

Tod und Spiele

Von **Kristoffer Cornils** - 28. Mai 2020

Alles oder nichts, alle gegen alle! In *Hunger Games*, *Westworld*, *Fortnite* und Co. wurde ums nackte Leben gespielt. Ein Spiegelbild medialer und gesellschaftlicher Entwicklungen? Ja, aber mit Aussicht auf politische Umwälzungen. Nur wie geht's danach weiter?

Alle daddeln ums nackte Überleben. Von *Minecraft* (2012) zu *PlayerUnknown's Battlegrounds* und *Fortnite* (beide 2017) hat sich das Battle-Royale-Genre im vergangenen Jahrzehnt zu einem der **stärksten Zugpferde der Games-Branche** entwickelt und das *Dschungelcamp* (2004-heute) erfreut sich immer noch genauso großer Beliebtheit, wie *escape rooms* bei überspannten Großstädter_innen **zum neuesten Schrei avanciert** sind. Wie noch jeder Bereich des Alltagslebens, wurden symbolische Überlebenskämpfe graduell durchgamifiziert. Allem voran auf den Bildschirmen und Leinwänden.

Nachdem die japanische Produktion *Battle Royale* (2000) zu Beginn des Jahrtausends ein ganzes Genre etablierte und ihm zugleich seinen Namen lieh, waren nach dem Erfolg der Roman- und Kino-Trilogie *The Hunger Games* (jeweils 2008-2010 und 2012-2015) und anderen Young-Adult-Dystopien immer mehr Filme und Serien wie *The Purge* (Filmreihe 2013-2018, Serie 2018-heute), *Westworld* (2016-heute) sowie Netflix-Produktionen wie *3%* (2016-heute), *I-Land* (2019) und *Daybreak* (2019-heute) zu sehen, die ihre Protagonist_innen in simulierten Räumen oder unter realen Bedingungen um die bloße Existenz spielen ließen. Alles oder nichts, alle gegen alle! So lautete quer durch verschiedene Medien wie Comic, Roman und Fernsehen, aber auch von Science Fiction angefangen über (Neo-)Western hin zum Sozialdrama der Schlachtruf.





Auch nur hyperreale Spiegelbilder des Subjekts im infantilen (Plattform-)Kapitalismus? Die jugendlichen Kontrahen „Hunger Games“.

Big Brother, Matrix und *Counterstrike*: Historische Vorläufer für diesen Trend gibt es spätestens seit dem Umbruchsjahr 1999 zuhauf, schon davor indes lassen sich Beispiele finden. *12 Monkeys* (1992, als Serie neu aufgelegt 2015-2018), *Hard Target* (1993), *Surviving the Game* (1995) und die *Cube*-Filmreihe (1997, 2002 und 2004) hatten schon in den Neunzigern ähnliche Szenarien und Fragen durchge-, ha!, spielt. Und waren nicht schon *Takeshi's Castle* (1986-1990) wie auch *American Gladiators* (1989-1996) bloß schlichte Live-Action-Verfilmungen von *Running Man* (Roman 1982, Film 1987)? *Westworld* ist allemal die Adaption eines noch viel älteren Filmes gleichen Namens (1973). Worin bitte liegt der Unterschied?

In der Art und Weise, wie die Geschichten sich entwickeln und dann ausgehen. Die Settings und Verläufe gleichen einander: In Reihen wie *Maze Runner* (Romanserie 2009-2011, Filmserie 2014-2018) und Serien wie *The 100*

(2014-heute) oder *I-Land* sowie natürlich *Westworld* und *The Hunger Games* tümmelte man auf isolierten Planeten oder Inseln, in Wüsten und anderen (Nicht-)Orten herum. So manches Mal stellte sich das Ganze schnell als Simulation und/oder doch als Überwachungsszenario heraus, oftmals handelte es sich um ein Experiment oder direkt um ein Spiel mit Regeln, die von der Außenwelt aufdiktiert wurden. Die damit verbundenen (massen-)psychologischen Fragen sollten häufig von Kindern und Jugendlichen beantwortet werden, weil Kinder traditionell für die Struktur kommender Ordnungen (ein-)stehen müssen: Kinder sind die Zukunft.

Bei all dem jedoch handelt es sich in der Regel kaum um mehr als einen Zwischenschritt. Aus dem Spiel wird gemeinhin Ernst, aus dem virtuellen Vergnügen bitterböse Realität und das dystopische System gerät selbst unter Beschuss. Das Virtuelle wird virulent.

Die neuen Überlebenskämpfe stellen in (post-)apokalyptischen Szenarien sozialpolitische oder sogar staatsphilosophische Fragestellungen in den Vordergrund. Während die zahlreichen Videospiele noch weitgehend als Loop angelegt sind, präsentieren sich insbesondere die Überlebenskämpfe in Filmen und Serien als historische Projekte. Sie folgen nicht mehr der selbstgenügsamen Last-Man-Standing- oder Final-Girl-Logik des Horrorfilms, sondern treffen Aussagen über unsere Gegenwart und stellen eine Zukunft in Aussicht. Der virtuelle Spielspaß greift in ihnen rasend schnell in der realen Welt um sich und könnte, so das implizite Versprechen, also auch im Kinosaal oder Wohnzimmer für Aufruhr sorgen. Ein Hauch von Revolution flimmert über die Bildschirme. Das Virtuelle will virulent werden.

Doch bleiben diese Videospiele, Romane, Filme und Serien fiktiv. Genau deshalb jedoch thematisieren sie von *Matrix* angefangen über *Hunger Games* bis hin zu *Westworld* nicht ohne Grund unser Verhältnis zu allem, was echt scheint und zu dem, was es tatsächlich ist. Sie positionieren sich (selbst-)bewusst am vorläufigen Endpunkt medialer

Umwälzungen, die das soziale Miteinander über die Jahrzehnte hinweg in ein spektakuläres Gegeneinander umformte.

Irreal ereignislos: Das Zeitalter der Echtzeit

In den vergangenen drei Jahrzehnten geschah ständig irgendetwas. Und die eigentliche Gegenwart schien darüber zu entgleiten. Live-TV, Breitband-Internet, Smartphone-Notifications: Die Geschwindigkeit des News-Dauerfeuers nahm analog zur fortschreitenden Digitalisierung zu, die Nachrichten von gestern gerieten immer schneller in Vergessenheit. Hatte die Postmoderne alle großen Erzählungen beseitigt, so wurden nun selbst die kleinsten von ihnen zerhackstückelt und prasselten als „Present Shocks“ auf uns ein, wie es der **Medientheoretiker Douglas Rushkoff bezeichnet**. Viele verworrene Pixel eines verwirrenden Weltgeschehens, die sich nicht zu einem kohärenten Bild zusammenschließen wollten.

