht mehr schlecht als recht in der Mitte des Rings fixiert. Nach kurzer Betrachtung verschwimmt die Umgebung um uns.
- Wurde die Leiche zu Vik geschickt, sehen wir Jackie lebendig auf dem roten der zwei Plastikstühle sitzen. Als wir ihn freudig begrüßen, müssen wir schnell feststellen, dass er, wie wir schon im *The Devil* Ende beobachtet haben, nur Sätze aus der Vergangenheit wiederholt und nicht auf uns oder unsere Fragen eingehen kann. V verabschiedet sich und verspricht Jackie im *Afterlife* wiederzusehen – die doppelte Bedeutung des Namens der Bar und des Jenseits macht deutlich, dass das *Afterlife* für Söldner:innen eine Art Walhalla darstellt. Große Krieger werden mit einem Drink in der Getränkekarte der Bar und dem Status als Legende *Night Citys* belohnt; auch wenn sie dafür ihr Leben lassen müssen. V versucht noch Jackies Schulter zu berühren, doch verschwimmt und verschwindet die Umgebung um uns, noch bevor V ihn erreichen kann.

Beide dieser möglichen Begegnungen auf dem Dach führen uns unsere Vergangenheit und Sterblichkeit vor Auge und erinnern uns noch einmal an unseren Sündenfall. Die Kette mahnt uns, dass wir uns schon einmal einem zu starken Kontrahenten gestellt und verloren haben und welchen Preis wir für das Streben nach Ruhm und Reichtum bezahlen.

Jackies Leben war ebenfalls von der Mentalität junger, ehrgeiziger Söldner:innen geprägt; eine Legende in *Night City* zu werden war sein höchstes Ziel. Die Rebellion gegen ein unfaires System der Ausbeutung und die Macht der Konzerne wurde ihm schlussendlich zum Verhängnis.

2.5.5.5. Die Entscheidung in *Mikoshi* – Übertragung der Seele

Nachdem die Szene auf dem Dach beendet ist, finden wir uns im dunklen *Cyberspace* wieder. Vor uns eröffnet sich eine Struktur, die den materiellen Zugriffspunkt zu *Mikoshi* optisch spiegelt; am Ende eines Stegs befindet sich eine Säule aus hellem Licht. Jedoch ist dieser Steg viel länger und die Lichtsäule befindet sich auf der Spitze einer pyramidenförmigen Konstruktion aus blauen Pixeln. Unnatürlich klingende Geräusche hallen durch die Umgebung und suggerieren einen großen Raum. Die Dunkelheit um uns lässt keine Grenzen erahnen.

Sobald wir den Steg betreten, beginnt die digital verzerrte, hallende Stimme von Alt Cunningham eines von zwei Gedichten zu rezitieren. Beide fungieren meines Erachtens als Mahnung für Johnny oder V, je nachdem als wer wir *Mikoshi* erreicht haben.

1. Betreten wir *Mikoshi* als Johnny rezitiert sie den vierten Teil von „Sailing to Byzantium“ von William Butler Yeats.

„Once out of nature I shall never take
My bodily form from any natural thing,
But such a form as Grecian goldsmiths make
Of hammered gold and gold enamelling
To keep a drowsy Emperor awake;
Or set upon a golden bough to sing
To lords and ladies of Byzantium
Of what is past, or passing, or to come.“¹⁵³

Ich lese das Gedicht als eine Nachricht an Johnny: Vs Körper, nun durch digitale Einschreibungen zu Johnnys gemacht, verspricht Johnny und *Night City* eine zweite Chance der Rebellion gegen die allumfassende Macht der Konzerne.

Eine zweite mögliche Lesart umfasst alle Cyborgs, die sich ihre Körper kaufen, verbessern und sogar stehlen: das Versprechen des ewigen Lebens durch die Konzerne wird sich als hohl entpuppen. Eure Körper und Seelen gehören nicht mehr euch. Die

¹⁵³ Yeats, William Butler, „Sailing to Byzantium“, zitiert nach: CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Alt Cunningham, Akt 3; *Changes*.

immer fortschreitende Technisierung des Körpers und Digitalisierung der Persönlichkeit schafft zwar eine gewisse Verneinung des Todes, doch ist schlussendlich ein Luftschloss, das genauso wie das antike Byzanz zum Verfall und Neuaufbau verurteilt ist.

2. Alt Cunningham widmet V hingegen das Gedicht „The Love Song of J. Alfred Prufrock“ von T. S. Eliot.

„Let us go then, you and I,
When the evening is spread out against the sky
Like a patient etherized upon a table;
Let us go, through certain half-deserted streets,
The muttering retreats
Of restless nights in one-night cheap hotels
And sawdust restaurants with oyster-shells:
Streets that follow like a tedious argument
Of insidious intent
To lead you to an overwhelming question ...

Oh, do not ask, „What is it?“
Let us go and make our visit.“¹⁵⁴

Die Zeilen des Gedichts folgen Vs eigener Geschichte als junge:r, und ersetzbare:r Söldner:in in *Night City*. Die Erwähnung des Hotels, erinnert an jenen Ort, der Vs Sterben ausgelöst hat; das *No-Tell-Motel*, in dem V erschossen wurde. Die allumfassende Sog-Kraft *Night City* bedeutet für viele junge, hoffungsvolle Söldner:innen Ausschachtung auf der metaphorischen und auf der physischen Ebene, wie auch durch die Bildsprache des aufgeschlitzten Patienten suggeriert wird. Die Frage nach dem Sinn ist ein Hinweis auf die verzweifelte Suche nach Geborgenheit in Spiritualität, die in *Night City* zwar allgegenwärtig, aber gleichzeitig de-zentriert, versteckt und den Einwohner:innen entfremdet wird. V kann ihre/seine Seele nur retten, wenn sie/er ihrer/seiner Sterblichkeit offen entgegentritt.

Die „überwältigende Frage“ im Gedicht kann einerseits die Frage nach der Sterblichkeit sein, andererseits die Frage, ob V nach der Zerstörung ihres/seines biologischen Bewusstseins und der digitalen Neukonstruktion der Persönlichkeit, wirklich noch als Seele gilt. So oder so müssen wir uns der letzten Entscheidung stellen.

¹⁵⁴ Eliot, T. S., „The Love Song of J. Alfred Prufrock“, zitiert nach: CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Alt Cunningham, Akt 3; *Changes*.

Falls wir in *Nocturne Op55NI* uns für die Einnahme von *Omega Blockern* entschieden haben, erwartet uns vor der Lichtsäule Johnny, mit dem Rücken zu uns gewandt. Wenn wir *Mikoshi* aber als Johnny betreten haben, sehen wir V vor dem Licht stehen, so wie auch im *The Devil* Ende. Doch im Gegensatz dazu wendetet sich unser Gegenüber diesmal nicht ab, wenn wir versuchen, es an der Schulter zu berühren. Wo sich mit der ersten Berührung im Zwischenspiel der Kreis der Verbindung zwischen V und Johnny geöffnet hat, soll er mit dieser Berührung wieder geschlossen werden. Was mit dem *Relic* und dem Schuss in Vs Kopf verbunden wurde, soll nun getrennt werden.



Abbildung 22.: Mikoshi im Cyberspace, *Cyberpunk 2077*, Act 3; *Changes*.

Im nächsten Abschnitt sprechen wir, je nachdem wen wir gerade steuern, entweder als V mit Johnny oder als Johnny mit V. Falls wir Johnny steuern, sitzt uns zum ersten Mal im Spielverlauf unser Avatar V als NPC gegenüber. Das von uns gestaltete Aussehen und die von uns ausgewählte Kleidung von außen zu betrachten, schafft ein Gefühl der fremden Übernahme unserer individuellen Schöpfung. Vs Körper wird so auf narrativer wie auch auf optischer und ludologischer Ebene zu einem Objekt mit verhandelbarem Besitzanspruch. Egal ob wir nun V oder Johnny steuern, sind die nächsten Schritte gleich: wir erfahren, dass Vs Geist mit *Soulkiller* digitalisiert wurde. Der ursprüngliche Plan, nachdem Vs Persönlichkeitskonstrukt wieder in ihren Körper eingesetzt werden soll, wird allerdings verkompliziert. Alt eröffnet uns, dass Vs Körper schon zu stark von dem *Relic* verändert und für Johnnys Konstrukt vorbereitet wurde. Er würde Vs Konstrukt auf Dauer abstoßen und bis

in sechs Monaten in Vs Tod resultieren. Johnnys Engramm könnte mit Vs Körper hingegen theoretisch ein langes Leben führen.

Nun müssen wir uns als Johnny oder V zwischen zwei Optionen entscheiden: (1) über die **Brücke** in die Tiefen des *Cyberspace* übergehen und das eigene Leben und Individualität aufgeben oder (2) über den **Brunnen** auf die Erde zurückzukehren.

1. Wir geben den Körper auf und betreten die **Brücke** im *Cyberspace*, die uns mit den restlichen Persönlichkeitskonstrukten in *Mikoshi* verbindet und zu einer großen Legion von künstlichen Intelligenzen wird. Schlussendlich werden wir, gemeinsam mit Alt, aus dem „Seelengefängnis“ ausbrechen, um als mächtige Einheit die *Blackwall* zu passieren.

Das Überqueren einer Brücke und passieren einer Barriere sind stark mit der Symbolik des Tods und dem Übertreten in das Jenseits behaftet. Die Aufgabe der eigenen spirituellen Individualität und körperlichen Materialität spiegeln die Selbstaufgabe durch Jesus am Kreuz wieder. Die daraus resultierende Besiegung des Todes lässt sich nur auf *Cyberpunk 2077* übertragen, wenn davon ausgegangen werden kann, dass die Erstellung eines Persönlichkeitskonstrukts durch die Kopie von Erinnerungen und Eigenschaften als Überleben gelten kann.

V argumentiert jedoch, dass das Licht am Ende der Brücke Hoffnung bedeutet:

„Could be the flames of hell or heaven’s grace. Might also be an engram reading code. But it’s a promise of survival.“¹⁵⁵ So wird die Aufgabe der körperlichen Existenz zur Bestätigung des digitalen Überlebens.

2. Wir entscheiden uns zu Vs Körper in die physische Welt zurückzukehren. Dazu erhalten wir die Aufgabe in den „sterblichen“ **Brunnen** im *Cyberspace* zu klettern. So wird entweder Johnnys oder Vs Konstrukt wieder in Vs Körper verpflanzt. Die Symbolik des Brunnens steht in einer Linie mit dem immer wieder auftauchenden topographischen Thema einiger wichtigen Schauplätze im Spiel, die entweder in der Höhe oder in der Tiefe liegen. *Mikoshis* Zugangspunkt selbst liegt unter der Erde. Ich sehe hier eine Verbindung zum Hades, dem Totenreich der antiken Griechen, das über eine unterirdische Höhle erreichbar ist. Die Interpretation von *Mikoshi* und dem *Cyberspace* als eine Art digitales Jenseits, also etwas latent Himmlisches, bekräftigt die Positionierung des Brunnens als einen Weg zurück auf die sterbliche Erde.

¹⁵⁵ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, V, Akt 3; *Changes*.

