

## Die Grenzen der Freiheit

# WAS DÜRFEN SPIELE?

Haben Spieleentwickler eine moralische Verantwortung für die Gewalt, den Sex und die Verhaltensweisen, die sie in ihren Spielen darstellen? Fünf Designer stellen sich der Gewissensfrage.

## »GEWALT ALS KRÜCKE«

**Bruce Shelley** (Ensemble Studios) gilt als einer der besten Designer von Strategiespielen. Zu seinen Werken zählen Railroad Tycoon, Civilization und die Age-of-Empires-Serie.

Wir bei Ensemble Studios hatten nie den Eindruck, als Spieleentwickler besondere moralische Verantwortung zu haben. Wir folgen unseren alltäglichen, persönlichen Verhaltensstandards als Staatsbürger.

Ich möchte keine Spiele machen, die die Grenzen dessen überschreiten, was als ethisch oder moralisch angesehen wird. Aber ich fühle mich unwohl dabei, anderen das Recht abzusprechen, genau das zu tun. Ich glaube an persönliche Freiheit und freie Märkte, die darüber bestimmen, ob ein Produkt den Geschmack der Kunden trifft und zum Erfolg oder Flop wird.

Die Gesellschaft beschäftigt sich seit Langem mit Gewalt als Unterhaltungsgegenstand (im Theater, der Oper, in Büchern, Filmen, Nachrichten, im Fernsehen etc.), aber meines Wissens nach haben die Forscher bis heute kei-

nen zwingenden Zusammenhang zwischen gewalthaltiger Unterhaltung und daraus resultierendem gewalttätigen Verhalten hergestellt. Gewalt als Unterhaltungsgegenstand scheint eine kommerzielle Reaktion auf diese Anziehung zu sein; und Spiele sind nur der letzte Eintrag in einer langen Liste von Medien, die diesem Bedürfnis Rechnung tragen. Wenn Menschen Gewalt weniger faszinierend fänden, dann würden gewalthaltige Spiele verschwinden. Der Umkehrschluss funktioniert nicht: Auf gewalthaltige Spiele (oder ähnliche Medien) zu verzichten, wird die Menschen nicht davon abhalten, Gewalt attraktiv zu finden.

Es ist schwierig, Menschen erfolgreich zu unterhalten. Deshalb ist es nur natürlich, dass manche Unterhalter zur Gewalt als Krücke greifen. Spieleentwickler haben die Gelegenheit, wunderbare interaktive Unterhaltung zu erschaffen – und es gibt überhaupt keine Verpflichtung, den kurzen Weg dorthin zu nehmen.

**»Ich möchte keine Spiele machen, die die Grenzen dessen überschreiten, was als ethisch oder moralisch angesehen wird.«**



## »VERANTWORTUNG FÜR DEN SPIELER«

**Peter Molyneux** (Lionhead) ist neben Sid Meier der wohl bekannteste Spiele-Designer der Welt. Er schuf Klassiker wie Populous, Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper, Black & White und Fable.

Ein Spiel zu entwickeln funktioniert heutzutage deutlich anders als vor zehn Jahren. Wir beschäftigen uns mehr und mehr damit, welche Emotionen wir den Spieler während des Spiels fühlen lassen wollen. Wir arbeiten derzeit an Fable 2, und eines meiner Ziele ist, den Spieler durch völlig andere Stimmungen zu führen, als er je in anderen Spielen hatte. Mir ist deshalb bewusst geworden, dass wir uns – übrigens genau wie jedes andere Unterhaltungsmedium – im Klaren darüber sein müssen, wie die Gefühle, die wir auslösen, auf den Spieler wirken. Wir sind dafür verantwortlich, dass wir den Spieler in einem sehr realen Sinn beeinflussen.



**»Wir sind dafür verantwortlich, dass wir den Spieler in einem sehr realen Sinn beeinflussen.«**

## »EXTRAPORTION VORSICHT«

**Chris Taylor** (Gas Powered Games) ist einer der aktuellen Stars der Branche. Er entwickelte unter anderem Total Annihilation, das Action-Rollenspiel Dungeon Siege und zuletzt das innovative Echtzeit-Strategiespiel Supreme Commander.