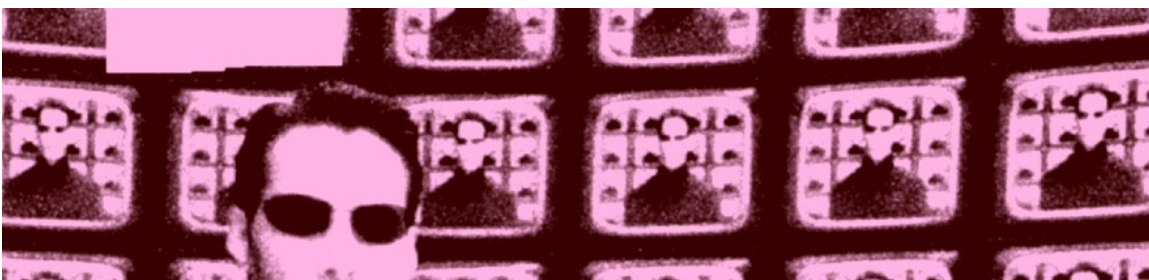
Soviel sich auch zutragen mochte, mangelte es mehr und mehr an Ereignissen: Große, einschneidende und historische Begebenheiten wie der elfte September 2001 schienen immer unmöglicher. Die Finanzkrise und „Occupy“, revolutionäre Bewegungen im arabischen Raum, der Brexit und die Trump-Wahl? Die Welt hielt angesichts all dessen nicht etwa schockiert den Atem an, sondern geriet in panische Schnappatmung. Nichts fühlte sich mehr nach einer historischen Zäsur an, sondern präsentierte sich höchstens als Strudel von zermürenden Geschehnissen. Selbst die Covid-19-Pandemie des Jahres 2020 äußerte sich aus deutscher Perspektive bisher zuerst als Lockdown-Langeweile und schließlich viel zähem Hin und Her. Während anderswo die Welt unterging, schien sie hierzulande nicht einmal stillzustehen. Sondern drehte sich in genau derselben halsbrecherischen Geschwindigkeit auf der Stelle wie zuvor.

An Zukunft war deshalb gar nicht erst zu denken. Es wirkte vielmehr drei Jahrzehnte lang so, als hätte Francis Fukuyama Recht behalten, nachdem er im Sommer 1989 im Magazin

The National Interest das „Ende der Geschichte“ ausrief und dem drei Jahre später ein Blockbuster-Buch folgen ließ. Die liberale Demokratie und damit auch der Kapitalismus hätten gesiegt, hieß es damals, und von hier an wird's zwar geopolitisch wie kulturell ein bisschen langweilig, die westliche Welt jedoch sei so viel besser dran. Die schien das ähnlich zu sehen – und schmiss erstmal eine große Party, die uns als die neunziger Jahre in Erinnerung blieb. Ein „Zeitalter des irrationalen Überschwangs“, wie der US-amerikanische Ökonom Alan Greenspan das Jahrzehnt einst beschrieb.

Das Ende der Geschichte markierte den Anfang einer seltsamen Utopie, die alles assimilierte. Im wirtschaftlich und technologisch hochentwickelten Teil der Welt, vor allem in Nordamerika und Europa, gingen Sub- und Gegenkulturen und damit auch die politische Opposition im „Mainstream der Minderheiten“ auf und der harte neoliberale Kurs der achtziger Jahre unter Ronald Reagan oder Margaret Thatcher wich einem sanften und doch nicht minder neoliberalen Kurs unter Tony Blair, Bill Clinton und später Gerhard Schröder – vermeintlich linke Gestalten näherten sich rechten Positionen an, Politik wurde auswechselbar und zahnlos. Viel passierte, nichts bewegte sich vorwärts. Alles schien unreal ereignislos.

Das allerdings goss neues Öl in Feuer der bereits in den achtziger Jahren in Filmen wie *They Live!* (1988) geäußerten Vermutungen, wir würden eigentlich in einer Simulation leben. Mit der *Truman Show* (1998), dem ersten Teil von *Matrix* sowie David Cronenbergs *eXistenZ* und dem *Blair Witch Project* (alle 1999) begann das Medium Film verstärkt, auf unterschiedliche Arten und Weisen Fragen zur Beschaffenheit und Konstruktion unserer Realität aufzuwerfen.





„Das Fernsehen ist wahr, das Fernsehen produziert Wahrheit.“ Das gilt für Neo (Keanu Reeves) in der Matrix genau wie für den Film „Matrix“.

Darin spiegelte sich die zunehmende Überforderung durch die Hör- und Sehapparate. Über die Verfolgungsjagd eines O.J. Simpson (1994) bis hin zum Attentat von Columbine (1999) und dem elften September erlebte insbesondere Nordamerika eine Reihe von aufreibenden Medien-Happenings als Live-Übertragungen, die ihrer Unmittelbarkeit wegen umso unwirklicher wirkten. Die „Echtzeit (wird) die alles beherrschende Zeit“, notierte Paul Virilio bereits Anfang 1991 in seinem Golfkrieg-Tagebuch *Krieg und Fernsehen*. „Eine praktische Dauer, die keinen Abstand, keine kritische Distanz mehr zuläßt“. Die Bildschirme flackerten beständig, die Reflexion blieb aus.

Virilios Kollege Jean Baudrillard sah sich zur selben Zeit zu der Behauptung veranlasst, dass der von Sendern wie CNN übertragene zweite Golfkrieg nicht stattgefunden hätte. „Wir befinden uns nicht mehr in einer Logik, nach der sich das Virtuelle aktualisiert, sondern in einer hyperrealistischen Logik der Abschreckung des Realen durch das Virtuelle“, behauptete er im Januar 1991. Die Screens und Interfaces also trennten ihr Publikum nicht mehr von der Welt, indem sie näher in sie hereinzoomten, sondern gaukelten ihr eine vor, indem sie sie ungefiltert wiedergaben. Der Golfkrieg war

nach dieser Logik nicht mehr als ein TV-Spektakel, dessen Bilder sich über die tatsächlichen Bombardierungen schrieben und die realen Schäden der Kriegseinsätze „hyperreal“ scheinen ließen. Zu echt, um wirklich echt zu sein.

Die „Abschreckung“ des Realen durch das Virtuelle wurde zum Hauptthema von *Matrix*, in welchem die Wachowski-Schwestern den Protagonisten Neo (Keanu Reeves) eine Ausgabe von Baudrillards richtungsweisendem Text *Simulacres et Simulation* (1981) als Geheimversteck benutzen lassen. Im Film sind die Menschen passive Energiespeicher für die Robot-Overlords einer fernen Zukunft, Batterien für eine dystopische Welt, in deren Köpfen die Simulation der unsrigen abläuft: Das Ende der Geschichte, der absolute Stillstand jeder menschlichen Entwicklung, und der Sieg des Hyperrealen, die Abschreckung dieser Tatsache durch die Illusion einer virtuellen Welt, gehen im Film Hand in Hand.

Die Dominanz des Hyperrealen führt zu einer allumfassenden Verwirrung von Zeit, Raum und Kausalitäten. „Ich habe mich durch Reality-TV-Programme und echte Kriegsaufnahmen gezappt, als mir die Geschichte Katniss' in den Sinn kam“, gab *Hunger-Games*-Romanautorin Suzanne Collins in einem Interview [zu Protokoll](#). „Auf einem Kanal treten junge Menschen wegen Geld gegeneinander an, auf dem anderen kämpfen sie einen echten Krieg. Ich war müde und alles schien auf aufreibende Art und Weise miteinander zu verschwimmen und so kam ich auf diese Geschichte.“ Die Tochter eines Militärspezialisten und Politologen verstand, dass einer dieser Kriege stattfand, der andere aber nicht. Ökonomische Kämpfe sind die Kriege der westlichen Welt, ausgetragen indes werden sie zwischen Individuum und Individuum als grelle Spektakel.

Parallel zum Zeitalter der Echtzeit nämlich etablierte sich während des Zeitalters des irrationalen Überschwangs eine Ideologie, die ökonomische und soziale Atomisierungsprozesse beförderte und in Bilder kleidete. Wo schon die News kaum mehr echt schienen, wurden echte

Lebensumstände bald durch die Ideologie des Neoliberalismus in hyperreale Situationen überführt. Mit den neunziger Jahren begannen auch die ersten Überlebenskämpfe die Bildschirme zu erobern, bis Collins beim Zappen die Überschneidungen vorgeführt bekam. Hier Tod, dort Spiele: Die Trennlinien zwischen beidem verblassten immer mehr.