Darüber hinaus sehe ich den Brunnen in seiner Symbolik als Jungbrunnen oder Heilquelle als das Gegenstück zur Brücke. Die Brücke verspricht uns spirituelle Heilung und eine Hoffnung auf die geistige Überdauerung. Dagegen stellt der Brunnen das Versprechen auf physisches Überleben, auch wenn es flüchtig sein mag. Die erneute Verwendung des Motivs des Wassers unterstreicht diese Gegenüberstellung noch: die Brücke soll uns über Wassermassen führen, während der Brunnen die Gefahr des Ertrinkens verheißt. Das Untertauchen in die Materie des Wassers schafft die Möglichkeit für endliches Leben.

Das symbolische Gewicht dieser Entscheidung verlagert sich je nachdem, ob wir sie als Johnny oder als V treffen. Johnny und V versprachen sich *Mikoshi* zu betreten, um Vs Überleben zu sichern und Johnnys Konstrukt von Vs Psyche zu trennen. Nun, da die Trennung vollbracht ist, ist Johnnys Entscheidung, selbstständig Vs Körper zu übernehmen ein Verrat, auch wenn nur er in seiner Materialität überleben kann. Vs körperliche Autonomie wurde über den Spielverlauf zwar immer weiter erodiert, doch zeigt diese letzte Entscheidung Vs Verlust von Handlungsmacht auf seine Spitze getrieben. Abseits des narrativen Verlusts der Handlungsmacht für die Figur V bleibt die Handlungsmacht für uns, die Spielenden, weiter erhalten: Dieser Umstand bezeugt, dass, vor allem anderen, V hier nicht nur von Johnny, sondern auch von uns getrennt wird. Die Verbindung zwischen Avatar und Spielenden wird so ausgehebelt. Die von uns optisch, narrativ und ludologisch gestaltete Figur wird, unter Umständen, zu einem nicht-spielbaren Charakter. Je nachdem wie wir uns hier als Johnny oder V entscheiden und welchen Weg wir nach Mikoshi gefunden haben, ändert sich der Epilog und somit Vs und Johnnys Ende.

2.5.5.6. Ende: *The Star*

Für dieses Ende nehmen wir die Hilfe eines befreundeten Nomadenclans in Anspruch. Johnny warnt uns zwar, dass wir so das Leben von unseren Freunden aufs Spiel setzen, jedoch scheint diese Option am sichersten für V zu sein. An jeder Stelle wird uns davon abgeraten, Hanako zu vertrauen – und Johnny die Kontrolle zu überlassen, um mit Rouge zu kämpfen, ist wieder ein direkter Einschnitt in Vs körperliche Autonomie. Dieses Ende steht nur zur Verfügung, falls wir den Nomaden in vorherigen Missionen geholfen und so eine Beziehung aufgebaut haben.

Johnny verschwindet, nachdem wir die *Omega Blocker* genommen haben, und wir können jetzt die folgenden Missionen „alleine“ mit Hilfe unserer Nomadenfreunde bestreiten. Der Anführer der Nomaden wird im Verlauf der Mission *Belly of the Beast* von Johnnys Mörder Adam Smasher getötet – dieser Weg hat also seinen Preis. Um den Zugriffspunkt für *Mikoshi* zu erreichen, stützt unsere überlebende Nomadenfreundin Panam Vs immer schwächeren Körper bis wir uns mit dem *Cyberspace* verbinden können. So wird wiederholt unterstrichen, dass V diesen Weg zum digitalen Jenseits nicht alleine bestreiten muss. Die narrative Gestaltung unserer Figur kommt am Ende des Spiels in der Wahl unserer Beziehungen zum Tragen.

Entscheiden wir uns in *Mikoshi* dafür, als digitale Kopie in unseren sterbenden Körper zurückzukehren, und die letzten Monate unseres Lebens als V zu verbringen, werden wir mit dem Epilog *All Along the Watchtower* und der Erfolgstrophäe *The Star* belohnt. Im Charaktermenü wird die Karte als hoffnungsvoll beschrieben. Sie soll symbolisch eine Orientierungshilfe für den weiteren Weg bieten.¹⁵⁶

Nach der Sequenz in *Mikoshi* erwachen wir als V in einem Auto an einem Aussichtspunkt über *Night City*. Unser erster Blick ist auf das Fenster des Autos gerichtet, an dem ein kleiner Vogel sitzt. Er zwitschert und betrachtet uns kurz, bevor er davonfliegt. Wilde Tiere sind in *Night City* ein ausgesprochen seltener Anblick. Der Vogel, der davonfliegt, ist ein hoffnungsvoller Anblick für das Fortbestehen eines chaotischen, naturbelassenen Lebens. In diesem Ende wendet sich V ihrer/seiner *geborenen* und sterblichen Seite zu.

Wir steigen für einen Moment aus dem Auto aus und unterhalten uns noch mit unserer Nomadenfreundin Panam. Sie deutet im Gespräch darauf hin, dass Vs Nase blutet, V scheint davon nicht besorgt zu sein; und tatsächlich erfahren wir als Spielende sonst nichts mehr von Vs körperlichen Abbau. Es erscheinen keine Fehlfunktionen des *Relic*, kein Vibrieren des

¹⁵⁶vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Beschreibung zu *The Star*, Charaktermenü; Tarot.

Controllers, keine Verzerrungen des Interface und kein Verschwimmen des Sichtfelds. Der Tod wartet zwar noch auf V, doch hat dies keine Konsequenzen für uns Spielenden mehr. Wir verabschieden uns von *Night City*, werfen noch einen letzten Blick über die Stadt, bevor wir wieder ins Auto steigen. Auf dem Weg ins Nomadencamp hören wir über das Radio, dass durch Tumulte in *Arasaka Tower* mehrere hohe Angestellte ums Leben gekommen sind, darunter auch Hanako Arasaka. Panam dreht das Radio mit den Worten: „This is rot, I’ve heard enough.“¹⁵⁷ ab. Die Makroebene der Geschehnisse um *Arasaka* spielt hier keine große Rolle, sie sind eine einfache Randnotiz auf dem Weg *Night City* zu verlassen. Im Camp verabschiedet sich V noch gegebenenfalls von ihrem/seinen jeweils von uns gewählten romantischen Partner. Vs Leben in der Stadt der Träume ist somit abgeschlossen. Gemeinsam mit dem restlichen Nomadenclan steigt V in eines von mehreren Luftschiffen, dass wir durch die Wüste außerhalb *Night Citys* steuern, um unentdeckt die Grenze zum nächsten Bundesstaat zu überqueren. Die Stimmung ist entspannt, wir bewegen uns zusammen mit den anderen Nomaden leise durch einen Sandsturm und schließlich durch einen Tunnel aus dem Hoheitsgebiet *Night Citys*. Der Tunnel, hier ein Symbol für die Wiedergeburt und die Hoffnung auf ein neues, freies Leben, führt uns in eine weite, dunkle Landschaft, die nur von Sternen erleuchtet wird. Mit dem allerletzten Prompt, den wir Spielenden zur Steuerung von Vs Körper angeboten bekommen, betätigenden wir einen Knopf zum Ausführen der Handlung: „Breathe Free“. Dadurch wird die filmische Abschlussequenz für das Ende *The Star* eingeleitet. Wir beobachten nun V aus der Außenperspektive. Sie/er öffnet den Zugang des Luftschiffs und setzt sich auf das Dach, um die vorbeiziehende Landschaft zu betrachten. V trägt, statt der von uns gewählten Kleidung, einen Overall mit Aufstickungen unseres neuen Nomadenclans. Sie/er ist nun Teil der Gemeinschaft der Nomaden und entzieht sich unserer Kontrolle der Gestaltung. Die Kugelkette, die V noch um den Hals trägt, wird nun von ihr/ihm abgenommen und kurz betrachtet. Panam steigt auch auf das Dach und setzt sich neben V. Diese:r streckt die Kette mit dem Arm aus und lässt sie noch einen Moment im Fahrtwind wehen, bevor sie schließlich losgelassen wird. V und Panam sehen ihr noch kurz nach und richten dann den Blick zufrieden auf die weite Landschaft vor ihnen. Mit Vs Worten: „We’re going home.“¹⁵⁸ endet die Sequenz mit einem Schnitt zum Abspann.

¹⁵⁷ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Panam Palmer, Epilog; *All Along The Watchtower*.

¹⁵⁸ ebenda, V.

2.5.5.7. Ende: *The Sun*

Das Ende *The Sun* steht uns zu Verfügung, wenn wir entweder als Johnny mit Rouge oder im Alleingang *Arasaka Tower* bestritten haben, und in *Mikoshi* als V den Brunnen oder als Johnny die Brücke betreten haben. V bekommt so, zumindest für die letzten sechs Monate ihres/seines Lebens, den Körper zurück. Die korrespondierende Trophäe und Tarotkarte *The Sun* symbolisiert, laut dem Charaktermenü, Erfolg, Freiheit, Erneuerung sowie die Enthüllung von Wahrheit.¹⁵⁹ Ich würde einhaken, dass die Sonne sowohl Leben als auch die Gefahr des Verbrennens symbolisiert: das Bild des Ikarus, der aus Arroganz und Übermut der Sonne zu nahe kommt, spiegelt Vs Weg durch dieses Ende.

Nach den Geschehnissen in *Mikoshi* erwachen wir in Vs neuem Penthouse. Der Blick ist automatisch auf die Kugelskulptur auf dem Nachttisch gerichtet. Durch die neue Wohnung, schicke Kleidung und den teuren Lifestyle können wir erkennen, dass seit unserem Weg durch *Mikoshi* einige Zeit vergangen sein muss. Sollten wir uns für eine:n der potentiellen romantischen Partner:innen entschieden haben, erwachen wir neben ihnen. So oder so erhalten wir den Prompt zu duschen – dort hustet V Blut in ihre/seine Hand und kommentiert dies mit einem leisen Fluch. V scheint nicht mehr viel Zeit zu bleiben. Optional sammeln wir Vs neue Kleidung und die Kugel-Kette vom Nachttisch ein und bereiten uns darauf vor, uns zu unserem neuen Arbeitsplatz – dem *Afterlife* – zu begeben. Sollten wir eine:n romantische:n Partner:in haben, drückt sie/er Sorge über Vs Verhalten und Gesundheitszustand aus. V hat zwar alles erreicht, was sie/er sich im ersten Akt gewünscht hatte; V ist die Königin oder der König des *Afterlife* und somit die/der mächtigste Söldner:in der Stadt, doch scheint V auch geplagt und unglücklich zu sein. All die materiellen Errungenschaften können Vs Tod schlussendlich nicht aufhalten.

Im Luftschiff auf dem Weg in das *Afterlife* können wir uns dazu entscheiden, eine künstliche Intelligenz nach den aktuellen Geschehnissen zu fragen. Sollten wir dies tun, erfahren wir, dass sich *Arasaka* noch immer nicht von unserer Sabotage in *Mikoshi* erholt hat. Der Zustand der Firma und die Weltgeschehnisse scheinen aber eher nebensächlich. V bereitet sich auf eine letzte große Mission vor, immer wieder wird von verschiedenen NPCs auf dem Weg betont, wie gefährlich dieser letzte Job ist.

