

Nichts als Wüste, ein Sandmeer im Licht zweier Monde. Die Hand eines Riesen hat Findlinge in die Ebene gewürfelt. Zwischen ihnen glimmt ein Lagerfeuer. Ein Mann in lederner Rüstung hockt an der Glut. Schnarchen grollt aus einem mannsgroßen Bündel Decken nahebei. Dem Wachenden fallen die Augen zu, sein Kinn sinkt auf die Brust. Plötzlich sticht ein Käckern in die Stille. Der Mann fährt hoch, greift zu Bogen und Köcher und huscht in den Schatten eines Felsens. Auch sein Gefährte ist aufgeschreckt, steht schon mit gezückter Waffe hinter ihm, legt den Zeigefinger an die Lippen. Der Bogenschütze nickt.

Die Riesenspinnen müssen schnell, ohne sich von ihrer ätzenden Spucke treffen zu lassen, gemetzelt werden, sonst stirbt der Held und die Geschichte geht nicht weiter. Der Bogenschütze wird vom Spieler gelenkt, der Gefährte führt als Bestandteil des Spiels ein Eigenleben, wird Freund oder Feind, je nachdem, wie ihm Held oder Heldin begegnen.

»Es gibt nichts, was ein Buch als Nährboden der Fantasie ersetzen könnte«, hat Astrid Lindgren gesagt, und für ihre Zeit mag der Satz gegolten haben. Heute beflügeln auch Computerrollenspiele die Fantasie, die Spielern ermöglichen, sich in einer filmreifen virtuellen Welt für eine Rolle, ein Geschlecht, eine Ethnie oder Spezies abseits eigener Lebenserfahrung zu entscheiden. Der/die Held*in wird im Verlauf unterschiedlich komplexer Geschichten durch die Entscheidungen des Spielers zur Charmeoffensive, kann aber auch als mitleidloser Vollpöster agieren. Den nötigen Rechner oder die Spielkonsole zu bedienen und mit Unausprechlichem wie Graka, Framework, Direct X, DLC und DRM jonglieren zu können, drückt Spielfremden den Stempel auf, von vorgestern zu sein. Die wehren sich mit Vorurteilen.

Nährboden der Fantasie

Wer Computerspiele spielt, stamme aus einem sozioökonomisch abgehängten Umfeld, sei männlich, jung, tendenziell spielsüchtig und gewalttätig, töte seine Fantasie und verschwende seine Zeit, glaubt Umfragen zufolge eine Mehrheit in diesem Land. Wissenschaftlich ist nichts davon haltbar, aber wenschert das schon. Die Spezies moderner Mensch teilt sich in Digital Natives, Digital Immigrants und Digital Dinosaurs. Erstere sind nach 1980 geboren und besitzen spätestens im Alter von zehn Jahren ein internetfähiges Handsprechgerät. Sie streamen, chatten und zocken schon eifrig, während Digital Immigrants, die vor 1980 Geborenen, noch googeln, was das heißt. Auch digitale Dinosaurier finden sich in allen sozialen Schichten und Altersgruppen. Ihr Widerstand gegen die unüberschaubare Flut von Medien und Technologien ist Verspannungen um Stirn und Mund abzulesen, die beim bloßen Gedanken an Computer schon ihre Gesichter verhärten, als zwingt man sie mit der Nase voran in eine Schüssel Haferschleim.

»Repräsentationen von Gewalt haben sich als Element der populären Literatur, des Films und Fernsehens und natürlich verschiedener nicht computergestützter Spielformate erhalten – ganz zu schweigen von Hunderten Jahren Geschichte der bildenden Künste, in deren Kontexten die Darstellung von Gewalt ein wichtiger Bestandteil ästhetischer Erfahrung war und ist«, sagt Christoph Bareither, Medienanthropologe der Humboldt-Universität Berlin. Gewalt in Computerspielen sei aus dieser Perspektive nicht mehr und nicht weniger als die konsequente Fortsetzung einer langen Tradition.

Kein Ausweg in Sicht. Der Golem nimmt einen losen Felsbrocken auf, lässt ihn am langen Arm baumeln, als teste er eine Bowlingkugel. Gut zwanzig Meter vom verriegelten Portal entfernt bringt er sich in Position, schwingt den Findling und lässt ihn schnurgerade aufs Hindernis fliegen. »Bämm!« Die Spielerin jubelt. Das Donnern, mit dem das Portal zerbricht, füllt ihre Ohren und den

FOTO: SCREENSHOT BIOWARE / DRAGON AGE INQUISITION



Finsterlinge vernichten, Welt retten. In der virtuellen Scheinwelt kann es gelingen.

Computerrollenspiele können begehbare Kinofilme, Zweitwohnsitz der Fantasie und elende Zeitfresser sein. Einmal das ganze Gedeck bestellte Aiga Kornemann

Raum dazwischen, strömt in den Körper hinab, kribbelt bis in die Zehen. Gemächlich glättet sich ihre Gänsehaut im Rumpeln fallenden Gerölls. Atmen. Der Steinriese stampft mit dem Fuß auf, lässt Staub wabern und die Fäuste gegen einander krachen. Ein Dutzend schwer bewaffneter Krieger stürmt ihm brüllend entgegen.