Viel Spiele, wenig Brot: Von *Queen For A Day* zu *Unreal Tournament*

Matrix reagierte auf einen Trend, welcher der Erlahmung des politischen Geschehens mit der sensorischen Aufladung des Alltags begegnete. Reality-TV wurde zum dominierenden Format der Neunziger, hatte allerdings ebenfalls seine historischen Vorläufer. Bereits im Jahr 1973 wurde mit der Serie *An American Family* lange nach der Einführung von Formaten wie *Candid Camera* (1948) die wohl erste amtliche Reality-TV der Welt ausgestrahlt. Baudrillard schrieb wenige Jahre später in *Simulacres et Simulation* über die hyperreale Inszenierung der Familie Loud: „Das Fernsehen ist die Wahrheit der Louds, das Fernsehen ist wahr, das Fernsehen produziert Wahrheit.“ Die Realität *im* Reality-TV ist immer schon und ausschließlich die Realität *des* Reality-TV. Eine *Matrix*, *Hyperreality-TV*.

Bald aber schon begnügte sich Reality-TV nicht mehr damit, lediglich die sprichwörtliche Fliege an der Wand zu spielen und Gaukelei zu betreiben. Stattdessen begann es proaktiv, Menschen gegeneinander auszuspielen oder besser gesagt gegeneinander spielen zu lassen.

Die erste Gaming-Show lief am Ende des zweiten Weltkriegs an. *Queen For A Day* wurde ab April 1945 im Radio und ab 1956 im Fernsehen ausgestrahlt und begann Folge für Folge mit einer simplen Frage: „Would *you* like to be queen for a day?“ Von welchem Reich, das wurde nie erwähnt, die Implikation war stattdessen folgende: Es geht um den individuellen Gewinn, um alles oder nichts. Dass nebenbei noch nach parallel zum Sieg der Demokratie über ihre

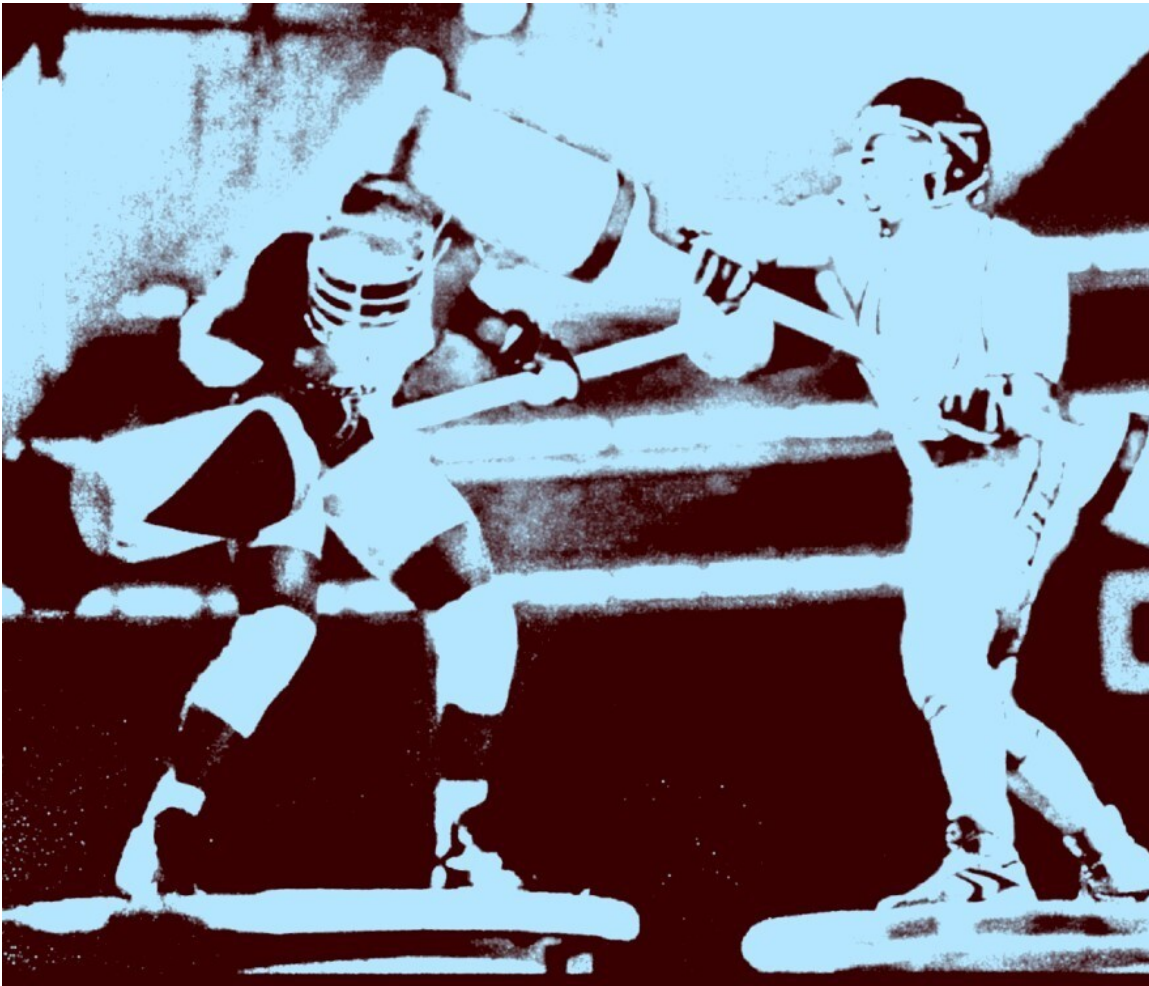
Feinde der symbolische Schritt zurück in die Feudalzeit stattfand, prägte alle nachfolgenden Game-Shows. Die reisten in den folgenden Jahrzehnten nicht selten in der Geschichte rückwärts, um ein immer brisanteres Gegeneinander zu ermöglichen. So verschleierten sie ihrem Publikum gegenüber, dass sie deren gegenwärtige Realität auf den Bildschirm brachten.

Jeopardy (1964-heute) und *Family Feud* (1976-heute) standen am Anfang einer Spieltradition, die auf der Auslöschung der Konkurrenz basierte. Mit der niederländischen Sendung *Nummer 28* (1991) und dessen internationalem Abklatsch *The Real World* (ab 1992), der später als *Survivor* bekannt gewordenen Show *Expedition Robinson* (ab 1997) sowie natürlich *Big Brother* (ab 1999) oder *American Idol* und der *Dschungelcamp*-Vorlage *I'm a Celebrity ... Get Me Out Of Here!* (beide ab 2002) wurden über die Neunziger hinweg bis tief ins neue Jahrtausend Spiele ersponnen, die einer perfiden Logik folgten: Eine Gruppe von Menschen findet zusammen, und einer nach der anderen wird eliminiert. Wer überlebt, hat gewonnen. Der Rest geht leer aus.