Im *Afterlife* angekommen, treffen wir auf Rouge, sollte sie überlebt haben. So oder so haben wir die Optionen, noch auf Johnny, Jackie oder V selbst zu trinken. Alle drei verloren ihr Leben in groß angelegten Rebellionen gegen noch größere Gegner. Das schnelle, kurze und

¹⁵⁹ vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Beschreibung zu *The Sun*, Charaktermenü; Tarot.

gewaltsame Leben der Rebellinnen und Rebellen *Night Citys* wird uns mit dieser kleinen Hommage nochmal vor Augen geführt. Die Philosophie der Cyberpunks, des Lebens der mannigfaltigen Grenzüberschreitungen werden so zum Credo Vs letzter Lebensmonate. Nach einer kurzen Besprechung mit unserem Auftraggeber befinden wir uns schon auf dem Weg zu unserer letzten Station; einem kleinen Weltraumshuttle. V soll die Raumstation, welche als exklusives Kasino *Crystal Palace* verwendet wird, ausrauben und die persönlichen Daten der mächtigen und reichen Gäste stehlen. Der *Crystal Palace* ist ein Zeichen von exorbitantem Luxus und Reichtum. Die Positionierung zwischen der Erde und dem Mond, gebunden an die Gravitationskraft beider Himmelskörper, aber doch losgelöst von allen irdischen Gesetzen und Moralvorstellungen, zeigt die absolute und elysische Macht des Reichtums. In einem letzten Gespräch mit Vs Auftraggeber über eine orbitale Sprechanlage betont V, dass es bei der Mission nicht um irgendeinen persönlichen Profit ginge: „Times when I had something to gain are long gone. Now... I got nothin' to lose.“¹⁶⁰

Mit einer einfachen Pistole und einem Raumanzug bewaffnet verlässt V das Shuttle in den Weltraum. V schwebt alleine Richtung des Kasinos, klein und verloren zwischen dem Planet Erde und dem Mekka der Reichen und Mächtigen. Im Hintergrund spielt auch hier leise der Song „Never Fade Away“. Im Gegensatz zu den Abschlussequenzen im Ende *The Devil* ist es hier jedoch kein Cover, sondern die Originalversion von Johnny Silverhands Band Samurai. In der letzten Einstellung sehen wir Vs verbissenen Gesichtsausdruck bis zum Schnitt zum Abspann.

Im Ende *The Sun* sehen wir unseren Avatar als perfekten Cyberpunk und ganz im Sinne Johnny Silverhands; die Bestrebung zur Rebellion und des Störens ist unermüdlich. Der Fakt, dass dies das einzige Ende ist, in der die Kugelkette nicht in der letzten Abschlussequenz inszeniert wird, zeigt, dass die Auseinandersetzung mit Vs Sterblichkeit hier nebensächlich ist. V ist sich ihrer/seiner Sterblichkeit zwar bewusst, aber lehnt sie weder ab noch wird sie akzeptiert. Als Königin/König des *Afterlife* ist V bereits unsterblich geworden. Die Frage, ob ihr/sein Körper oder Bewusstsein fortbesteht, verblasst im Glorienschein des Titels *Legend Of The Afterlife*.

¹⁶⁰ CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, V, Epilog; *Path Of Glory*.

2.5.5.8. Ende: *Temperance*

Für das Ende *Temperance* – die Mäßigkeit – übernimmt Johnny Vs Körper, indem wir als Johnny *Mikoshi* betreten und uns entscheiden, Vs Körper gegen oder mit ihren/seinen Willen zu übernehmen. Alternativ können wir uns auch als V in *Mikoshi* dazu entscheiden, unseren Körper Johnny zu überlassen, indem wir über die Brücke in die Weiten des Cyberspaces übergangen. Die Tarotkarte *Temperance* wird in unserem Charaktermenü als Zeichen für Balance, Selbstbeherrschung und inneren Frieden angeführt.¹⁶¹ In der Konsequenz der Entscheidung zeichnet sich das Ende der Mäßigkeit für mich vor allem durch seinen Pragmatismus aus. Vs Beharren auf ihrem/seinem eigenen Überleben wird den Körper mit Sicherheit zu einem frühen Tod geleiten. Die Balance der Mäßigkeit wird erreicht, wenn wir als V den Wunsch der Selbsterhaltung im Angesicht ihrer Aussichtslosigkeit loslassen können.

Sollte das Ende jedoch erreicht werden, indem wir uns als Johnny über die zuvor getroffene Abmachung der Rückgabe des Körpers hinwegsetzen, wird die Bedeutung der Karte auf ihren Kopf gedreht. Unser Handeln als Johnny steht so in einer Linie zu dem von Saburo Arasakas bei der erzwungenen Übernahme des Körpers seines Sohnes.

Egal wie wir das Ende *Temperance* erreichen, erwachen wir im Epilog als Johnny in Vs Körper. Der erste Blick ist auf einen sich drehenden Deckenventilator gerichtet. Auch wenn jene Figur, die wir über den Verlauf des Spiels narrativ, optisch und ludologisch entwickelt und gestaltet haben, nun fundamental verändert ist, dreht sich das Rad weiter. Auch wenn V uns verlassen hat, bleibt der Körper unseres Avatars, *Night City* und Johnny bestehen. Es wird uns vor Augen geführt, dass der eigene Tod nicht das Ende bedeutet.

Wir spielen nun nicht mehr V, sondern Johnny, dies wird sofort in der Farbe des Interface deutlich. Vs Rot-Gelb ist nun zu Johnnys Blau-Gelb geworden. Wir befinden uns in einem schäbigen Apartment, dass anscheinend schon seit einiger Zeit von Johnny bewohnt wird. Johnny spricht laut mit sich selbst, dabei hören wir, wie Vs Stimme im Doppelklang mit Johnnys ertönt. Wir Spielenden erhalten eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten für Johnnys Monolog. Im restlichen Verlauf des Epilogs ist auffällig, dass in Dialogen und kleinen Entscheidungen immer mehrere Optionen zur Verfügung stehen. So wird uns als Spielenden ein höheres Maß an Handlungsmacht vermittelt und Johnny so als eine von uns formbare Figur inszeniert. So wird Johnny auch narrativ zu unserem Avatar.

¹⁶¹ vgl. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Beschreibung zu *Temperance*, Charaktermenü; Tarot.

Dass Vs Körper jetzt aber Johnny beherbergt, wird sofort klar, als kurz nach dem Erwachen die Sonne ins Zimmer strahlt und unser Avatar schnell zu Johnnys Markenzeichen, der Sonnenbrille greift, die auf dem Nachtschisch liegt. Im Apartment müssen wir dann noch Johnnys Habseligkeiten sowie ein Busticket aufsammeln. Offensichtlich möchte er *Night City* verlassen. Sollten wir bei der Erkundung der Wohnung in den Spiegel blicken, steht statt dem im vorherigen Spielverlauf üblichen Prompt „[Look in mirror]“, stattdessen „Look at self“ auf dem Bildschirm. So wird das *Selbst* zwar vom Spiel anerkannt, jedoch von unserem Avatar wieder ausgehebelt. Johnny blickt dem Gesicht in der Reflektion entgegen und seufzt: „Ahh, V...“. Johnny und wir erkennen, trotz der Sonnenbrille und der Kleidung, immer noch V im Spiegel. Ein optionales Objekt zum Einsammeln ist eine Kopie von Ovids *Metamorphosen* – unser Avatar hat sich verwandelt, vielleicht nicht physisch, doch ganz klar auf der psychischen und spirituellen Ebene. Es scheint fast, als würde uns die Umgebung des Spiels dazu drängen, die Veränderung zu akzeptieren und die Verwandlung unseres Avatars anzuerkennen.

Wir verlassen das Apartment und begleiten Johnny dabei, wie er seinen Nachbarn, einen Jungen im Teenageralter, dazu überredet, uns in die Stadt zu fahren. Im weiteren Verlauf des Epilogs hilft Johnny dem Jungen, der aus prekären Verhältnissen stammt, indem er ihn mit Ratschlägen, Geld und einer teuren Gitarre versorgt. Der Teenager trägt ein Shirt mit dem gleichen Motiv, wie jenes, das V automatisch nach dem Spielen des Prologs ausgerüstet hat. So wird deutlich, dass Johnny zwar V nicht für ihr/sein Opfer entschädigen kann, jedoch einem Jugendlichen in *Night City* ein besseres Leben und eine rosigere Zukunft verschaffen und so vielleicht sogar den Kreislauf des frühen Sterbens von *Night Citys* Jugend unterbrechen möchte.

Im Auto hören die beiden zuerst Johnnys Song „Never Fade Away“ bevor eine Nachrichtendurchsage über den Krisenzustand *Arasakas* gesendet wird. Letztere kann optional einfach abgeschaltet werden. Wir haben durch einen weiteren, letzten Akt der Rebellion dem Megakonzern zwar geschadet, aber *Arasakas* Machenschaften müssen uns nicht mehr interessieren.

Der letzte Halt, bevor er *Night City* verlässt ist das Columbarium und somit der Friedhof der Stadt. Wir bezahlen eine Gedenkniche in den dunklen Türmen. Johnny legt Vs Kugel-Kette, die er zuvor um den Hals getragen hat, mit den Worten „Can't carry this around anymore“ in die Nische und verabschiedet sich.

Wir betreten den Bus und mit einem letzten Prompt „Leave Night City“ geben wir die Kontrolle über unseren Avatar auf. In der Endsequenz beobachten wir in der

Außenperspektive, wie sich Johnny noch von dem Jungen verabschiedet, das Fenster des Busses hinunterlässt, die Sonnenbrille abnimmt, und durch das offene Fenster in die vorbeiziehende Landschaft blickt. Die letzte Einstellung zeigt das Gesicht unseres ehemaligen Avatars im Busfenster auf dem Weg in ein neues Leben.

2.6. Zusammenfassende Beobachtungen – Der Cyborg, Die Spielenden und der Tod

Cyberpunk 2077 lädt uns ein, unseren Avatar, einen Cyborg, so weit zu gestalten, bis wir ihn als unseren eigenen Körper wahrnehmen. Das narrative, optische und ludologische Erscheinungsbild unseres Avatars wird von uns selbst geformt und gesteuert. Doch dieser Besitzanspruch wird durch die Kernthematik des Spiels infrage gestellt: In einer Welt, in der Natur, Körper und selbst die Seele zu beherrschbaren und profittreibenden Produkten werden, erodiert das Fundament des Konzepts der körpereigenen Autonomie und der spirituellen Einzigartigkeit der Seele.

Durch das eigenständige Erkunden der ethischen, religiösen und philosophischen Konflikte, die durch die fortschreitende Auslöschung der natürlichen Ordnung entstehen, werden wir dazu angeregt, uns mit dem spirituellen Schicksal unserer Spielfigur auseinanderzusetzen. Die Dualismen, die durch die Pflege und Unterstützung von Misty und Vik sichtbar werden, spiegeln jene wider, die dem Körper des Cyborgs innewohnen. Die Überschreitung von Grenzen kann sowohl in der religiös-ethischen Kategorie der Sünde als auch in der spirituell-philosophischen Kategorie des Todes verortet werden. Diese Grenzüberschreitungen werden von den Cyberpunks in *Night City* infrage gestellt. Ihre Rebellion kann für uns gleichermaßen zur Bedrohung und zur möglichen Rettung unseres Seelenfriedens werden.

Die Bezeichnung „FLATLINED“ verankert den Tod klar in einer mechanisch-körperlichen Kategorie. Der Tod mutiert von einer philosophisch-spirituellen Angelegenheit zu einem technischen und medizinischen Versagen, das mit den nötigen finanziellen Mitteln abgewendet werden kann. Der Cyborg selbst existiert an der Schnittstelle von vergänglichem Fleisch und unvergänglicher Technik. In *Cyberpunk 2077* wird die „Seele“ unsterblich gemacht, indem sie in speicherbare Daten verwandelt und an einem sicheren Ort aufbewahrt wird. V selbst kann durch ihre/seine Position als Sterbende:r in die Schnittstelle zwischen Leben und Tod verortet werden.