Spielentwickler haben eine Menge Verantwortung für ihre Kunden – in mancherlei Hinsicht sogar mehr als Buchautoren, Filmregisseure oder Musiker. Denn Spiele

werden zum größten Teil als Unterhaltung für Kinder angesehen. Und deshalb müssen wir eine Extraportion Vorsicht haben. Aber lassen wir das für einen Moment beiseite und stellen uns die Frage: Müssen Computerspiele Gewalt enthalten, um Spaß zu machen? Die Antwort ist ganz klar »Nein«, aber Gewalt ist nun mal der einfachste Weg, um Erregung zu erzeugen. Ich glaube, keiner bezweifelt, dass es eine gro-

ße Herausforderung ist, ein spaßiges Spiel ohne Gewalt zu erschaffen. Es ist Zeit, dass wir diese Herausforderung angehen.

Seit ich eine Familie gegründet habe, achte ich mehr denn je darauf, dass meine Spiele hochunterhaltsame Erfahrungen bieten, die den Schwerpunkt auf Dinge wie Humor, Rätsel und temporeichen Spielablauf legen. Dinge, an denen die ganze Familie Spaß hat, nicht nur Erwachsene.

**»Gewalt ist nun mal der einfachste Weg, um Erregung zu erzeugen.«**



### »NIEDER MIT DER MORALISCHEN ZENSUR!«

**Simon Bradbury** (Firefly Studios) ist der geistige Vater von gleich drei erfolgreichen Strategiespiel-Serien: Caesar, Lords of the Realm und zuletzt Stronghold.

Hat ein Spieledesigner moralische Verantwortung? Meine spontane Bauchgefühl-Antwort wäre: Nein, hat er nicht! Wir sind eine Branche mitten in ihrer Evolution, eine gerade erst flügge gewordene Kunstform, sogar ein soziales Experiment. Als solches sollte das Genre der Computerspiele Gelegenheit dazu haben, sich auszuprobieren – und die Freiheit, Fehler zu machen. Kunst, Musik und Romane haben im Lauf der Geschichte geschockt und moralische Empfindlichkeiten aufgewühlt. Würden wir heutzutage die Bibel, Shakespeare oder den Punk-Rock verbieten?! Also »Nieder mit moralischer Zensur!« und »Nein!« an all jene, die Spieleentwicklern mit Kompromissen und »politischen« Designentscheidungen Fesseln anlegen wollen!

Gut, ich gebe zu, dass es Spiele gibt, gab und geben wird, die eine starke Hand vertragen könnten, weil sie eine Grenze überschreiten. Manhunt war für mich zum Beispiel wegen seiner lebensverachtenden Einstellung und morbiden Gewalt ein besonders unangenehmer Titel. Aber es liegt in der Hand der Medienwächter, also einer

externen Instanz, zu entscheiden, ob sich ein Spiel für die Öffentlichkeit eignet oder nicht (genau wie in der Filmindustrie). Spieledesigner machen ihr Spiel so, wie sie es für richtig halten. Jemand anders entscheidet dann, wer es spielen kann.

Eine ebenso interessante und lebhaft Diskussions lässt sich über Online-Rollenspiele und die Frage führen, wie Menschen sich darin verhalten dürfen. Ich denke aber, dass die Lösungen auch hier darin liegt, diese Welten zu überwachen anstatt sie von vornherein zu beschneiden.

Meiner Meinung nach sollte sich ein Spieledesigner all denen gegenüber ethisch verhalten, mit denen er zusammenarbeitet, von der Presse bis zum Publisher. Er hat moralische Verantwortung für seine Kollegen und seine Firma. Aber er hat keine Pflicht, ein Spiel zu machen, das die Erwartungen der Gesellschaft erfüllt.