Das Prinzip dieser modernen Medienspektakel ist altgriechisch bis mittelalterlich, mindestens aber aus dem Genre des Horror bekannt. Selbst William Goldings *Lord Of The Flies* (1954) oder George Orwells *1984* (1949) wurden für das Reality-Game-TV schamlos auf den Kopf gedreht und als Vorlage für fingierte Spiel-Szenarien verwendet. Alles, wirklich alles sprach somit dagegen, dass die Konzepte dieser Shows in einer liberalen Demokratie ethisch-moralisch vertretbar wären, weil sie deren Grundsätzen von Freiheitlichkeit und Unantastbarkeit von Würde und Körper des Menschen entgegenliefen. Dennoch wurden sie in einer stilprägenden Geste des Zynismus als hyperrealer Spaß verkauft. Und fanden reichlich Abnehmer_innen.

Darin enthüllte sich die perfide Dominanz einer Ideologie, die im transatlantischen Verbund von Reagan und Thatcher etabliert und ab den neunziger Jahren von Medienmogul Silvio Berlusconi und Reality-TV-Star Donald Trump nur

verfeinert wurden: Die Existenz einer Gesellschaft wurde verneint, das **unternehmerische Selbst** musste sich allein durchschlagen. „Jede_r für sich, alle gegen alle!“ lautete die **alternativlose Parole** des Neoliberalismus. Galten die Achtziger noch gemeinhin als Ellbogenjahrzehnt, wurden die Neunziger diesem Anspruch umso mehr gerecht. Mehr noch kleideten sie ihre spektakuläre Inszenierung sozialer Atomisierung in jede Menge *fun*.



Das Imperium Americanum schlägt nicht zurück, sondern zuerst zu – „American Gladiators“.

Mit *Takeshi's Castle* (1986-1990) und *American Gladiators* (1989-1996) hatten die Psycho-Spiele wie *Big Brother* physisch orientierte Vorläufer. Hier musste eine gesichtslose, von einem „General“ angeführte Masse die Burg eines „Fürsten“ erobern, dort boxten sich Individuen für Cash gegeneinander und gegen die Abziehbilder römischer Grausamkeiten durch.

Bei beiden Serien handelte es sich um die perfekten

Produktionen postmoderner Logiken: Eine tote, idealisierte Vergangenheit wird zur Szenerie gesellschaftlicher Entwicklungen und materieller Missstände, ohne diese jedoch in irgendeiner Form kritisch aufzufangen. Beide Shows waren gleichermaßen Ausdruck eines nationalistischen Selbstverständnisses – hier ein feudal organisiertes Japan, dort ein phantasmatisches Imperium Americanum – wie sie im selben Zug den ökonomischen Überlebenskampf ihrer Bevölkerung als Spaß inszenieren: *Takeshi's Castle* begleitete den Aufstieg und Knall der japanischen *bubble economy*, *American Gladiators* die Savings-and-Loan-Krise. Viel Spiele, wenig Brot.

Die so kämpferisch eingeläuteten neunziger Jahre waren auch das Jahrzehnt, in dem sich der Siegeszug der liberalen Demokratie und neoliberaler Ideologie als globalisierte Vernetzung ausdrückte. 56k wuch Richtung Y2K dem DSL, es wurde international gegeneinander gezockt. Nach eher unfreiwillig komischen Filmen wie *Hackers* (1995) stellte David Cronenbergs *eXistenZ* unser Verhältnis zur Realität über die zunehmende Gamifizierung virtueller und realer Welten massiv in Frage, indem es daraus ein Spiel auf Leben und Tod machte. Als hätte es das überhaupt gebraucht: Mit *Unreal Tournament* (1999) und *Counterstrike* (2000) etablieren sich nur kurz darauf in direkter Folge auf die Multiplayer-kompatiblen *Doom* (1993) und *Quake* (1996) sowie dem Egoshooter *Half-Life* (1998) die erfolgreichsten virtuellen Realitäten ihrer Zeit, welche den dereinst beliebten Beat'em-up-Smashern wie *Street Fighter II* (1991) oder *Tekken 3* (1997) auch wegen der Multiplayer-Möglichkeit im Netz den Rang abliefen und somit maßgeblich den Ton für die Zukunft des Daddelns angaben.

**WAS, WENN EGOSHooter
NICHT ETWA
AUSSCHLIESSLICH WIE NOCH
ZUVOR DAS REALITY-TV
WAHRHEIT PRODUZIEREN –**

SONDERN DIE WAHRHEIT EINER WELT REPRODUZIERTEN, IN DER DIE DOMINANTE IDEOLOGIE DEM INDIVIDUUM DIKTIERT, DIE KONKURRENZ MIT ALLEN MITTELN AUSZUSCHALTEN?

Unreal Tournament und *Counterstrike* wurden immer wieder herangezogen, wenn im Anschluss an Amokläufen wie in Deutschland beispielsweise in Erfurt (2002) über die angeblichen psychischen Auswirkungen von Egoshootern diskutiert wurden. Die Argumente für und wider die angeblichen Zusammenhänge zwischen Darstellungen virtueller und die Desensibilisierung hinsichtlich realer Gewalt konzentrierten sich allerdings auf vermeintliche Kausalitäten („Machen diese Spiele Killer aus den Kids?“) anstatt dezidiert nach der Funktion von Videospiele als hyperrealen Kommentaren auf real existente soziale Relationen („Drückt sich an diesen Spiele aus, dass unsere Kids zu Killer_innen werden?“) zu fragen. Denn was, wenn Egoshooter nicht etwa ausschließlich wie noch zuvor das Reality-TV Wahrheit produzieren – sondern die Wahrheit einer Welt reproduzierten, in der die dominante Ideologie dem Individuum diktiert, die Konkurrenz mit allen Mitteln auszuschalten?

Von „Would you like to be queen for a day?“ über *American Gladiators* hin zu *Big Brother* und *Unreal Tournament* zeichnete sich derselbe kulturelle und gesellschaftliche Prozess ab: Zunehmende Individualisierung, Atomisierung und Globalisierung bedingten in ihrem paradoxalen Verband eine Verschärfung des menschlichen Miteinanders, das im ökonomischen und politischen sowie später schließlich im gesellschaftlichen Raum graduell zu einem Gegeneinander wurde. Die Sachzwänge der realen diktierten die Spielregeln der hyperrealen Welten. Der Unterschied lag nur mehr noch in der Bildqualität.

Doch sollte sich die Stimmung ändern. Erst platzte mit der Dotcom-Blase ein Traum der neuen globalisierten Weltordnung, dann folgte eine weltweite Finanzkrise und schließlich: bittere Ernüchterung. Der kapitalistische Realismus breitete sich aus, das Ende der Welt schien eher vorstellbarer als das Ende des wirtschaftlichen Systems, von dem all die Übel ausgingen. Doch wie schon während der neunziger Jahre das Virtuelle das Reale abzuschrecken begann, wurde aus dem niedergeschlagenen Realismus während der Zehnerjahre ein zerstörerischer Surrealismus. Aus Spaß wurde wieder Ernst, die Spiele aber liefen munter weiter.

Spandex has left the building: Kapitalistischer Surrealismus und Westworld

Das Zeitalter des irrationalen Überschwangs wurde zum nostalgischen Fixpunkt der Zehnerjahre. Davon zeugten die Wiederkehr von Buffalos und Chocker genauso wie zahlreiche Serien, die wie *Everything Sucks!* (2018) direkt in dieser Zeit angesiedelt waren, wie *Sex Education* (2019-heute) eine Art Limbo aus Achtziger- und Neunziger-Ästhetik mischten oder wie *Stranger Things* (2016-heute), die zwar nominell in einem anderen Jahrzehnt spielt, als Zitateflickenteppich aber an das Konsumverhalten der Millennial-Generation während der Neunziger appelliert: Damals, als im Nachmittags-TV oder im Nachtprogramm die Smash-Hits der Achtziger liefen.