Das Ende des Spiels legt besonderen Wert auf Handlungsmacht und damit auf unsere eigene Entscheidungs- und Gestaltungsfreiheit. Wir können uns entscheiden, ob wir der klassischen Videospiel-Logik, die Leben als Gewinnen und Sterben als Verlieren versteht, oder die vermeintliche Überlegenheit der Unsterblichkeit ablehnen und unseren Tod akzeptieren.

3. Vergleich: *Red Dead Redemption 2* – Kill the Cowboy

„The end is nothing; the road is all.“¹⁶²

Das Western Rollenspiel *Red Dead Redemption 2* vom US-amerikanischen Entwicklerstudio *Rockstar* und *Cyberpunk 2077* folgen in vielen Punkten einem ähnlichen Schema. Beide Spiele laden zur Erkundung einer weiten Welt ein, lassen uns Beziehungen zu anderen Figuren aufbauen, unseren Avatar optisch, narrativ und ludologisch gestalten, und vor allem: In beiden Spielen ist das Sterben unseres gespielten Avatars im Zentrum der Handlung. Ich möchte durch ihren Vergleich zeigen, welche Methoden in digitalen Spielen verwendet werden können, um den Spielenden das langsame Sterben ihres Avatars ludologisch, narrativ und optisch näher zu bringen.

In *Cyberpunk 2077* haben wir in uns in eine dystopischen Zukunft begeben und das Leben und Sterben eines technisch verbesserten Cyborgs behandelt, der an der zunehmenden körperlichen und geistigen Übernahme eines digitalen Konstrukts leidet.

Demgegenüber ziehen wir uns in *Red Dead Redemption 2* digitale Cowboystiefel über und erkunden die Vereinigten Staaten von Amerika 1899, das letzte Jahr des neunzehnten Jahrhunderts. Unser Protagonist, der Bandit Arthur Morgan, stirbt an einer realen und damals höchst tödlichen Krankheit, Tuberkulose. Das Sterben unseres Avatars steht synonym für das Sterben der Zeit der Cowboys und Banditen und dem Beginn einer neuen Zeit. Einige Themen wie die Bezwingung der chaotischen Wildnis und deren Gegenüberstellung mit der Steuerbarkeit der Technik finden schon hier ihre Anfänge und bilden den Kern dessen, was *Red Dead Redemption 2* ausmacht: der Untergang des Wilden Westens.

Ich möchte das Sterben und den Tod im Spiel an folgenden Punkten mit *Cyberpunk 2077* vergleichen:

- die Situierung des Avatars und dessen narrative, ludologische und optischen Gestaltungsmöglichkeiten
- die Analyse der Umgebung und Handlungsmacht innerhalb der Geschichte

¹⁶² Cather, Willa, *Obscure Destinies*, New York: Project Gutenberg, <https://gutenberg.net.au/ebooks02/0201131h.html> 2002, 10.08.2023 (Orig. 1932).

- die Mechanik des Sterbens auf ludologischer Ebene
- die Gestaltung der Enden

Ziel beim Vergleich ist kein Close-Reading von *Red Dead Redemption 2* an sich, sondern der direkte Vergleich zur Inszenierung des Avatars und dessen Sterbens in *Cyberpunk 2077*.

3.1. Situierung des Avatars – Cowboy sein

Im Gegensatz zu *Cyberpunk 2077* werden wir in *Red Dead Redemption 2* zu Beginn des Spiels nicht dazu aufgefordert, den Körper und narrativen Hintergrund unseres Avatars zu gestalten. Wir begegnen unserem ersten Avatar, dem Banditen Arthur Morgan, wie jeder anderen, nicht-spielbaren, Figur und müssen ihn über den Spielverlauf erst kennenlernen. Im Gegensatz zu V ist Arthur kein unbeschriebenes Blatt, sondern bereits hartgesottener Revolverheld und Teil einer Banditenbande. Wir Spielenden werden zu Spielbeginn direkt in eine Krisensituation der Banditenbande geworfen. In einer filmischen Einleitungssequenz begegnen wir der Gruppe von Gesetzlosen, die uns über den Spielverlauf begleiten werden. In der Sequenz sticht keine Figur besonders heraus; es ist nicht sofort klar, wer der Protagonist ist und/oder wen wir steuern werden. Auch Arthur tritt als einfaches Mitglied der Bande in der Szene auf. Wir erhalten erst nach der eingehenden Sequenz begrenzt Kontrolle über seine Bewegungen. So zeigt unsere erste Begegnung mit Arthur, dass unsere Spielfigur durch seine Rolle als Teil der Gruppe definiert wird, und nicht primär durch unseren Input. Durch unseren Input als Spielende werden wir nur entscheiden, in welcher Weise sich diese Rolle entwickelt. Nach Arthurs Tod übernehmen wir die Rolle eines anderen Gruppenmitglieds: John Marston, dem Protagonisten des ersten Teils der *Red Dead Redemption* Reihe. Über den Spielverlauf des zweiten Teils weg interagieren wir als Arthur mit John wie mit jedem anderen NPC. Wir erfahren ihn also auch als eine Figur, die, losgelöst von uns, mit einer Persönlichkeit, Vergangenheit und treibenden Motivationen ausgestattet sind. Arthur und John sind so Figuren, zu denen wir mit und durch unsere Steuerung eine Beziehung aufbauen, sie zu einem gewissen Grad verändern, aber nie wirklich mit ihnen verschmelzen. Ich werde mich für die Analyse allerdings auf die Gestaltung von Arthur sowie seiner Krankheit und Sterblichkeit beschränken.

Ich möchte anhand der gleichen Gestaltungsebenen (ludologisch, optisch und narrativ), die ich bereits für *Cyberpunk 2077* herausgearbeitet habe, nun auch *Red Dead Redemption 2* analysieren und mit *Cyberpunk 2077* vergleichen. Wie auch schon bei *Cyberpunk 2077* gilt hier: Die drei Kategorien überlappen sich und beeinflussen sich gegenseitig.

3.1.1. Ludologische Avatargestaltung

Im Gegensatz zu *Cyberpunk 2077* gibt es in *Red Dead Redemption 2* keine Level von Erfahrungspunkten, die nach Belieben verteilt und so zur ludologischen Gestaltung des Avatars verwendet werden können. Stattdessen fokussiert sich unser ludologisch-

gestalterischer Input auf folgende Kategorien, die sich graduell im Spielverlauf anpassen lassen:

- Gesundheit: Gewicht, Schlaf und Umgebungstemperatur
- Pferd: Gesundheit, Pflege und Beziehung
- Fähigkeiten: Waffen, Jagd und Fischen

Der Gesundheitszustand des Avatars ist eine konstante und ständig im Charaktermenü überprüfbare Kategorie, die sich auf die ludologische Macht des Avatars auswirkt. Sie wird vom Gewicht, der Anpassung an die Umgebungstemperatur und durch etwaige Krankheiten beeinflusst. Möchten wir sicher gehen, dass unser Avatar auf ludologischer Ebene viel Gesundheit und Ausdauer hat, müssen wir dafür sorgen, dass er regelmäßig isst, schläft und angemessene Kleidung trägt. Das sich „um den Avatar kümmern“ wird so zu einer ludologischen Kategorie der Selbst-Fürsorge. Wo in *Cyberpunk 2077* Essen und Trinken nur kurzzeitige Vor- und Nachteile für Kampfsituationen bringen, beeinflussen sie aber nicht die Gesamtgesundheit der Figur. Sollten wir Arthur oder John aber beispielsweise zu viel oder zu wenig essen lassen, entwickelt sich ein Über- oder Untergewicht der Figur, welches die Gesundheit und Ausdauer in Kampfsituationen beeinflusst. Um den Pegel von Gesundheit und Ausdauer hoch zu halten, müssen wir unseren Avatar regelmäßig schlafen oder am Lagerfeuer ausruhen lassen. So gestalten wir den Avatar bewusst oder auch unbewusst durch unsere Fürsorge.

In wahrer Western-Manier wird sich die Gestaltung des Avatars in *Red Dead Redemption 2* noch um die Kategorie des Pferdes erweitert. Wo wir Spielenden in *Cyberpunk 2077* verschiedenste Autos und Motorräder sammeln, um durch *Night City* rasen zu können, bewegen sich Arthur und John auf Pferderücken durch die amerikanische Landschaft. Die Beziehung, Pflege und somit auch Gesundheit des Pferdes hat Auswirkungen auf die ludologischen Möglichkeiten der Steuerbarkeit des Tiers, ähnlich wie bei dem menschlichen Avatar.

Im Gegensatz zu *Cyberpunk 2077s* System von verteilbaren Attributspunkten, Fertigkeiten und Spezialisierungen, lassen sich die verschiedenen Fähigkeiten in *Red Dead Redemption 2* nur durch das Durchführen der korrespondierenden Tätigkeiten verbessern. Etwa wird Arthur nur zum besseren und erfahreneren Jäger, wenn wir als Spielende tatsächlich Zeit in die Jagd investieren. So legt *Red Dead Redemption 2* weniger Wert auf die freien gestalterischen Möglichkeiten der Spielfigur und mehr auf das gemeinsame Wachsen von Spieler:in und

Avatar. Dasselbe gilt für die Verwendung von Waffen; wo wir in *Cyberpunk 2077* unseren Fokus je nach unseren eigenen Vorlieben frei wählen konnten, verlangt *Red Dead Redemption 2*, dass wir gemeinsam mit Arthur den Einsatz verschiedenster Schusswaffen erlernen und verbessern.

3.1.2. Optische Avatargestaltung

Arthurs und Johns Aussehen ist, im Vergleich zu V, nur sehr bedingt anpassbar. Trotzdem haben wir Spielenden die Möglichkeit, durch verschiedene Gestaltungsoptionen, Arthur zu „unserem“ Arthur zu machen und sein Aussehen nach unseren individuellen Vorlieben anzupassen.

- Frisur und Bart
- Kleidung
- Pferd
- Waffen

Sowohl Arthur als auch John haben einen kontinuierlichen Haar- und Bartwuchs, der von Barbieren oder im Camp gezähmt werden kann. Frisur und die Form des Barts oder Schnauzers haben sowohl ludologisch als auch narrativ keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen und helfen uns Spielenden ausschließlich dabei, unsere individuelle Note in unserem Avatar beobachten zu können.

Wie schon bei der ludologischen Gestaltung erwähnt, hat die Auswahl der Kleidung auch Einfluss auf das ludologische Wohlergehen der Figur. Jedoch bieten bei der Erkundung der Dörfer und Städte im Spiel verschiedene Gemischwarenhändler und Herrenschnneider die Möglichkeit, eine Vielzahl von Kleidungsstücken zu erwerben. So öffnet sich hier die größte Gelegenheit zur individuellen optischen Anpassung der Spielfigur durch die Auswahl und Kombination von verschiedenen Kleidungsstücken. Auch Arthurs und Johns Pferde können durch das Verändern des Schweifs, der Mähne und der Sattelung angepasst werden.

