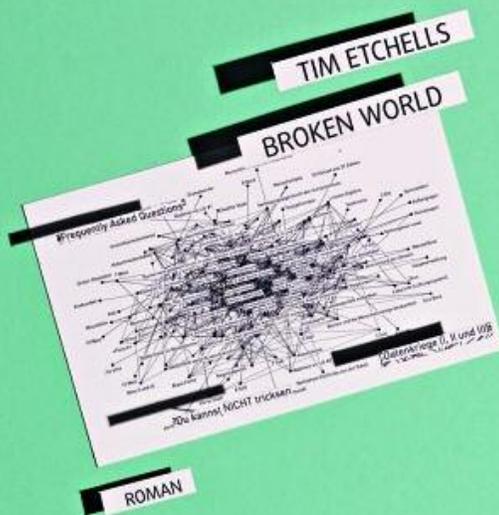




## LIEBLINGSBUCH

### Was die Schriftstellerin Kathrin Röggl als Lektüre zum Hefthema empfiehlt



ZUNÄCHST SIEHT „BROKEN WORLD“ von Tim Etchells aus wie eine Überlebensübung für einen jungen Mann, dem man die Bezeichnung „white trash“ nicht zumuten möchte, ein Heldenepos durch Parallelwelten, eine komische Irrfahrt durch den Kosmos der Hilfspfade, ein Buch über eine beinahe scheiternde Liebesbeziehung zwi-



KATHRIN RÖGGLA

ist Schriftstellerin und Theaterautorin. Röggl, 45, wurde in Salzburg geboren, und lebt heute in Berlin. Im September erscheint ihr Erzählband „Nachsendung“ im S. Fischer Verlag.

schen der erzählenden Hauptfigur und ihrer Freundin Tory. Der rote Faden wird vom titelgebenden fiktiven Computerspiel hergestellt, ein irrwitziges Fantasyabenteuer mit Monstern und Zombies, den fantastischsten Raumwechseln und Levels, von der 3. bis zur 42. Stadt und darüber hinaus. Die Spielcharaktere wirken seltsam vertraut: Helden, die kämpfen müssen gegen ganze Armeen und Bösewichter mit merkwürdigen Namen, auf der Suche nach etwas, das im Dunkeln bleibt. Diese Secondhand-Helden sind stets im Werden und von den Lesern erst zu vervollständigen mit den üblichen Skills, Tools, Plänen und Codes, denn der Roman von Tim Etchells ist eigentlich ein „Walkthru“, jenes Onlineformat, das der Gamercommunity hilft, sich zurechtzufinden im Spiel. Geschrieben wird er von jenem fast namenlosen jungen Mann aus etwas wie Minnesota, einem Twentysomething, der sich in seinen eigenen Imperativen verirrt und nur zum roten Faden zurückfindet durch Kommentare und Erzählungen über seine eigene Le-

benswirklichkeit, die aus der WG mit Freundin und Mitbewohner besteht, aus der prekären Arbeit bei einem Pizzalieferservice und dem unliebsamen Familienanhang in der Vorstadt. Es ist jemand, dessen Welt auseinanderbricht, und der sich nur noch am Verfertigen des Walkthru festhalten kann. Jemand, den man mögen muss, auch wenn man ihn für verrückt erklärt. Diese drei Ebenen: Spiel, Onlinecommunity, Realwelt verknoten sich auf irrwitzige Weise. Online und offline sind hier, wie sonst auch, nicht voneinander zu trennen. Zum einen ist die „Broken World“ eben nicht die perfekte Spieloberfläche, sie ist fehlerhaft, irrational, undurchdringlich, zum anderen existiert das Spiel auch nicht als abgeschlossene Einheit, Gerüchte der Community durchweben es und bestimmen das Spiel. Es handelt sich insofern um drei Kommunikationsräume, die sich ineinander verschränken und vom Erzähler ständig unterschiedliche Adressierungen erfordern. Mal werden die Gamer angesprochen, mal die Spielcharaktere, mal die realen Freunde, bis etwas für Romane sehr Seltenes passiert: Die Leserschaft wird fiktionalisiert und aktiviert, es ist auch ein Roman über Leser. So wird das Internet zur Bühne. Kein Wunder, wenn man weiß, dass sein Autor Teil der britischen Performancegruppe Forced Entertainment ist, die sich häufig mit der sozialen Realität der medialen Performance beschäftigt und so auch mit den Räumen, die wir kommunikativ benötigen. Die Karten und Lagepläne, die in der „Broken World“ angeblich an einer permanenten Wiederherstellung eines räumlichen Vorstellungsvermögens arbeiten, sind unserer Hauptfigur längst verloren gegangen. Nichts ist undurchdringlicher und räumlich zerschnittener als der eigene Alltag.

Mit Leichtigkeit und irrer Komik lässt Etchells seinen Helden die affektive Einbindung der fiktiven Spieler bewerkstelligen, die richtige Einfühlung in die richtigen Figuren, die mit der Suche nach der Tastenkombination fürs Bereuen einhergehen kann, aber auch mit dem direkten Imperativ, jetzt jemand zu sein. Wir lernen nach und nach, wie jene Secondhandempathie, die über Onlinecharaktere und das soziale Netz der anderen Spieler Umwege machen muss, eine unterschätzte Kraft ist, aus der etwas zu holen wäre, und vor allem, und das ist der vergnüglichste Lernprozess aus einem Buch, das ich am liebsten selbst geschrieben hätte: dass „eine Welt für sich“ nicht ausreicht.