Auch die Überlebenskämpfe des Jahrzehnts wurden reanimiert. Ein *Takeshi's-Castle*-Remake wurde ab 2014 in Thailand produziert und 2019 in Deutschland ausgestrahlt, nach einer ersten zaghaften Neuauflage im Finanzkrisenjahr 2008 sollte *American Gladiators* zuletzt zum 30. Jubiläum in „düsterer, intensiver“ Form, inspiriert von *Hunger Games* und Mixed Martial Arts, neu aufgelegt werden. „Spandex has left the building“, fasste Produzent Arthur Smith noch im Jahr 2014 die bislang nicht realisierten Remake-Pläne und zugleich den Zeitgeist eines ganzen Jahrzehnts zusammen. Denn auf das Zeitalter des irrationalen Überschwangs folgte

zwar zuerst eines der schier grenzenlosen Apathie. Dann jedoch machte sich eine neue Haltung breit, die den spielerischen Überlebenskampf zum neuen Status Quo erklärte.

Mark Fisher *beschrieb Ende 2009 in Kapitalistischer Realismus ohne Alternative? Eine Flugschrift* „das weitverbreitete Gefühl, dass der Kapitalismus nicht nur das einzig gültige politische und ökonomische System darstellt, sondern dass es mittlerweile fast unmöglich geworden ist, sich eine kohärente Alternative dazu überhaupt *vorzustellen*.“ Weniger als ein Jahrzehnt später *analysierten Markus Metz und Georg Seeßlen Ende 2018*, wie dieses Gefühl einem sinnlosen, hitzigen Zorn zu weichen drohte.

IM KAPITALISTISCHEN
REALISMUS WIRD DIE ARBEIT
MIT EINEM SEUFZER
DURCHGEFÜHRT, IM
KAPITALISTISCHEN
SURREALISMUS VON
GOOGLE, FACEBOOK, UBER
UND DER START-UP-WELT
LAUTET DIE PAROLE: *WORK
HARD, PLAY HARD –
BETONUNG AUF PLAY.*

Der kapitalistische Surrealist, postulierte das Autorenduo in *Kapitalistischer (Sur-)Realismus. Neoliberalismus als Ästhetik*, will „das System nicht vernünftig akzeptieren, mit der Option, das Akzeptable eventuell vom Inakzeptablen zu trennen, er möchte es vielmehr auf die Spitze treiben. Er nimmt die Widersprüche des Systems nicht hin, sondern lebt sie exzessiv aus.“ Der kapitalistische Realismus war geprägt von gräulicher Melancholie unter untragbaren Zuständen. Der kapitalistische Surrealismus dreht die Farben genüsslich auf, ästhetisiert das Unerträgliche und wirft es damit von sich

ab.

Das erschöpft sich in Gesten, die jedoch eine komplette Geisteshaltung zum Ausdruck bringen. Im kapitalistischen Realismus wird die Arbeit mit einem Seufzer durchgeführt, im kapitalistischen Surrealismus von Google, Facebook, Uber und der Start-Up-Welt lautet die Parole: *work hard, play hard* – Betonung auf *play*. „Der kapitalistische Surrealist empfindet sich nicht als Erwachsener, der sich vernünftigerweise mit etwas abfindet, sondern als spielendes Kind, das ungehemmt seinen Experimentier- und Zerstörungsdrang auslebt“, diagnostizieren Metz und Seeßen und rahmen damit den kapitalistischen Surrealismus als letzte Konsequenz des **infantilen Kapitalismus** ein. Anstatt unter einer „harten Herrschaftsstruktur“ zu leiden, „spielen“ dessen Subjekte in „softer“ Unterordnung unter einen scheinbar horizontalen ‚Ort‘ ohne Zentrum“, wie der japanische Theoretiker Akira Asada im Jahr 1987 in **seinem Vortrag** „Infantile Capitalism And Japan’s Postmodernism: A Fairy Tale“ mit Blick auf Japan sagte und wie es sich heutzutage problemlos auf die gesamte westliche Welt übertragen lässt.

Der Zerstörungsdrang des kapitalistischen Surrealismus richtet sich mit aller Härte gegen diese softe Unterordnung, setzt aber ans Ende nicht etwa eine egalitärere Welt, sondern findet den Ausgang der Sache herzlich egal. Hauptsache, es knallt zwischendurch. Der kapitalistische Surrealismus findet seinen Ausdruck in Figuren wie Trump oder aus den Neunzigern herübergeretteten Zerstörern wie Berlusconi ebenso wie im hyperzynischen Tech-Kapitalismus, wie er von Elon Musk, Jeff Bezos und anderen repräsentiert wird. Den Politikern und CEOs ist gemein, dass sie sich nicht als ernste Staats- oder Business-Männer, sondern als Player inszenieren. Als Player unter Player_innen, heißt das genauer: Denn aus der Einladung zum Spiel wurde ein unsichtbarer Zwang für alle, die am digitalisierten Leben teilnehmen.





Wer ist Herr, wer Knecht? Beide! Caleb (Aaron Paul) und sein genauso ferngesteuerter Roboter-Buddy in „Westwor

Ähnlich wie in den *Hunger Games* oder *Westworld* die Spiele den virtuellen Raum verließen und die echte Welt kaperten, so gamifizierte sich nach dem Reality-TV auch die Realität. Es etablierte sich ein System, das seinen Subjekten gleichermaßen das Gefühl gibt, die Kontrolle über das Geschehen zu haben wie es ihnen gleichzeitig die Handlungsfähigkeit entzieht. Die Simulation wurde schleichend zur neu(st)en Realität, als durch die fortschreitende Digitalisierung aller Lebensbereiche diese immer weiter mithilfe von Spielelementen ästhetisiert wurden. Von den sozialen Netzwerken angefangen über Programme zur Strukturierung der eigenen Arbeitsleistung im Plattformkapitalismus als beispielsweise Uber-Fahrer_in hin zu Dating-Apps wie Tinder, welche sogar die Partner_innenwahl als Durchklick-Game inszenieren: Das soziale Miteinander lagerte sich zunehmend auf digitale Infrastrukturen aus, die sich als Spiel präsentierten, um damit möglichst süchtig zu machen. Und nebenbei noch jede Menge „Verhaltensüberschuss“ in Form von Daten

abzugreifen, wie Shoshana Zuboff es in *The Age Of Surveillance Capitalism* (2018) beschrieb.

Westworld (2016-heute) ist diejenige Serie, die den Zusammenhang zwischen Überwachungskapitalismus, spieltriebhafter Gamifizierung und den damit einhergehenden infantilisierenden Tendenzen am schärfsten herausstellte. In der dritten Staffel der Serie ist es nach einem spektakulären Vatermord – Ford (Anthony Hopkins) heißt der, wie der Vater des Kapitalismus, den Asada einen „erwachsenen“ geschimpft hatte – die Mutter aller Roboter (Evan Rachel Wood), welche der Menschheit überhaupt erst wahre Menschlichkeit in Form eines freien Willens in Aussicht stellt. Damit stellt die Serie das übliche Sci-Fi-Narrativ der Singularität als Beginn der Unterjochung der Menschheit durch die Maschine zwar bei erster Betrachtung auf den Kopf. Eigentlich aber kreiert sie einen bizarren Widerspruch: Wie Kinder lassen sich die Figuren dieser Welt erst unmerklich in softester Unterordnung kontrollieren, geraten nach dem Fall der Autorität außer Kontrolle und werden dann behutsam wie die Schafe in Richtung Freiheit geführt. Die Menschheitsgeschichte beginnt in *Westworld* als Tragödie und wiederholt sich als spektakuläre Farce.