Mit den im Gegensatz zu *Cyberpunk 2077* sehr begrenzten Anpassungsmöglichkeiten vermittelt *Red Dead Redemption 2* einerseits ein Bild unserer Spielfigur, welches kohärent mit den Genrekonventionen des Western ist; andererseits unterstreicht die minimale Mitgestaltung durch die Spielenden, dass Arthur und John auch außerhalb unserer Steuerung

runde und vollständige Figuren im Spiel sind. Unsere kleinen, individuellen optischen Anpassungen stehen in einer Linie mit dem langsamen Wachsen der ludologischen Gestaltung und dem behutsamen Vortasten der narrativen Mitgestaltung.

3.1.3. Narrative Avatargestaltung

Bei der Gestaltung von V in *Cyberpunk 2077* werden die Herkunft, Motivationen, und zu einem gewissen Grad auch die Persönlichkeit, bereits von Anfang an fundamental von dem Entscheidungsinput von uns Spielenden abhängig gemacht. Arthurs und Johns Lebenspfad und Persönlichkeiten sind bereits in vollem Gange, als wir Spielenden die Kontrolle über ihre Bewegungen und Handlungen übernehmen. Unser Input beschränkt sich im Großen und Ganzen auf folgende Kategorien, die sich auf unsere Positionierung auf der Ehren-Skala¹⁶³ auswirken:

- Verhalten gegenüber NPCs
- Entscheidungen innerhalb von Missionen
- Beziehung und Verhalten zu unserer Bande

Dass Arthur und John gesetzlose Banditen und Mörder sind, ist ein Fakt, der auch durch eine „friedliche“ Spielweise nicht verändert werden kann. Wir werden als Spielende zum ersten Mal mit einer Entscheidung konfrontiert, nachdem wir durch Arthur einen Banditen einer befeindeten Gang verprügeln und befragen mussten. Der Anführer unserer Bande stellt uns frei, ob wir den Gegner töten oder verschonen möchten. Diese Art von binärer Entscheidung zwischen brutalem und zumindest relativ friedlichem Handeln wird uns für den Rest des Spiels begleiten und entscheiden, welche Art von Figur Arthur wird und welchen Tod er schlussendlich erfährt. Als Bandit wird uns offengelassen, wie wir uns durch die Landschaft des Amerikas bewegen wollen; als netter und hilfreicher Reisender, der Fremden bei Problemen zur Seite steht, ohne sich einen Lohn zu erwarten, oder als selbstsüchtiger und gefühlskalter Revolverheld, der nur auf seinen eigenen Nutzen aus ist. Auf der Ehren-Skala werden freundliche, offene und hilfsbereite Interaktionen als tugendhaftes Verhalten bewertet, während ein gewalttätiges, egoistisches und gieriges Auftreten als niederträchtig gilt. So zählt, anstatt wie bei *Cyberpunk 2077* einzelne Taten dezidiert Auswirkungen auf den späteren

¹⁶³ siehe Theorie S. 31-32.

Spielverlauf haben, bei *Red Dead Redemption 2* mehr die Summe unseres Verhaltens über den Spielverlauf hinweg. Damit wird Arthur ein Avatar, der auch narrativ graduell von uns durch unseren eigenen Spielstil gestaltet wird.

3.2. Analyse der Umgebung & Spiritualität – Eine neue Welt

Wie auch schon bei *Cyberpunk 2077* nimmt bei *Red Dead Redemption 2* die Erkundung der Umgebung und deren Bewohner:innen eine zentrale Rolle beim Spielerlebnis ein. Doch wo in *Night City* der Großstadtdschungel nach dem Erhalt der Natur ächzt und sich gleichzeitig vor der Übermacht der Technik beugt, erstreckt sich die erkundbare Karte von *Red Dead Redemption 2* über noch unberührte Wildnis und dem noch anfänglichen Versuch, diese für die Bedürfnisse der aufflammenden Industrie zu zähmen. Über die Karte verstreut können wir Spielenden über verlassene Schlachtfelder aus dem amerikanischen Bürgerkrieg, verlassene und verfallene Siedlungen und die Ruinen ehemaliger Plantagen stolpern. Die stolzen Hoffnungen und zunehmend vergessenen Gräueltaten des verbleichenden Jahrhunderts bilden die Kulisse für die Geschichte des Sterbens eines Banditen und seiner Art zu leben. Wo V mit ihrem/seinen kybernetisch-optischen Scanner Gefahren und Hinweise aus der Informationsflut der digitalisierten Großstadt filtert, besitzen Arthur und John die Spezialfähigkeiten *Eagle Eye* und *Dead Eye* zum Aufspüren und Jagen von Wild sowie zum präzisen Zielen von Schusswaffen. Diese Kompetenzen verlieren mit dem Verschwinden des „wilden Westens“ und den damit einhergehenden Verfall der wilden Natur und der freien und gesetzlosen Lebensweise der nomadischen Banditenbanden immer mehr an Nützlichkeit. Mit Arthurs zunehmend verschlechterndem Gesundheitszustand wird auch seine und unsere Möglichkeit zur Verwendung von *Eagle Eye* und *Dead Eye* eingeschränkt. So spiegelt das Sterben Arthurs auf der Mikroebene auch den Untergang seiner Lebensweise auf der Makroebene wieder.

3.2.1. Religion und Spiritualität

Die spirituelle Identität Amerikas in *Red Dead Redemption 2* ist tief geprägt durch das Erbe der Glaubensrichtungen der Kolonialmächte, den Glauben der indigenen Völker und den aufkommenden Atheismus. Während die Bewohner von *Night City* in einer spirituellen Krise stecken, die von der Entwertung des Todes und der Kommerzialisierung der Seele bestimmt wird, ringt das junge Amerika in *Red Dead Redemption 2* mit der Bewältigung seiner Vergangenheit und der Suche nach einer gemeinsamen, jedoch ungewissen Zukunft. Diese spirituellen Konflikte erleben wir als Spielende durch Begegnungen mit fanatischen Sekten, drogensüchtigen Geistlichen und verzweifelte Ureinwohnern. In unserer Banditenbande finden wir auch den christlichen Priester Orville Swanson, der in der Geschichte

hauptsächlich durch seine Trunkenheit und Spielsucht auffällt. So zeigt sich im engsten Umfeld, dass die Geistlichkeit als bröckelnde Fassade dargestellt wird, die den Siedlern Nordamerikas keinen Halt mehr für die Bewältigung ihrer tiefsten Probleme bieten kann. Arthur selbst geht durch eine Sinneskrise, die durch seine Diagnose mit Tuberkulose ungemein verstärkt wird.

Je nachdem, ob wir Arthur als tugendhaft oder niederträchtig gespielt haben, verändert sich die Art dieser Krise. In der Mission *The Fine Art of Conversation* unterhält sich Arthur mit einer geistlichen Person. Abhängig davon welche Missionen vorher wie bestritten wurden, ändert sich die/der Gesprächspartner:in und Art der Unterhaltung:

- Sollten wir Arthur mit einem hohen Level an Ehre spielen, und im Vorfeld an eine Kirche Geld oder Essen gespendet haben, unterhält er sich mit einer ihm bekannten Nonne über seinen bevorstehenden Tod. Arthur sorgt sich, ein schlechter Mensch zu sein, und gesteht der Ordensschwester: „I still don't believe in nothing.“¹⁶⁴ Sie entgegnet, dass Menschen durch ihre guten Taten definiert werden, nicht durch ihren Glauben. Arthur solle keine Angst vor dem Tod haben, denn: „There is nothing to be afraid of, Mr. Morgan. Take a gamble that love exists... and do a loving act.“¹⁶⁵
- Falls wir Arthur mit einem niedrigen Level an Ehre spielen und im Vorfeld die Spende ausgelassen oder abgelehnt haben, treffen wir auf einen nun nüchternen Reverend Swanson. Arthur sorgt sich, dass er ein schlechter Mensch ist und sich nicht verändert hat. Swanson entgegnet: „You lived your way, you'll die your way.“¹⁶⁶ Arthur sei Kämpfer, er soll akzeptieren, wer er ist, mit gehobenem Haupte untergehen und dankbar sein, dass er sich und sein Leben endlich ungetrübt betrachten kann.

So wird der Glaube in *Red Dead Redemption 2* statt der individuellen Suche der spirituellen Sinnfindung vielmehr als Wegweiser für moralisches Handeln positioniert. Wo Vs Sinneskrise von dem Fehlen einer spirituellen Identität geprägt ist, treibt Arthur vielmehr die Last der Schuld seiner Taten. Schlussendlich haben wir Spielenden Einfluss auf den Seelenfrieden unserer Avatare: Akzeptieren wir Vs Tod und klammern uns nicht an ihre/seine

¹⁶⁴ Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Arthur Morgan, Kapitel 6; *The Fine Art of Conversation*.

¹⁶⁵ ebenda, Sister Calderón.

¹⁶⁶ ebenda, Orville Swanson.

Unsterblichkeit, findet V Frieden. Bemühen wir uns Arthur zu ehrenhaften Taten zu steuern, kann er tatsächlich stolz und ruhig seinem Tod entgegentreten.

3.3. Mechanik des Sterbens – Analyse zur Erzählung und dem Spiel der Krankheit

Mit „[y]ou got tuberculosis. I’m really sorry for you, son, it’s a hell of a thing.“¹⁶⁷ wird uns und Arthur erklärt, dass sich Arthur mit einer der ehemals tödlichsten Krankheiten der Menschheitsgeschichte infiziert hat. Da wir Arthur aus der Perspektive der dritten Person steuern, können wir seinen Verfall nicht nur an Prozentzahlen im Charaktermenü, sondern auch an der optischen Veränderung seiner Figur festmachen. Jedoch ist Arthurs Gesundheitszustand tatsächlich über Prozentzahlen überprüfbar und hat, im Gegensatz zu *Cyberpunk 2077*, auch ludologische Auswirkungen auf die Steuerbarkeit unseres Avatars. Bevor ich diese ludologische Mechanik von Arthurs Sterben untersuche, möchte ich aber seinen narrativen Sündenfall mit dem von V vergleichen.

3.3.1. Narrative Ebene: der Sündenfall – *It’s a hell of a thing*

Im Auftrag seiner Banditenbande begehen wir mit Arthur so manchen Mord und Überfall, jedoch sticht eine Gräueltat besonders heraus. Arthur soll Schulden für seine Bande eintreiben und prügelt dabei einen Schuldner tot. Das Opfer und Familienvater Thomas Downes ist offensichtlich krank und kann sich nicht wehren: Hier steckt sich Arthur mit der tödlichen Krankheit an. Für den Rest der Geschichte wird Arthur diese Tat bereuen und, bei einem Spieldurchlauf mit hoher Ehre, versuchen, das wird wiedergutzumachen.

Thomas Downes kann von uns vor seinem Tod dabei beobachtet werden, wie er Geld für wohltätige Zwecke sammelt und sich hilfsbereit verhält. Auch seine Frau betont, dass er ein guter Mensch gewesen sei. Durch Mr. Downes Tod ist seine Familie plötzlich auf sich allein gestellt. Um irgendwie über die Runden zu kommen, wird seine Frau zur Sexarbeit und sein Sohn zu harter körperlicher Arbeit in Mienen gezwungen. Es sind Schicksale, die viele schwache und verwundbare Personengruppen zu der Zeit der Jahrhundertwende getroffen haben. So wird Arthurs Sünde mit der sozialen Kälte der frühen Vereinigten Staaten gleichgesetzt. Wie auch für den restlichen Verlauf von Arthurs Werdegang gilt: Seine Sünden auf der Mikroebene spiegeln die Sünden seiner Gesellschaft auf der Makroebene.

