

SWR2 lesenswert Magazin

## **Matt Ruff - 88 Namen**

Fischer Verlag, 336 Seiten, 16,99 Euro  
ISBN: 978-3-596-70093-6

Rezension von Jerome Jaminet

Sendung: Sonntag, 06. Dezember 2020

Redaktion und Moderation: Theresa Hübner

Produktion: SWR 2020

SWR2 können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter [www.SWR2.de](http://www.SWR2.de) und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:

---

### **Bitte beachten Sie:**

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

---

### **Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?**

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen. Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert. Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder [swr2.de](http://swr2.de)

### **Die SWR2 App für Android und iOS**

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...  
Kostenlos herunterladen: [www.swr2.de/app](http://www.swr2.de/app)

## 1. Autor

Trump geht golfen, Lukaschenko spielt Eishockey, Putin macht Yoga. Und Kim Jong-un? Zockt Online-Rollenspiele. Das vermutet zumindest der Icherzähler in „88 Namen“, dem mittlerweile siebten Roman des Fachmanns für abgespacte Plots Matt Ruff. Aber der Reihe nach. Der Icherzähler heißt John Schu und ist ein Sherpa. Als professioneller Computerspieler hält er seinen Kunden den Rücken frei, während die in besonders schweren Levels besonders spektakulären Endgegnern den Schädel spalten. Wenn es gut läuft. Wenn nicht, liest sich das so:

### 1. Zitat

*Wir tun, was wir können. Ich wechsele von Klotzkopf, dem Krieger, zu Sir Valence, einem Paladin, der Heiliges Feuer herbeibeschwören kann, seinen Schild wirft wie Captain America und Gegner im Notfall auch paralisieren kann, um sie von dem Kampf fernzuhalten. Jolenes Waldläufer beschwört eine feuerspuckende Schildkröte als Tierbegleiter, die die Rolle des zweiten Tanks übernimmt. Als Brad trotz unserer Bemühungen immer wieder stirbt, belebt Ray ihn wieder, und Anja, deren Druiden Schmiedekunst beherrscht, flickt die Löcher in seinem Schuppenpanzer, damit wir für die Reparaturen nicht in die Stadt zurückkehren müssen.*

### 2. Autor

Keine Ahnung, wer Ray ist, Jolene soll eine IT-Spezialistin sein, Anja nach einem Unfall ans Bett gefesselt. Aber sicher ist nichts. Denn John kennt nur die Avatare seiner Angestellten.

Ob männlicher Elfensamurai oder weiblicher Orkninja, Spion oder Kommandeurin der Sternenflotte – in Rollenspielen kann man im Grunde alles sein, sogar man selbst.

Matt Ruff treibt in diesem Cyberpunk-Lovestory-Spionagethriller-Gemisch einmal mehr ein Vexierspiel mit performativen, multiplen und fluiden Identitäten. Besonders rätselhaft ist die Persona eines gewissen Mr. Jones, der eines Tages mit seinem Sidekick Smith im Fantasy-Spiel *Call to Wizardry* auftaucht und John eine Stange Geld anbietet.

### 3. Zitat

*»Sie werden zu jeder Tages- und Nachtzeit innerhalb von fünfzehn Minuten bereitstehen. Sie werden meinem Boss die Welt der MMORPGs zeigen und seine*

*Fragen beantworten. Sie werden alles so erklären, dass er es versteht. All das werden Sie tun, ohne sich zu beschweren oder dessen überdrüssig zu werden, und Sie werden niemandem erzählen, was Sie tun. Als Ausgleich erhalten Sie ein wöchentliches Gehalt von einhunderttausend Dollar für den Zeitraum, den Mr. Jones Sie beschäftigen möchte.»*

#### 4. **Autor**

Das ist natürlich ein Angebot, das John nicht ablehnen kann. Und so darf Mr. Jones über viele der 300 Seiten auf Gremlin-Jagd gehen, Quizfragen im Weltraum beantworten und auf einer virtuellen Kirmes den Lukas hauen.