Das liegt auch daran, dass *Westworld* nicht mehr von der Abschreckung des Realen durch das Virtuelle ausgeht, wie sie Baudrillard und in seinem Sinne die Wachowski-Schwester mit *Matrix* postuliert hatten. Das „Virus“, als das Agent Smith (Hugo Weaving) im ersten Teil der Trilogie noch die Avatarmenschen aus der Matrix bezeichnet, greift in *Westworld* von der virtuellen Welt auf die reale über, indem sie deren von fiktivem Kapital durchzogenen Strukturen als ebenso virtuell offenbart. Es ist also, als würde die Roboter-Mum und Revolutionsführerin Dolores einem Gespenst das Bettlaken abstreifen, um darunter nur noch mehr Gespenst zu entlarven: Am Ende steht die Einsicht, dass die Menschen ihr Schicksal mit den *hosts* teilen, ihre Entscheidungen nur nach vordefinierten Protokollen ablaufen und sie keinerlei Geheimnisse vor den allsehenden Augen des Überwachungsapparats haben. Ups.

Westworld nimmt die Gemachtheit der Welt – derjenigen in der Serie ebenso wie der unsrigen, welche sie als Kulturprodukt kommentiert – als Ausgangspunkt, statt sie noch wie zuvor in *Matrix* als überwindbare Möglichkeit in den Raum zu stellen. Auch darin äußert sich der Übergang vom kapitalistischen Realismus, dem sich die Ordnung noch als natürliche präsentierte, hin zu einem kapitalistischen Surrealismus, der die Idee des Natürlichen überhaupt verlacht und das Gegebene zerstören will.

Das Zeitalter der Echtzeit wird so von neuen Einsichten in die Beschaffenheit der Welt verdrängt, während der kollektive Spieltrieb in surreale Dimensionen abdriftet. Doch nicht nur werden die Player dieser Welt verehrt und noch jede menschliche Interaktion gamifiziert. Gaming überhaupt wird über die Zehnerjahre hinweg immer mehr zum hauptsächlichen Zeitvertreib. Reiner Eskapismus? Mitnichten. Wie die Ballerspiele des 20. Jahrhunderts sind auch die Überlebenskämpfe bei *Fortnite* und anderswo eng an reale gesellschaftliche Prozesse geknüpft. Sie spiegeln die prekären Dystopien, aus denen die Überlebenskämpfe in Film und Fernsehen auszubrechen versuchen.

Prekäre Dystopien: *Westworld*, *3%* und *Heroes*

Während in *Westworld* aus allen Spielen ein blutiger Ernst wurde, ästhetisierte die Gaming-Welt den kulturellen Zerstörungstrieb als virtuelle Spielchen. Mit *Minecraft* angefangen über *PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Fortnite Battle Royale*, *Call Of Duty 4: Blackops* (2018) hin zu zahlreichen anderen: In einigen der erfolgreichsten Videospiele der Zehnerjahre geht es in erster Linie oder sogar ausschließlich ums nackte Überleben. Seltener kann dieses kollektiv gesichert werden, in den überwiegenden Fällen muss sich das Individuum buchstäblich den Weg an die Spitze freiballern. Das heißt zwangsläufig auch, dass es nur vereinzelt, wie in *Minecraft*, um die nachhaltige Konstruktion neuer, hyperrealer Welten geht. Sondern primär die Destruktion oder zumindest Außergefechtsetzung der Konkurrenz. Das zumindest scheint am meisten Spaß zu

machen. Denn obwohl beispielsweise von *Fortnite* drei verschiedene Versionen existieren und in zwei von ihnen Kooperation gefragt wird, zieht das gratis spielbare *Fortnite Battle Royale* doch das größte Publikum an.



Situationsabhängiger Opportunismus trifft Selbstoptimierung – Fortnite Battle Royale.

Der Spaß an *Counterstrike* lag noch im Versprechen des Immergleichen und von spielerischen Überlegenheiten, die als *hard facts* höchstens vom Glück der Kontrahent_innen durchbrochen werden konnten. *Fortnite* und Co. hingegen erfordern vor allem *soft skills* wie vernetztes Denken, Resilienz und Flexibilität. Es reicht nicht mehr allein aus, militärische Disziplin und kriegstechnische Fähigkeiten – genaue Kenntnis des Geländes, gutes Timing und ein bisschen Strategie – mitzubringen oder ein starkes Team im Rücken zu haben. Ein Spiel wie *Fortnite* setzt auf einen situationsabhängigen, singulären Opportunismus. Das spricht einerseits sicherlich für sie und den damit einhergehenden Spielspaß, macht sie über die reine Katharsis hinaus

allerdings genauso zu perfekten Spiegelbildern neoliberaler Doktrinen: Selbstoptimierung mit Spielspaß. Das **Beckettsche Motto** „Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better“, ist eben nicht nur zum Credo der Start-Up-Welt geworden, sondern genauso als Bedienungsanleitung zeitgenössischer Videospiele zu lesen.

Während diese den Status quo spiegeln und gleichsam verstärken, wird er anderswo als Ausgangssituation für dystopische Erzählungen genommen. Schon in *Westworld* werden die Schattenseiten der gamifizierten Selbstoptimierung meisterhaft inszeniert. Caleb (Aaron Paul), Held-aus-Versehen der dritten Staffel, ist nicht nur kleiner Token im großen Spiel, sondern schlägt sich nach seiner Zeit als Söldner als Kleinkrimineller durchs Leben. Er erhält seine Jobs und Zahlungen übers Smartphone, als würde er *Grand Theft Auto* (1997-2013) zocken. Über dieses System werden den einzelnen Spieler_innen finanzielle *nudges* verpasst, die – so erfährt der schwer traumatisierte Caleb erst reichlich spät – auch mal dafür sorgen, dass beste Freunde die Gewehre aufeinander richten. Im Virtuellen spiegeln sich so die Arbeitsmarktmechanismen und Sachzwänge des Plattformkapitalismus wider.

Franco ‚Bifo‘ Berardi stellte in *Heroes. Mass Murder And Suicide* (2015), seiner **Kulturgeschichte realer Überlebenskämpfer**, einen Zusammenhang zwischen Informationstechnologie, prekären Zuständen und dem auf eigene Faust geführten Krieg gegen den Rest der Welt her: „Im Bereich der Arbeit bedeutet Prekarität die Aufkündigung der Regeln zwischen Arbeiter_innen und Kapital, und im Besonderen die vertraglichen Garantieren der Kontinuität und Regularität von Berufen“, schreibt er darin. So weit, so logisch, so postfordistisch. Doch Bifo schreibt nicht mit dem Flexibilitätsgebot seit Beginn der achtziger Jahre im Hinterkopf, sondern vor dem Hintergrund der *gig economy* der Zehnerjahre. Die formt die Zeiterfahrung der Arbeiter_innen nicht einfach um, sondern fragmentiert sie.

KOOPERATION KANN

INNERHALB VON SEKUNDENBRUCHTEILEN ZU KONKURRENZ UMSCHLAGEN, SOFERN NUR DER RICHTIGE BETRAG DAFÜR IN AUSSICHT GESTELLT WIRD.