Im Gegensatz dazu positioniert *Cyberpunk 2077* den Sündenfall der Protagonist:innen als Konsequenz von Rebellion gegen die etablierte Machtordnung. Die Krankheit und der Tod sind Resultat des Widerstrebens gegen eine Welt, in der Gesundheit und Unsterblichkeit denen vorbehalten sind, die sie sich leisten können. Vs Ablehnung dieses Konzepts von

¹⁶⁷ Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Joseph R. Barnes, Kapitel 5; *A Fork in the Road*.

Gesundheit und Überleben resultiert schlussendlich ihren/seinen Befreiungsschlag gegen die Macht der Konzerne und Seelenfrieden durch das akzeptieren des Todes.

Arthurs Seelenfrieden hingegen wird durch den Versuch der Wiedergutmachung gesichert.

Sein Tod mag unabwendbar sein, jedoch führt sein Wandel zu einem besseren Menschen zu dem Ablegen der Furcht vor der eigenen Sterblichkeit.

3.3.2. Mechanische Ebene: Krankheit – *Sickness can not easily be cured*



Abbildung 23. & 24.: Arthur gesund & Arthur krank, *Red Dead Redemption 2*, Kapitel 1 & Kapitel 6.

Schon bevor wir Spielenden und Arthur durch den Arzt von Arthurs Krankheit erfahren, wird durch seinen Gesundheitszustand, sein Aussehen und sein Verhalten deutlich, dass es ihm nicht gut geht. Ich beobachte eine graduelle Verschlechterung seines Zustandes und möchte diese wieder auf den drei bereits erprobten Gestaltungsebenen untersuchen und vergleichen, welche optischen, narrativen und ludologischen Auswirkungen sie auf das Spiel haben.

Auf der **optischen** Ebene weist Arthur spätestens ab dem fünften Kapitel deutliche Zeichen von Krankheit und Schwäche auf. Sein Gesicht wird blass, mit roten Wangen und dunklen Augenringen. (vgl. Abbildung 24.) Sein Gewicht lässt sich nicht mehr von der Kategorie

„untergewichtig“ aufheben, egal wie viel wir Arthur auch essen lassen. Wo in *Cyberpunk 2077* andere Figuren zwar kommentieren, dass V krank aussieht, verändert sich das Aussehen unseres Avatars zu keinem Zeitpunkt durch irgendwelche Anzeichen der Krankheit. Arthur hingegen sieht sowohl für uns Spielende als auch für die NPCs im Spiel aus, als würde er an der Schwelle des Todes stehen, etwa kommentiert ein Händler in Kapitel 6: „You look like death warmed up.“¹⁶⁸

Arthurs verschlechterter Gesundheitszustand kann während den späteren Missionen im Spiel oft beobachtet werden: er atmet schwer, hustet und wirkt bedrückt, aber entschlossen. Je nachdem ob wir Arthur mit einer hohen oder niedrigen Ehren-Einstufung spielen, benimmt er sich auf **narrativer** Ebene entweder selbstlos und großzügig oder verbissen und egozentrisch. Dies lenkt auch Arthurs Motivation gegen Ende seines Lebens; entweder möchte er noch so viel Gutes wie möglich leisten, indem er den Menschen um sich hilft, oder er sucht mit allen Mitteln nach Rache gegen all jene, die ihm Unrecht zugefügt haben. Wo sich Vs Umgang mit ihrem/seinen bevorstehenden Tod in den einzelnen Momenten durch unseren Dialoginput entscheiden lässt, ist Arthur das Resultat unserer übergreifenden Handlungen das ganze Spiel über.

Durch Arthurs Krankheit wird sowohl seine eigene Handlungsmacht in der Erzählung, wie auch unsere ludologische Handlungsmacht als Spielende eingeschränkt. Die **ludologischen** Auswirkungen von Arthurs Schwäche sind klar abzulesen und zu spüren. Gesundheit, Ausdauer und die Fähigkeit zum Ausführen von *Dead Eye* werden beeinträchtigt, indem sie sich weniger schnell und weniger hoch regenerieren. Im Menü zu Arthurs Wohlbefinden sehen wir rot hervorgehoben, dass alle drei dieser ludologischen Mechaniken permanent beeinträchtigt sind, sobald sich Arthurs Krankheit zu zeigen beginnt. Im unteren Teil des Menüs informiert und das Spiel „Sickness can not easily be cured“. (vgl. Abbildung 25.) Somit zieht *Red Dead Redemption 2*, im Gegensatz zu *Cyberpunk 2077*, ludologisch schlüssige Konsequenzen und stellt die klare Darstellung von Arthurs Dahinschwinden über die mögliche Beeinträchtigung von Spielspaß durch möglichst die Bescheidung der Handlungsmacht. Dadurch geht *Red Dead Redemption 2* auch gegen gängige Rollenspielkonventionen vor, in denen die gespielte Figur am Spielende durch die gesammelte Erfahrung stärker und besser ist, als zu Beginn des Abenteuers. So wird durch die Beschränkung der spielerischen Möglichkeiten die Vermittlung der narrativen Ereignisse verstärkt.

¹⁶⁸ Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Seamus, Kapitel 6; *Emerald Ranch*.

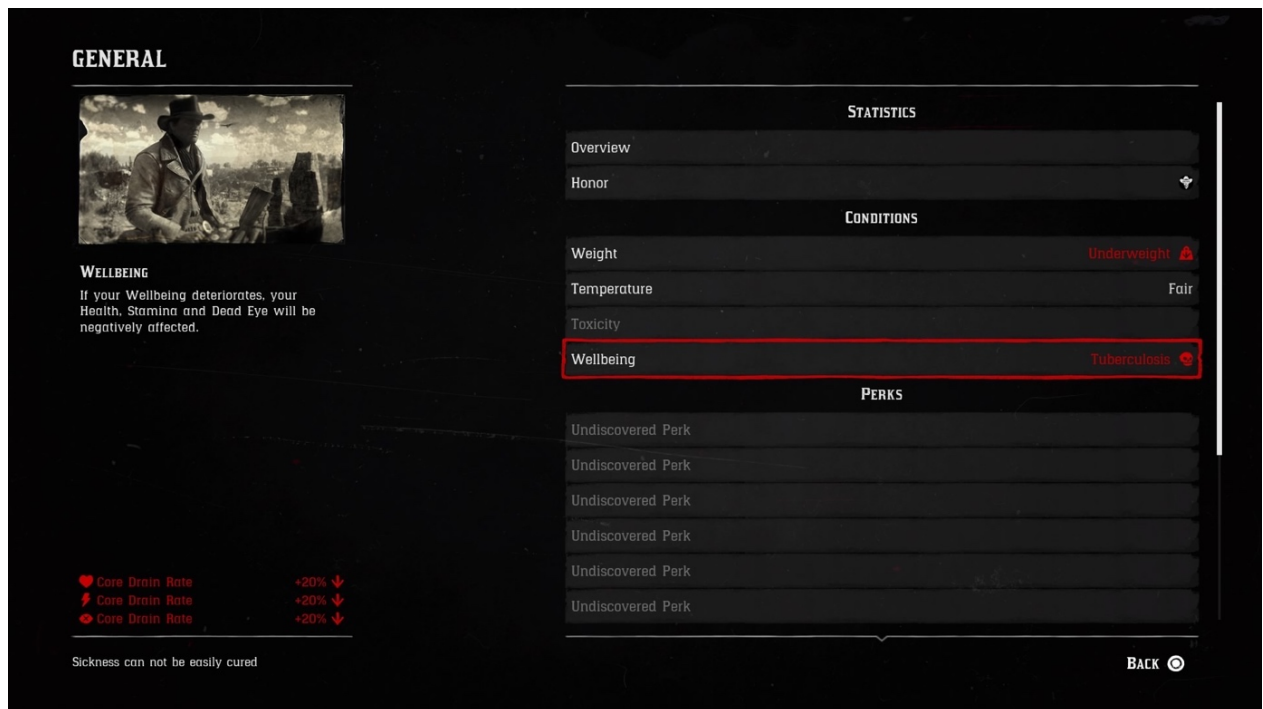


Abbildung 25.: Arthurs verschlechtertes Wohlbefinden, *Red Dead Redemption 2*, Charaktermenü, Kapitel 6.

3.4. Das Ende – Good Cowboy / Bad Cowboy

Arthurs Ende wird sowohl von unserer Position auf der Ehren-Skala als auch von einer einzelnen Entscheidung am Spielende abhängig gemacht. Das Ende ist also Resultat von unserer allgemeinen Spielweise über den ganzen Spielverlauf hinweg sowie auch einer letzten Grundsatzentscheidung. Die letzte Entscheidung steht uns, unabhängig von unserer vorherigen Spielweise zur Verfügung. Nur das jeweilige Endszenario spielt sich dann je nach unserem Ehren-Level unterschiedlich ab. So gibt es also zwei Enden mit jeweils zwei verschiedenen Variationen. Dies unterscheidet sich klar von *Cyberpunk 2077*, welches uns dreimal so viele Endszenarien bietet. Auch hier wird wieder klar wie sich die Inszenierung des Avatars in beiden Spielen unterscheidet: Während *Cyberpunk 2077* viel Wert auf die individuelle Anpassung und Gestaltung unserer Figur und ihrer Geschichte legt, fokussiert sich *Red Dead Redemption 2* auf das Kennenlernen und gemeinsame Wachsen der Spielenden und des Avatars. So spiegelt das Ende auch wieder, dass wir Spielenden nur sehr bedingt Einfluss auf Arthurs Leben und Sterben haben. Der Fokus wird daraufgelegt, ob Arthur ein „guter“ oder „schlechter“ Mensch ist; ein Fakt der nicht durch nur einzelne gute oder schlechte Taten, sondern durch die Summe einer Lebensweise entschieden wird. Genauso wird unser Verhalten als Spielende nicht nur durch einzelne Entscheidungen, sondern durch unsere Spielweise insgesamt gemessen wird.

Als Arthur erkennt, dass sein Leben dem Ende entgegengeht und seine Bande zunehmend auseinanderbricht, bedroht durch die stetig wachsende Bedrohung des Gesetzes, wird deutlich, dass das Ende unausweichlich ist. Auf der letzten Flucht stirbt Arthurs Pferd – ein klares Zeichen dafür, dass der Weg hier endet. Dieser Verlust markiert nicht nur einen Wendepunkt in der Geschichte, sondern ist auch ein Abschied von einem wesentlichen Teil unserer Avatar-Gestaltung und ein Vorbote dessen, was noch kommen wird.

Beide Endszenarien schließen auf eine unterschiedliche Art, je nachdem ob wir Arthur als geläuterten Revolverhelden mit einem hohen Ehren-Level oder als selbstsüchtigen Geächteten gespielt haben:

- bei einem niedrigen Level von Ehre wird Arthur durch seinen Erzfeind entweder erstochen oder erschossen und findet einen schnellen und gewaltsamen Tod.
- sollten wir Arthur mit einem hohen Level von Ehre gespielt haben, wird er von seinem Feind verschont und stirbt langsam, während er noch einem letzten Sonnenaufgang über der wilden Landschaft zusieht.