**»Würden wir heutzutage die Bibel, Shakespeare oder den Punk-Rock verbieten?«**

### »ERZIEHERISCHE KOMPETENZ SCHAFFEN«

**André Blechschmidt** (Radon Labs) entwickelt derzeit mit seinem Team das Rollenspiel Das Schwarze Auge 4: Drakensang. Außerdem ist er Vorsitzender des deutschen Entwicklerverbandes G.A.M.E.

Jedes Medium übt einen Einfluss auf die Konsumenten aus und vermittelt moralische Werte. Umso mehr, wenn das Medium interaktiv ist und damit tendenziell eine größere Nähe zum Konsumenten kreiert. Ich bin deshalb also der Auffassung, dass wir als Spieleentwickler sehr wohl eine moralische Verantwortung gegenüber unseren Kunden haben.

Allerdings darf man dabei die prinzipielle Verantwortung nicht mit der Diskussion über die Zugänglichkeit der Medien vermischen. Wie es auch entsprechende Filme gibt, gibt es Spiele, die für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind, mit den entsprechenden Alterskennzeichnungen. Die Spieleindustrie befindet sich dabei im Moment in der besonderen Situation, dass die älteren Generationen nicht mit Computerspielen aufgewachsen

sind und tendenziell ihre Schwierigkeiten bei der Bewertung des Mediums haben. Darin sehe ich auch unsere größte Verantwortung, in der Aufklärung und damit in der Wiederherstellung der erzieherischen Kompetenz der Elterngeneration. Die Spieleindustrie unternimmt größte Anstrengungen, um z.B. über Parental-Control-Systeme den Zugang zu nicht jugendfreien Inhalten kontrollierbar zu machen. Diese Maßnahmen funktionieren allerdings nur, wenn diese Kontrolle von den Eltern auch ausgeübt wird, und somit die Eltern ihre moralische Verantwortung gegenüber ihren Kindern wahrnehmen.



**»Man darf die prinzipielle Verantwortung nicht mit der Diskussion über die Zugänglichkeit der Medien vermischen.«**

### »LAMENTIEREN IST ZWECKLOS«

**Dirk Riegert** (Related Designs) ist der Lead-Designer von Anno 1701, das in der aktuellen Diskussion oft als Musterbeispiel für pädagogisch wertvolle Unterhaltung genannt wird.

Die Frage nach der Moral von Spielinhalten ist interessant, gehört aber für mich nicht zum Tagesgeschäft. Das ist im Wesentlichen davon bestimmt, Spielspaß sicherzustellen. Nun ist Anno glücklicherweise eine Spielserie, die in Deutschland ab sechs Jahren frei gegeben ist. Ich bin also in der komfortablen Lage, ein Spiel zu verantworten, dessen moralische Integrität nicht in Frage steht. Was aber wäre, würde ich ein Spiel entwerfen, in dem Testosteron, einsilbige Rächer und überhitzte Waffenläufe die Hauptrolle spielen?

Spätestens seit Erfurt, Emsdetten und zuletzt Tessin befände ich mich im Schwitzkasten der Gesellschaft. Computerspiele, so dröhnt es einem entgegen, sind böse und verwandeln Kinder in Killer. Schutzreflexe könnten einen dazu verleiten, mit dem Finger auf die anderen üblichen Verdächtigen eine Anklagebank weiter zu zeigen. Überforderte Eltern, soziale Isolation, laute Rockmusik. Es gäbe doch so viele Sündenböcke, warum ausgerechnet »Killerspiele«?

Lamentieren ist zwecklos. Die Diskussion um die Wirkung von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche wird sich in absehbarer Zeit immer wieder neu entfachen. Sich ihr vorbehaltlos zu stellen, ist die moralische Verantwortung, in der ich persönlich uns als Entwickler von Computerspielen sehe. Wenn wir keine ehrlichen Antworten suchen, überlassen wir das Feld denen, die glauben, diese bereits gefunden zu haben. Es sind nicht unsere Freunde.



**»Wenn wir keine ehrlichen Antworten suchen, überlassen wir das Feld denen, die glauben, diese bereits gefunden zu haben.«**

HK