Weiter heißt es nämlich: „Prekarisierung wird durch die Verbreitung von Informationstechnologien ermöglicht. Wenn die Warenproduktion in Information umgewandelt wird und das Netzwerk zur Sphäre der Rekombination produktiver Tätigkeiten wird, die an weit entfernten Orten und Zeitpunkten stattfinden, endet damit der Zwang für den Kapitalisten, die Lebenszeit des Arbeiters zu kaufen – er braucht nur Zeitfragmente.“ Der Killer Caleb, der Teamspeak-Kollege bei *Fortnite* und dein nächster Überfahrer sind allesamt Symptome derselben Malaise, das eine Mal als hyperreale Allegorie, das andere Mal als virtueller Spiegelreflex und schließlich als surreal anmutende Alltagsbegegnung. Ihnen gemein ist, dass sich ihnen soziale Interaktion zuallererst als Transaktion darstellt. Kooperation kann in diesen Verhältnissen innerhalb von Sekundenbruchteilen zu Konkurrenz umschlagen, sofern nur der richtige Betrag dafür in Aussicht gestellt wird.

Die brasilianische Netflix-Produktion *3%* führt in ihrer ersten, 2016 ausgestrahlten Staffel noch deutlicher Assessment-Center-Prozesse mit sozialdarwinistischer Auslese zusammen. Der Plot konstruiert sich über geografische Differenzen und sozioökonomische Ungerechtigkeiten, wie sie maßgeblich das Bild der Realität südlich des Äquators bestimmen: Das Gros der Menschen lebt in einer Art Favela in elendigen und anarchischen Verhältnissen, die Elite der Welt der *3%* hingegen auf einer Off-Shore-Insel in Hülle und Fülle. Um dem demografischen Wandel dieser von sterilen Subjekten bevölkerten Utopie entgegenzuwirken, werden jedes Jahr einige wenige Menschen aus der Dystopie rekrutiert. Nachdem sie einige perverse Spiele gewonnen und

jede Menge Rätsel gelöst haben – in fliegendem Wechsel von Kooperation und Konkurrenz, versteht sich. Das unterscheidet die Überlebenskämpfer_innen von heute von den Gladiator_innen von damals: Wer Freund_in ist und wer Feind_in, wird alle Nase lang neu verhandelt.

3% stellt innerhalb dieses Szenarios aber auch den Aufstand der Subalternen in Aussicht. Denn nicht alle der auftretenden Selbstoptimierungssubjekte wollen das System als Nutznießende erhalten. Einige wollen es lieber stürzen.

Mark Fisher sprach mit Blick auf *Never Let Me Go* (2010), *In Time* (2011) und natürlich *Hunger Games* nicht ohne Grund von „prekären Dystopien“, und dasselbe lässt sich über die Überlebenskämpfe in Film und Fernsehen sagen. Die grundlegende Unsicherheit, eine kontinuierliche, immanente Krise ist diesen Filmen in gleich zweierlei Hinsicht eingeschrieben. Einerseits in die Existenzen und Erfahrungsweisen der Protagonist_innen, andererseits in die Fundamente der von ihnen bereisten Welten. Je nach Format ist die Dystopie lediglich Ausgangssituation (am Ende des Films wird das System gestürzt), dialektischer Zwischenschritt (in der Trilogie wird dem einen das andere System entgegengestellt, bis am Ende ein Kompromiss gefunden wird) oder liefert die politische Motivation für die handelnden Subjekte (in der Serie dient das alte System als Negativfolie für alle Versuche, ein neues aufzubauen). Sie ist a priori prekäre, denn sie muss zwangsläufig zerbröseln, umgewälzt oder beseitigt werden.

Prekär sind alle Dystopien deshalb immer, weil das Ende der (Welt-)Geschichte immer nur Anfang einer neuen (erzählten) Geschichte sein kann. So wollen es die Gesetze der Erzähltheorie oder zumindest des Film- und Fernsehmarktes. Doch anders als die endlosen Rekurse der Selbstoptimierung, welche von den heutigen Videospiele angeboten werden, versprechen Filme wie *Snowpiercer* (2013) sowie Filmreihen oder Serien wie *Hunger Games*, *Westworld* und *3%*, die sozialpolitischen Verhältnisse ihrer Welt umzuschmeißen und bieten damit auch Perspektiven

für die reale Welt, deren hyperreale Abziehbilder sie sind. Dumm nur, das die meisten Revolutionen nicht in schöne neue Welten, sondern zurück zum *old normal* führen.

Das System, wie wir es kennen und fürchten (nur vielleicht ein bisschen besser): *The revolution will not be televised*

Während Spandex sich durch den Hinterausgang hinausstahl und nach einer Phase der Lethargie eine neue Zerstörungswut einsetzte, die Metz und Seeßlen als Modus operandi kapitalistischen Surrealismus identifizierten, geschah etwas Erstaunliches: Mit Serien wie *The Walking Dead* (ab 2003), *Lost* (ab 2004), *Jericho* (ab 2006) sowie post-apokalyptischen Blockbustern wie *28 Days Later* (2002), *Children of Men* (Roman 1992, Film 2006), *I Am Legend* (2007) und *Book of Eli* (2010) oder *Death Race* (2008, 2010, 2013 und 2018) und *The Human Race* (2013) hin zu *The Leftovers* (2014-2017), *The Last Ship* (2014-2018) und *Mad Max: Fury Road* (2015) wurde zunehmend nicht mehr ausschließlich nach dem nackten Überleben als solchem, sondern am Ende der einen Welt auch nach dem Warum und dem Danach einer anderen gefragt. Der reinen Destruktion wurde noch eine Perspektive der möglichen Konstruktion neuer Ordnungen hinzugefügt.

Dem Zeitalter der Echtzeit folgt so das der Endzeit: Die Erzählungen werden post-apokalyptisch. Lautete im kapitalistischen Realismus noch die Faustregel, dass sich das Ende der Welt besser vorstellen ließe als das des Kapitalismus, so nahmen sich eine ganze Reihe von Filmen und Serien gleichsam beides als Ausgangs- oder Zielpunkt. Es verwundert daher kaum, dass sich viele von ihnen aus dem Bereich der Young Adult Fiction speisen und wie *Maze Runner*, *Divergent* (Buchserie 2011-2013, Filmserie 2014-2016), *The 5th Wave* (Buchserie 2013-2016, Film 2016) sowie natürlich *Hunger Games* als Trilogie konzipiert sind, handelt es sich dabei doch um eine immer quasi-dialektische Form: Die alte Welt zeigt ihre hässliche Fratze, die Gegenbewegung nimmt Fahrt auf und schlussendlich kann am Ende etwas Neues geboren werden, weil das Alte

zwischenzeitlich gekillt wurde.

Es fragt sich nur, wie diese im Abgleich mit der realen Welt aussieht. *Snowpiercer* stellte beispielsweise eine Revolution in Aussicht, in deren Verlauf das Proletariat das Feld buchstäblich von hinten aufrollt und die Ketten der Unterdrückung aufgesprengt werden. Der Film endet mit einer Befreiung, bietet aber keine politischen Alternativen, sondern nur ein besseres Klima an. *Maze Runner* und *Divergent* löschen das Böse zwar aus, enden aber nur mit vagen Versprechen utopischer Orte: Dass es den Protagonist_innen auf ihren Inseln oder in den zurückeroberten Städten besser ergehen wird, lautet die große Implikation. Worauf diese Hoffnung allerdings fußt, wird kaum angedeutet.

AM ENDE VON SELBST DEN *HUNGER GAMES* STEHT DAS IDEAL DER LIBERALEN DEMOKRATIE UND DAMIT WIEDERUM DAS ENDE DER GESCHICHTE.