Sollten wir uns also als Spielende für ein friedliches Verhalten entscheiden, werden wir auch mit einem vergleichswisen friedlichen Tod belohnt. Sollten wir Arthur in wahrer Actionheld- und Cowboy-Manier steuern, erleben wir einen Tod, der die Lebensweise unseres Avatars würdigt.

Dieses „Ende“ ist allerdings nur Arthurs Ende, nicht das Spielende. Im Spielmenü erfahren wir, dass wir erst 78% des Spiels beendet haben. Der Übergang zu unserem neuen Avatar, John, erfolgt zwar nach Arthurs Tod, aber Arthur hat vor seinem Endszenario noch die Gelegenheit, seinen Hut und Rat an John zu übergeben. So gestaltet sich *Red Dead Redemption 2* als Staffellauf, indem wir zwar weiterhin die Kontrolle haben, jedoch in den letzten 22% des Spiels noch um unsere ursprüngliche Spielfigur trauern können. Wir können als John auch Arthurs Grab besuchen, welches ebenfalls je Arthurs letztendlichen Ehrenlevel unterschiedlich gestaltet ist. So finden wir das Grab eines tugendhaften Arthur von blühenden Blumen umgeben vor und mit der Inschrift: „Blessed are those who hunger and thirst for righteousness.“¹⁶⁹ Währenddessen wir das Grab eines niederträchtiger Arthur kahl und mit den Worten: „Blessed are those who mourn, for they will be comforted.“¹⁷⁰ wiederfinden. Beide Inschriften spiegeln die jeweiligen Gespräche, die Arthur mit der geistlichen Person in der Mission *The Fine Art of Conversation* wieder. Ein anständiger Arthur soll Frieden in seinem Streben nach Gerechtigkeit und Nächstenliebe finden, während ein schurkischer Arthur nur Trost in der ehrlichen Anerkennung seines niederträchtigen Wesens finden kann.

¹⁶⁹ Matthew 5:6, *NIV*, zitiert nach: Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Grab des Arthur Morgan, Hohes Ehrenlevel.

¹⁷⁰ ebenda, 5:4, Niedriges Ehrenlevel.

3.5. Zusammenfassende Beobachtungen – Das Ende des Wegs

Während *Cyberpunk 2077* uns ein Spielerlebnis bietet, das durch eine Vielzahl an Entscheidungen und Handlungsmöglichkeiten auf individuelle Vorstellungen eingeht, zeigt sich *Red Dead Redemption 2* in seinem Verständnis von Handlungsmacht wesentlich rigider. Beide auf den ersten Blick ähnliche Spiele lassen uns eine sterbende Hauptfigur durch eine offene Spielwelt steuern, doch die Art und Weise, wie sie uns den Verfall unseres Avatars näherbringen, könnte unterschiedlicher kaum sein.

Beide Spiele erfüllen die Erwartungen ihrer jeweiligen Genres auf eindrucksvolle Weise. Die Steuerung von V in *Cyberpunk 2077* ermöglicht die Erkundung einer dystopischen Zukunft, in der radikale Rebellion gegen Unterdrückungsmechanismen möglich ist, wobei die Gestaltung des Körpers große Bedeutung für Kreativität und Individualität hat. Das Sterben von V lässt uns die körperlichen Besitzansprüche von kybernetisch verbesserten Cyborgs und unseren digitalen Avataren als Spielfiguren neu überdenken.

Arthur hingegen verkörpert in *Red Dead Redemption 2* den archetypischen, stoischen Cowboy. Sein Leben und Sterben geschehen schleichend, graduell und unaufhaltsam, im Einklang mit dem Verschwinden der wilden Natur und seiner gesetzlosen Lebensweise. In beiden Spielen wird Sterblichkeit untrennbar mit dem natürlichen Kreislauf verknüpft. Der Versuch, die Natur zu beherrschen und zurückzudrängen, wird klar mit dem Verlust von Spiritualität in Verbindung gebracht. Das aktive Sterben beider Hauptfiguren zwingt uns als Spielende zu einer spirituellen, ethischen und philosophischen Auseinandersetzung mit der Frage nach dem richtigen Leben und dem guten Tod. Während *Cyberpunk 2077* den Fokus auf das Ende legt, konzentriert sich *Red Dead Redemption 2* auf den Weg dorthin. Anders ausgedrückt: Der Weg ist alles, das Ende nichts.

Nachruf (Conclusio)

„A SIMPLE LIFE
A BEAUTIFUL DEATH.“¹⁷¹

Im Zentrum unserer Erfahrungen rund um den unendlichen Kreislauf des Tods und der Wiedergeburt in digitalen Spielen steht der Avatar. Er bindet uns aktiv in das Spielgeschehen ein, dass so oft von dem ewigwährenden Spielraum der Unsterblichkeit geprägt ist. Im Spiel gehen wir eine symbiotische Beziehung mit unserem digitalen Stellvertreter ein; unsere Perspektive als Publikum verschiebt sich von der Rolle der Zusehenden zu der Rolle der Agierenden. Während des Spiels werden wir zu jenen Figuren, die wir verkörpern. In der Entstehungsgeschichte der Game Studies konnte ich die Ursprünge der heutigen ludologischen Sterbemechaniken herausarbeiten. Sie zeigen auf, dass das Nachspielen von gefährlichen Situationen so alt ist wie das Spielen selbst. Digitale Spiele folgen dem Vermächtnis ihrer Vorgänger und simulieren Kampf, Krieg und Gefahr für einen spielerischen Umgang mit Gewalt, Tod und Sterben. Der Tod ist dabei meistens lediglich eine der grundlegendsten ludologischen Mechaniken, die Spiele einsetzen: Zu Sterben heißt für uns Spielende, dass wir nochmal einen Versuch unternehmen müssen. Sandra Harrer und Frank G. Bosman beschreiben, wie wir Spielenden Zugang zu den digitalen Tragödien bekommen und wie wir in diese Geschichten eingebunden werden. Meistens fällt die Darstellung von Tod und Verlust in digitalen Spielen oberflächlich und hohl aus. Das Problem mit dem spielerischen Umgang von Tod und Verlust ist die fundamental offene Erzählstruktur des Mediums. Die Möglichkeit, die bereits Janet Murray 1997 in den Raum gestellt hat, zeigt jedoch auch die besondere Gelegenheit, die das Medium hat: Statt nur einen tragischen Helden zu inszenieren, kann die nicht-lineare Erzählstruktur einen tragischen Prozess darstellen. Durch die Konzepte der Interaktivität, Immersion und Propriozeption, die von David Owen beschrieben wurden, konnte ich aufzeigen, wie wir Spielenden uns schlussendlich auch als aktiven Teil dieses Prozesses verstehen können. Die Ludologie und Narratologie mögen sich zwar zu Beginn der Entwicklung der Game Studies entgegengestanden sein, jedoch helfen beide Seiten der Entstehungsgeschichte das Medium des narrativen Videospiels zu verstehen und zu analysieren.

¹⁷¹ Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Inschrift in Schublade; Rhodes nahe *Braithwaite Manor*.

Die Thantalogie der Videospiele zeigt uns, dass die Konzepte von christlicher Sünde und der Hoffnung auf Wiederauferstehung eng mit den uns bekannten Spielmechaniken verwoben sind. Unser Handeln hat sowohl narrative als auch ludologische Konsequenzen und wird so durch das Spiel erörtert und bewertet. In den meisten Fällen ist der Tod unseres Avatars Resultat unserer ludologischer Sünden.

Meine leitende Forschungsfrage, inwieweit die aktive Einbindung der Rezipient:innen auf narrativer und ludologischer Ebene die Funktionen und Wertung des Todes der Spieler:innenfigur in digitalen Spielen beeinflusst, habe ich mit einer genauen Analyse von *Cyberpunk 2077* im direkten Vergleich mit *Red Dead Redemption 2* untersucht.

Cyberpunk 2077 bietet uns eine weite und bunte Palette der Avatargestaltung an. Die Spielfigur V lässt sich von uns frei auf narrativer, optischer und ludologischer Ebene formen und nach unseren Wünschen und Vorstellungen anpassen. Vs Körper und Geist wird so auch zu unserem, da er von uns geschaffen und entwickelt wurde. Wir blicken im digitalen Spiegel in unser geschaffenes Angesicht. Über den Verlauf des Spiels verstärkt und verstrickt sich die Beziehung zwischen Avatar und Spieler:in.

Das Genre des Cyberpunks und die hybride Figur des Cyborgs bieten ein weites Feld zu philosophischen Auseinandersetzungen mit dem komplizierten Erbe von kybernetisch verbesserten Körpern und Geistern. Die Vermischung von *geborenen* und *geschaffenen* Körpern und der versuchten Auslöschung von Krankheit und Tod versucht jene Versprechen auf irdische Weise zu erfüllen, die auf der spirituellen Ebene versagt haben. Unsere eigenständige Erkundung der Stadt *Night City* ermutigt uns zur Auseinandersetzung mit der sterbenden Natur, der Ungerechtigkeit des Reichtums, der Verletzbarkeit der Armen und der spirituellen Beschäftigung mit dem Tod und der Sterblichkeit.

Der Krankheit und dem Sterben unserer Figur eilt ein Sündenfall voraus: Durch unsere Teilnahme an einem rebellischen Akt gegen die übermenschlich mächtigen Konzerne werden wir mit der frühen Sterblichkeit bestraft. Unsere eigene Positionierung in Fragen der Sterblichkeit und dem Umgang mit dem Besitzanspruch an unseren digitalen Körper, sind ausschlaggebend für die Gestaltung unseres Endes. Auch hier werden die Antagonismen des Cyborg-Seins wieder unterstrichen. Rebellion steht gegen Gehorsam, Unsterblichkeit gegen das Verblässen, Selbstaufgabe gegen Selbsterhaltung, Natur gegen Technik und das Geborene gegen das Geschaffene.

Im Vergleich mit *Red Dead Redemption 2* wird klar, wie eine rigidere Avatargestaltung den Weg einer anderen Art des spielerischen Sterbeprozesses begleitet. Unser Protagonist in dem Western-Spiel, Arthur Morgan, zeigt uns wie wir den Untergang seiner Lebensweise

gemeinsam mit dem Untergang unserer Spielfigur erleben und verstehen können. Über den Verlauf des Spiels hinweg wachsen wir mit Arthur. Unsere Fähigkeiten im Spiel verbessern sich mit seinen. Wir kümmern uns um ihn und seine Gesundheit. Unsere Fürsorge wird zu seiner Fürsorge, sollten wir uns für ein tugendhaftes Handeln entscheiden. Arthurs Sündenfall lässt ihn sterbend und uns trauernd zurück. Kurz: Wir sind V, aber wir sind nicht Arthur. „Unser“ Arthur gehört zu uns. Wir haben ihn individuell gelenkt und gestaltet, doch er bleibt immer Arthur. Eine Figur, um die wir auch trauern können.

Im weiteren Ausblick auf das Thema fände ich eine dezidierte Auseinandersetzung mit der Darstellung von Krankheit in der Inszenierung von digitalen Spielen äußerst interessant. Susan Sontags Buch „Illness as a Metaphor“ behandelt die literarische Verwendung von Krebs (von ihr als Invasion beschrieben) und Tuberkulose als Metaphern. Für *Cyberpunk 2077* und *Red Dead Redemption 2* würde sich eine Neuverhandlung ihrer Gedanken in Bezug auf die Darstellung und den Einsatz von Krankheit und Tod anbieten.