Der Spaß an virtueller Gewalt

Warum Spieler virtuelle Gewalt so vernünftig finden – diese Frage hat Bareither versucht, für seine Dissertation zu ergründen, und hat dafür Hunderte Computerspieler beobachtet. Sein Fazit: Computerspielgewalt sei ein »körperlich-virtueller« und komplexer Spaß. Manche Spieler*innen empfinden die Kampfchoreografien als ästhetisch wohltuend, andere genießen Angst und Stress in Horror-Games, reizen Tabus aus, retten die »Guten«, üben Rache an den »Bösen«, betrauern verlorene virtuelle Freunde oder nehmen die Gewalt zum Anlass für kritische Reflexion – alles in der Gewissheit, sich in einem virtuellen Rahmen zu bewegen, in dem Regeln gelten, die nicht aufs »Real Life« übertragbar sind. Rahmungskompetenz nennt sich das.

In der realen Welt misst die Medienforschung dasselbe kurzfristige Ansteigen des Aggressionspegels bei Spielern, die keine gewalttätigen Inhalte zocken. Der Kamm schwillt beim Scheitern an der Mechanik, wenn die Tasten nicht so wollen, wie sie sollen. Selbst exzessives, suchtähnliches »Ballern« sei nicht durchs Spiel begründet, sondern ein Symptom für Schwierigkeiten anderswo: Soziale Ängs-

te, Chancenlosigkeit, Einsamkeit und Ausgrenzung, frühe Erfahrungen körperlicher und seelischer Grausamkeit. Im Spiel stillt das gepeinigete Individuum seine Sehnsucht nach lösbarer Aufgaben, Anschluss und Erfolg.

Ezio muss über die Hafkraft eines Geckos verfügen. Fast schwerelos erklimmt er die Turmspitze, tastet sich über ein schmales Sims zu einem Balken vor, auf dem er schwer atmend verharrt. Greifvögel umkreisen ihn. Der Assassine schaut nach unten. Zig Meter tiefer wartet ein mit Stroh gefüllter Karren. Dem Spieler wird schwindelig, er weiß, was kommt. Morgensonne streicht die Dächer rosa. Ins Runde fahrend gibt die Kamera den Blick auf das Rom des 15. Jahrhunderts frei. »Atemberaubend«, japst der Spieler. Ezio lächelt, kommt mühelos aus den Knien in den Stand, tänzelt zwei Schritte nach vorn, hebt die Arme und lässt sich kopfüber fallen.

Teamwork statt Meisterkult

Nachdem sie inzwischen rund 50 Prozent Spielerinnen für sich entdeckt hat, stürzt sich die Industrie auf »Silver Gamer« als neue Klientel. Ein Viertel der 34 Millionen Spielenden in Deutschland ist über 50 Jahre alt. Die Zeit schreit nach besseren Geschichten, tieferen Themen und weniger vorhersagbaren Spielmechaniken. Darum wird das neue Assassin's Creed neben gewohntem Hauen und Stechen einen Modus ohne Gegner und Kämpfe bieten, dafür mit zusätzlichen historischen Informationen für eine virtuelle Studienreise durchs alte Ägypten. Den »Touri-Modus« nennen das die Gamer.

Menschen aller Bildungsgrade und gesellschaftlichen Schichten spielen virtuelle Spiele. An einem großen Rollenspiel-Titel arbeiten um die 300 Leute über mehrere Jahre: Game Designer, Grafiker für die Charaktere, die Spielwelt, die Optik der Benutzerebene, Fachleute für Licht und Farben, Storyentwickler, Texter, Komponisten, Musiker, Sounddesigner und Schauspieler, die Spielindustrie zieht kreative Gewerke magisch an. Teamwork statt Meisterkult – vielleicht macht auch das die narrativen Computerspiele zum Schmutzkind der Hochkultur.

Die Entwicklung des bisher teuersten Spiels, des Shooters Destiny, soll 500 Millionen Dollar gekostet haben. Hollywood-Produzenten werden blass. Innovative Impulse kommen trotzdem eher von unabhängigen Spielentwicklern, denen weit weniger Geld und Personal zur Verfügung steht. Genau wie die Großen tüfteln sie am »Flow«, dem emotional und körperlich spürbaren Sog, der Spieler ganz in ihrem Tun aufgehen lässt. Die sind recht unterschiedlich motiviert. Der am häufigsten genannte Grund zu spielen, ist schlicht: Langeweile. Außerdem wollen Gamer mit surrealen Elementen spielen, Teil einer spannenden Geschichte sein, Welten erforschen. Viele lieben es, Dinge aufzustöbern und zu sammeln, oder Hindernisse strategisch anzugehen. Das perfekte Spiel gibt es nicht, dafür sind die Interessen, technischen Voraussetzungen und Fertigkeiten der Spieler viel zu unterschiedlich. Ausprobieren, Freunde um Tipps bitten – und dann der Realität entweichen, wenigstens für ein paar Stunden. Bämm!

Gábor Wallrabenstein: Fotografie
golbblog.de

Bildende Kunst: guenter-frecksmeier.de

Stimmen
Reparatur
Begutachtung

Erwin Klumpf
Klavierbaumeister

Telefon 0521.178126
www.erwin-klumpf.de

Anzeigen