Für Matt Ruff Verhältnisse ist dieser Near-Future-Roman ein Leichtgewicht. Und trotzdem zu lang. Denn die Handlung spielt überwiegend in Virtual-Reality-Welten mit extensiv beschriebenen Cyberspace-Schlachten und jeder Menge Tech-Talk. Das wirkt wie die monotone Transkription eines dieser Gaming-Streams auf YouTube.

Mr. Jones' merkwürdiges Verhalten verleitet John schließlich dazu in seinem Auftraggeber Kim Jong-un zu sehen. Womit wir wieder beim Anfang wären.

Dass ein weiterer Avatar, möglicherweise eine chinesische Geheimagentin, seine Finger im Spiel hat, macht die Sache noch komplizierter und bedrohlicher – zumal sie ins echte Leben überzuschwappen droht.

Gut, dass Johns Mutter, die Hand über ihn hält. Als Mitglied der Antiterror-Einheit „Zero Day“ der amerikanischen Militärbehörde U.S. Cyber Command versteht sie etwas von Gefahrenabwehr. Und von Versteckspielen, wie folgende Frage beweist:

#### 5. **Zitat**

*» Sag mal, kennst du jemanden, der dir vielleicht einen Streich spielen will? Jemanden, dem du genug vertraust oder vertraut hast, um eine Software, die diese Person dir geschickt hat, einfach so zu öffnen?«*

*Darla, denke ich.*

#### 6. **Autor**

Vielleicht ist der mysteriöse Mr. Jones tatsächlich Johns streit-, tob- und rachsüchtige Ex Darla. Von der Online-Romanze und wie es zum Rauswurf bei Sherpa Inc. kam, wird im Nachholstil berichtet.

## 7. Zitat

*»Tust du mir einen Gefallen?« »Welchen denn?«*

*»Wenn du jemals dein eigenes MMORPG machst, lass diesen Grind-Scheiß raus. Die Aspies stehen drauf, aber ich will mich bei so was echt aus dem Fenster stürzen.«*

*»Soll ich einen besonderen Schalter für dich einbauen?« fragte ich. »Dann musst du nicht grinden, und die, die drauf stehen, können trotzdem farmen. Dann sind alle glücklich.«*

*»Super.« KLOCK! KLOCK! KLOCK! »Fuck.«*

*»Wenn du es dir aussuchen könntest«, fragte ich, »was würdest du in einem MMO noch sehen wollen?«*

*Darla seufzte. »Versuchst du grade, mit mir zu flirten?«*

## 8. Autor

Ja, so geht Flirten auf Nerdisch. Wer den Leistungskurs in Gamersprache verpasst hat, hält, um dieses Buch zumindest halbwegs zu verstehen, besser ein Geek-Glossar klickbereit.

Eigentlich sind Online-Spiele ein ergiebiger Stoff, wie moderne Klassiker des Genres von Ernest Cline über Cory Doctorow bis Ursula Poznanski zeigen, aber Matt Ruff webt einfach zu wenig daraus. Themen wie Medienpropaganda in autoritären Systemen oder Goldfarming werden erst gestreift – und dann liegengelassen. So blättert der politische Anstrich dieses Romans ab, noch ehe die Farbe ganz aufgetragen ist.

Ruff war bislang ein Schriftsteller des Sowohl-als-Auch: Realismus und Phantastik, Popkultur und Hochkultur, Spaß und Ernst. Er schrieb für anspruchsvolle Leser, die Amusement gleichwohl nicht für den Hinterbänkler unter den literarischen Wertungskriterien halten.

Diesmal aber werden sie enttäuscht sein. Der intellektuelle Unterbau ist, anders als etwa im Romanvorgänger „Lovecraft Country“, sehr wacklig.

Also: weglesen oder weglegen? Das Buch macht jedenfalls keine Lust, die virtuelle Rüstung anzulegen und die Axt zu schwingen. Und eine Dathsche Denkmaschine ist es schon mal gar nicht. Schade, man hätte es diesem Autor zugetraut.