

Die Vorletzte

PHILOSOPHIE DES SPIELS

Sind Spiele plumpe Unterhaltung fern jedweden höheren Sinns? Die GameStar-Philosophen analysieren vier Werke und entziffern deren sozial-humanistische Botschaft. Oder so.

DOOM 3

Was ist das menschliche Dasein anderes als das Flackern eines kleinen Geists in der unendlichen Dunkelheit des Universums? Unsere Fähigkeit, kraft der Vernunft Licht in die Finsternis des Unbekannten zu werfen, ist ein evolutionäres Überlebensinstrument im Kampf gegen die sprichwörtlichen Monster, die uns umgeben. Es ist die archaische Angst vor dem Unbekannten, das uns aus dem Dunkel anspricht, die uns zurückwirft auf reflexhaftes Verhalten. In dieser Regression erweist sich der Mensch als triebhaftes Wesen, und die seit Jahrtausenden vollzogene geglaubte Trennung vom Tier entpuppt sich als unvollkommen.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Zehn Finger bestücken die Hand des Menschen. Zahlen, die darüber hinausgehen, übersteigen das konkret Sichtbare. So öffnet sich der Mensch abstrakten Wahrnehmungskanälen, die nur durch Sprache definiert sind. Ergo ist die Zahl elf eine Hinwegsetzung über anschaulich (Be-)Greifbares und – angesichts des religiös verstandenen Menschen als Ebenbild Gottes – eine Auflehnung gegen dogmatischen Glauben. Elf Freunde versinnbildlichen diese Entgöttlichung des Menschen, ihr gleichzahliger Widerpart die natürliche Opposition, ohne die nichts ist. Erst im Wettkampf lösen beide Seiten ihre Spannung.



COUNTER STRIKE SOURCE

Innerer Antrieb verleiht menschlichen Taten erst Sinn: Wer nicht denkt, bleibt auf der animalischen Ebene des Zwanghaften zurück. Ideen wiederum vereinen und entzweien. So entstehen Staaten, Vereine, Gruppen – aber auch Streit, Neid und Missgunst. Derart verfeindete Gemeinschaften verfolgen ihre Ziele unerbittlich, ziehen Erfüllung aus staatsstreuem oder rechtswidrigem Handeln. In diesem ewig schwelenden Konflikt zwischen Akzeptanz und Ablehnung von Obrigkeit fallen die Parteien zurück in archaisches Urverhalten. Nur das Blei gibt ihnen Halt, bleibt es doch das gemeinsame Werkzeug der Getrennten.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Der freie Mensch lebt im Zwiespalt. Stets muss er Entscheidungen treffen, die seinen Weg bestimmen. Die Wahl aus Alternativen entspricht der Suche nach dem Selbst, der Identität: Erst durch seine Taten gewinnt der Mensch Profil, die Moral des Handelns bestimmt dessen Form. Zwei Seelen ringen um das Ich: Gut und Böse, umschlossen von der herzlosen Kälte des Äthers. Gier verbannt Liebe, Liebe Gier. Wahre Freiheit ist jedoch unerreichbar, denn Hass bedrängt den freien Menschen vollumfänglich. Gewalt ist die unabwendbare Folge, mit dem leuchtenden Schwert als Sinnbild von aus Konflikt geborener Stärke.



GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 67: HEIKO MAL ZWEI