Anders die Geschichte Katniss Aberdeens (Jennifer Lawrence), in welcher diese im Unterschied zu vielen ihrer Kolleg_innen keineswegs die klischierte Teenie-Heldin mimen muss. Sie ist wie Caleb in *Westworld* eine Revolutionärin wider Willen, die eine laut Fisher „cyberfeudale“ Ordnung stürzen und dabei Schlechtes tun muss, um Gutes zu bewirken: Am Ende droht lediglich das alte System unter neuen Führung fortgeführt zu werden, der einzige Ausweg liegt im Tyranninnenmord.

Bemerkenswert ist das, weil Autorin Collins und Regisseur Francis Lawrence mit dem Sieg von Alma Coin (Julianne Moore) das *happy ending* hätten herbeiführen können. Stattdessen konfrontieren sie beide Aberdeen mit einer geschichtsträchtigen Entscheidung, nach der sie das

kollektive Wohl über ihr eigenes stellen, das heißt: politisch-strategisch handeln muss. Es ist der sinnvolle Abschluss einer Revolution, die gleichermaßen mit einer Geschichte der Darstellung großer Held_innentaten bricht wie sie die Produktion von Geschichte selbst thematisiert. All das, was Virilio oder Baudrillard in Reaktion auf den zweiten Golfkrieg schreiben, wird im letzten Teil von *Hunger Games* zur kongenial inszenierten Farce verkehrt: Aberdeen wird von einem Kamerateam verfolgt, das der von ihr angeführten Revolte gegen den Unterdrückerstaat Panem reale Zugkraft verspricht.

In der Welt der *Hunger Games* ist mediale Kriegsführung wirksamer noch als die rohe Gewalt, obwohl diese zum Schluss unvermeidlich bleibt. Ähnlich wie zuvor in *Matrix* eignet sich Aberdeen die Regeln des Spiels an und setzt sich schließlich über sie hinweg. Innerhalb und außerhalb der Spielwelt, in welche sie geworfen wurde. Und dann – ja, was dann? Folgt das schön-böse Erwachen in der alten Normalität jenseits der Screens.

Wie andere Revolutionsfilme aus dieser Zeit – *In Time* (2011), *Snowpiercer* oder *Elysium* (beide 2013) – steht am Ende der *Hunger-Games*-Dialektik zwar der große Umsturz, doch bedeutet er nicht unbedingt den Ausstieg aus einer fatalistischen Zeitschleife, wie ihn *Source Code* (2011), *Looper* (2012) oder *Edge of Tomorrow* (2014) zur selben Zeit analog zu Videospiele wie *Fortnite* zum Ausgangspunkt nahmen. Nein: *Hunger Games* lässt nur feudale beziehungsweise absolutistische Strukturen einem Hauch von Demokratie weichen und am Ende Aberdeen und Peeta Mellark (Josh Hutcherson) trautes Kernfamilienglück genießen. Die letzten Bilder zeigen ein weichgezeichnetes Happy End nach vielen Entbehrungen. Enttäuschend ist das nicht allein, weil es nach Stunden des Nervenkitzels extrem sedierend wirkt. Sondern weil der gute Ausgang abseits der neuen Weltordnung abläuft, die dementsprechend nicht als Möglichkeitsraum ausgeleuchtet werden kann.

Selbst am Ende der *Hunger Games* steht das Ideal der

liberalen Demokratie und damit wiederum das Ende der Geschichte. Aberdeen und Mellark sind nicht mehr die Kinder, als welche sie einst die Arena betraten, sondern mittlerweile selbst Eltern. Ein ewiger biologischer Rhythmus und damit auch ein sozialer Determinismus gehen behäbig ohne Unterbrechungen ihren Lauf, obwohl eben noch die Welt zusammengekracht war. Es gäbe schlimmere Spiele auf dieser Welt, räsontiert Aberdeen, während sie als Allegorie für konservative Familienwerte und Pietà in einer Person das Kind der Revolution in den Schlaf schaukelt.



Trautes Heim, Glück allein – Katniss Aberdeen (Jennifer Lawrence) als Mutter, die das Kind der Revolution in den S

Das größte Verdienst dieser brillanten Trilogie ist jedoch derselbe wie bei *Westworld*: Die scheinbare Natürlichkeit dieser wie auch der realen Welt wird kräftig in Frage gestellt. Wer aber politische Alternativen mit Zukunftsperspektiven darin sucht, ist genauso auf sich allein gestellt wie Caleb in *Westworld*. „Free will does exist“, sagt Dolores im Finale der dritten Staffel, das mit dem Titel „Crisis Theory“

überschrieben ist. „It’s just fucking hard.“ Und ihre *Not-quite*-Gegenspielerin Maeve (Thandi Newton) weiß ihm wenig später zu berichten: „This is the new world, and in this world you can be whoever the fuck you want.“ Soll heißen, dass Calebs Schicksal zwar vielleicht nicht mehr vom alles kontrollierenden Computersystem dieses Spiels-außerhalb-des-Spiels abhängt, er sich aber stattdessen mit existenzieller Geworfenheit herumschlagen muss. *Fucking fuck!*

Stand vormals nur die Erfüllung des Vorherbestimmten unter einer harten Herrschaftsstruktur auf dem Plan, muss das Subjekt sich wieder in softer Unterordnung als Projekt verstehen und Autopoeisis betreiben. Totalitarismus weicht Anarchismus, wie es schon *Fight Club* (Roman 1996, Film 1999) und *Mr. Robot* (2015-2019) vorgemacht hatten. Nur entpuppt sich die vermeintliche Befreiung von der einen Maschine als eine Unterordnung unter eine andere. Denn ohne Dolores wäre sie nie möglich gewesen. Ist der Schritt aus der Prekarität der Unterdrückung in die Prekarität der Befreiung also wirklich einer nach vorne? Und ist Anarchie nicht eben genau jene Herrschaftsform, die am ehesten ihren Ausdruck im absoluten Marktliberalismus des kapitalistischen Surrealismus findet?

Caleb wird sich vermutlich in der kommenden vierten Staffel von *Westworld* mit ähnlichen Problemen rumplagen, wie sie die Protagonist_innen von *3%* oder *The 100* bestens kennen: Die nämlich müssen nach dem revolutionären Zwischenschritt bemerken, dass neue Gesellschaftsordnungen alte Probleme mit sich bringen. Anstatt also ein wirkliches Happy End in Form einer politischen Utopie zu konstruieren, das wie in *Westworld* vom Bereich des Virtuellen aus in unserer realen Welt virulent werden könnte, kommt es nach den Überlebenskämpfen zu einem bizarren Zirkelschluss: Die fiktiven Spiegelungen einer prekären Welt versuchen eben jener ihren Status quo als Stabilität zu verkaufen: Das System, wie wir es kennen und fürchten (nur vielleicht ein bisschen besser).

Die Narrative vieler Überlebenskämpfe basieren auf einem Gefühl der Unsicherheit und Instabilität, das ihrem Publikum bestens vertraut ist. Anstatt auf eine destruktive Situation konstruktiv einzuwirken, verkaufen sie ihm so eine Rückkehr zur heimeligen Stabilität als Endlösung. Jeder Teilgewinn wie die Entlarvung der Gemachtheit gemachter Welten, jede präzise Analyse (sur-)realer Verhältnisse und jeder vermeintliche Fortschritt aus dieser Misere heraus mündet so letzter Dinge in einer betäubenden, wohlbekanntem Einsicht: *the revolution will not be televised.*