Doch hier schließe ich meine eigene Untersuchung der Poetik des Sterblichseins im digitalen Spiel. Wir haben mit V und Arthur Morgan in einer nicht-linearen Narrative zwei tragische Figuren begleitet. Durch unser Spiel und unsere narrative, optische und ludologische Mitgestaltung ihrer Körper, ihres Lebens und schließlich auch ihres Todes erfuhren wir den tragischen Prozess ihres Sterbens am „eigenen“ digitalen Leib mit.

Doch mit dem Ausschalten unserer Konsole und dem Weglegen unseres Controllers legten wir auch den inszenierten, digitalen, *geschaffenen* Prozess des Sterbens zur Seite. Jetzt bleibt uns nur noch übrig, mit unserer eigenen *geborenen* Sterblichkeit auseinanderzusetzen.

Literaturverzeichnis

Acker, Caren, „The Gods on My Shoulder”, in: *Japan Quarterly* 39/3, 1992, ProQuest, S. 359–364.

Beatty Louie / Vincent Pargney (Hg.), *Cyberpunk 2077 - Das offizielle Buch – Collector's Edition*, London: Piggyback Interactive Limited 2020.

Beatty Louie / Vincent Pargney (Hg.), *The Complete Official Guide to Red Dead Redemption 2*, London: Piggyback Interactive Limited 2018.

Bosman, Frank G, *Gaming and the Divine, A New Systematic Theology of Video Games*. New York: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780429507892> 2019, 02.05.2022.

Bunn, Glenn, „A Confusing Cyberpunk 2077 Mechanic Would Be A Great Addition To The Sequel”, in: *Screenrant*, <https://screenrant.com/cyberpunk-2077-percentages-mechanic-sequel-addition/> 2024, 20.07.2024.

Cather, Willa, *Obscure Destinies*, New York: Project Gutenberg, <https://gutenberg.net.au/ebooks02/0201131h.html> 2002, 10.08.2023 (Orig. 1932).

Congdon, Kristin G. / Catalina Delgado-Trunk / Marva López, „Teaching about the ‘Ofrenda’ and Experiences on the Border.”, in: *Studies in Art Education*, 40/4, 1999, JSTOR, <https://doi.org/10.2307/1320552>, 10.03.2024, S. 312–329.

Danielson, Matthew/Maria Meluso, „How To Get The Perfect Ending In Mass Effect 3”, in: *Screenrant*, <https://screenrant.com/mass-effect-3-best-ending-perfect-shepard-lives/> 2024, 01.06.2024.

Dixon, Steve, *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: The MIT Press 2007.

Fox, Alice, „The (Possible) Future of Cyborg Healthcare: Depictions of Disability in *Cyberpunk 2077*“, in: *Science as Culture*, 30/4, 2021, DOI: 10.1080/09505431.2021.1956888, 10.04.2024, S. 591-597.

Haraway, Donna J., *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, London: Free Association Books Ltd 1991.

Harrer, Sabine, *Games and Bereavement, How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*. Bielefeld: transcript Verlag 2018.

Hegner, Victoria, *Hexen der Großstadt, Urbanität und neureligiöse Praxis in Berlin*. Bielefeld: transcript Verlag 2019.

Hurley, Leon, „How to use the Cyberpunk 2077 wardrobe feature to transmog outfits“, in: *GamesRadar+*, <https://www.gamesradar.com/cyberpunk-2077-wardrobe-transmog/> 2023, 20.05.2024.

Kimbrough, R. Keller, „Shapeshifter“, in: *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*, hrsg. v. Jeffrey Andrew Weinstock, London: Routledge 2014, S.508-516.

Klatt, Jöran, „Cyberpunk: Die Avantgarde der Science-Fiction.“, in: *Indes*, 3/1, 2014, Vandenhoeck & Ruprecht Journals, <https://doi.org/10.13109/inde.2014.3.1.75>, 6.3.2024, S. 75–83.

Kneese, Tamara, „Using Generative AI to Resurrect the Dead Will Create a Burden for the Living“, in: *Wired*, <https://www.wired.com/story/using-generative-ai-to-resurrect-the-dead-will-create-a-burden-for-the-living/> 2023, 10.07.2024.

Kowert, Rachel / Thorsten Quandt (Hg.), *The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*, New York: Routledge 2016.

Matthes, Claudia. *Die Taufe auf den Tod Christi. Eine ritualwissenschaftliche Untersuchung zur christlichen Taufe dargestellt anhand der paulinischen Tauftexte*, Tübingen: Narr Francke Attempto 2017.

Mäyrä, Frans, *An Introduction to Game Studies. Games and Culture*, London: SAGE Publications Ltd 2008.

Müller, Silke, *La Santa Muerte - Leben mit dem Tod. Eine Soziologie der Verehrung*, Bielefeld: transcript Verlag 2021.

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace Updated Edition*, New York: Free Press 2016. (Orig. Murray, Janet H.. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press 1997.)

Owen, David, *Player and Avatar, The Affective Potential of Videogames*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers 2017.

Perron, Bernhard/Mark J. P. Wolf (Hg.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Taylor&Francis 2009.

Pondsmith, Mike, Cyberpunk 2077, *Cyberpunk 2077 - Mike Pondsmith about Cyberpunk World*, 17.01.2013, YouTube, <https://youtu.be/xYxt7cwDk4E?si=s0iPUbEQdY0MA7tQ>, 27.2.2024.

Reider, Noriko T., *Japanese Demon Lore. Oni from Ancient Times to the Present*, Chicago: Utah State University Press 2010.

Stang, Sarah, „This Action Will Have Consequences. Interactivity and Player Agency“, in: *Game Studies. The international journal of computer research* 19/1, <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>, 05.11.2023.

Torner, Evan, „Michael Alyn 'Maximum Mike' Pondsmith (1954-).“, in: *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, New York: Routledge 2022, S. 159–63.

Walter, Mariko Namba, „The Structure of Japanese Buddhist Funerals”, in: *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, hrsg. v. Jacqueline I. Stone / Mariko Namba Walter, Honolulu: University of Hawaii Press, 2008, S. 247-292.

Weil, Alfred, „Wege zur Unsterblichkeit. Tod und Transzendenz in der Lehre des Buddha“, Konstanz: Universität Konstanz Arbeitsbereich Entwicklungsländer/Interkultureller Vergleich 1993.

Primäre Ludographie

Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*. USA: Rockstar Games, 2018^{1.31.}.

CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*. Polen: CD Projekt/Bandai Namco/Warner Bros./Spike Chunsoft, 2020^{1.61.}.

Sekundäre Ludographie

Assassins Creed Reihe (Ubisoft, seit 2007)

The Sims Reihe (Maxis, seit 2000)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Dragon Age Origins (BioWare, 2009)

Fable II (Lionhead Studios, seit 2008)

Mass Effect Reihe (BioWare, 2007-2017)

Pong (Atari, 1972)

Space Invaders (Taito, 1978)

Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003)

The Cat Lady (Harvester Games, 2012)

The Oregon Trail (MECC, 1971)

Until Dawn (Supermassive Games, 2015)

Zork (Infocom, 1977)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Titelbild – Mason, Debra, *Death of a Cyborg*, Digitale Nachbearbeitung von William Bouguereaus „The First Mourning“, <https://www.shorra.com/p771654065/h4E700222#h4e700222>, 2010. (Seite: 8.)

Abbildung 2.: Super Mario Allstars Game Over Screen, *Super Mario All-Stars*, (Nintendo 1993) hochgeladen von: HardcoreGamerUltimate , https://game-over-dex.fandom.com/wiki/Super_Mario_All-Stars?file=SMAS_SMB_Game_Over.png. (Seite: 11.)

Abbildung 3.: Sims 4 Game Over Screen, *The Sims 4* (Maxis, 2014) auf „The Sims Wiki“, hochgeladen von: Jer9, https://sims.fandom.com/wiki/Game_over?file=TS4GameOver.png. (Seite: 26.)

Abbildung 4.: Ehren-Skala zur moralischen Bewertung, *Red Dead Redemption 2*, (Rockstar Studios 2018) auf „Red Dead Wiki“, hochgeladen von: VIDEOGAMEFAN498 https://reddead.fandom.com/wiki/Honor?file=Honor_bar_rdr2-.png. (Seite: 32.)

Abbildung 5.: Red Dead Redemption 2 Ehren Icons, *Red Dead Redemption 2*, (Rockstar Studios 2018) auf „Red Dead Wiki“, hochgeladen von VIDEOGAMEFAN498 https://reddead.fandom.com/wiki/Honor?file=Honor_icons_rdr2.png. (Seite: 33.)

Abbildung 6.: Auswahl für den Lebenspfad des Avatars, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020) Auswahlmenü, Spieleinstieg. (Seite: 47.)

Abbildung 7.: Spiegelblick der Nomadin, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020) Prolog, *The Nomad*. (Seite: 50.)

Abbildung 8.: Spiegelblick des Streetkids, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Prolog, *The Streetkid*. (Seite: 52.)

Abbildung 9.: Wandgemälde eines Schädels, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Prolog, *The Streetkid*. (Seite: 53.)

Abbildung 10.: Spiegelblick der Corpo-Rat, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020) Prolog, *The Corpo-Rat*. (Seite: 55.)

Abbildung 11.: Straßenkreuzung mit Baum, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Erkundung von *Night City*, *Westbrook Straße*. (Seite: 64.)

Abbildung 12.: Eingangsschild mit Logo, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Erkundung von *Night City*, *The Afterlife*. (Seite: 65.)

Abbildung 13.: Game Over Screen, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Flatlined. (Seite: 67.)

Abbildung 14.: Meditation von Buddhisten, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Erkundung von *Night City*, *Cherry Blossom Market*. (Seite: 70.)

Abbildung 15.: Wandgemälde der Santa Muerte, CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, Erkundung von *Night City*, *Haywood*. (Seite: 72.)

Abbildung 16.: Prozentsätze des Spielfortschritts, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Charaktermenü. (Seite: 82.)

Abbildung 17.: Scan der Tarotkarte „Death“, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Erkundung von *Night City*, *Embers*. (Seite: 90.)

Abbildung 18.: Erscheinung eines Konstrukts, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Saburo Arasaka, Akt 3; *Totalimmortal*. (Seite: 98.)

Abbildung 19.: Fall des Yorinobu, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Yorinobu und Hanako Arasaka, Akt 3; *Totalimmortal*. (Seite: 99.)

Abbildung 20.: Farbverstimmungen, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), V im Spiegel, Epilog; *Where Is My Mind?*. (Seite: 104.)

Abbildung 21.: Mikoshi Zugriffspunkt, *Cyberpunk 2077*, (CD Projekt Red 2020), Akt 3; *Knockin' on Heaven's Door*. (Seite: 108.)

Abbildung 22.: Mikoshi im Cyberspace, *Cyberpunk 2077*, Akt 3; *Changes*. (Seite: 114.)

Abbildung 23.: Arthur gesund , *Red Dead Redemption 2*, (Rockstar Studios 2018), Kapitel 1. (Seite: 136.)

Abbildung 24.: Arthur krank , *Red Dead Redemption 2*, (Rockstar Studios 2018), Kapitel 6. (Seite: 136.)

Abbildung 25.: Arthurs verschlechtertes Wohlbefinden, *Red Dead Redemption 2*, (Rockstar Studios 2018), Charaktermenü, Kapitel 6. (Seite: 138.)