

Die Spielgesellschaft

Computerspiele gelten vielen als das enfant terrible der heutigen Gesellschaft. Sie sind aber auch Wirtschaftsfaktor, Lifestyle, Kulturgut und Kunst.

Soll man sie lieben, soll man sie hassen – und wofür?

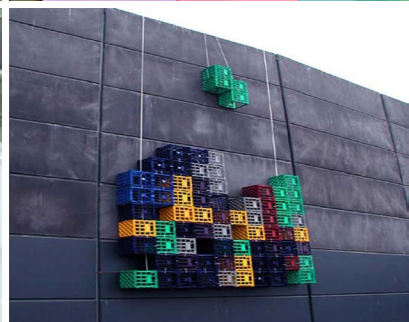
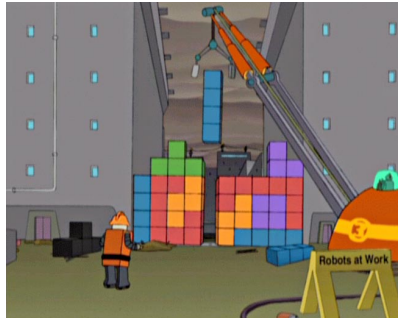
Schon Sokrates wurde vorgeworfen, die Jugend zu verderben; dafür reichte man ihm den Schierlingsbecher. 2.400 Jahre später stehen Computerspiele im Zentrum des Jugendschutzes; die gesellschaftliche Anklage richtet sich vor allem gegen so genannte »Killer-spiele« und Suchtgefahren. Getragen wird die Diskussion insbesondere durch die »klassischen« Medien, denen die Schelte jedoch aus eigener Vergangenheit und Erfahrung leidlich bekannt vorkommen sollte.

In der kurzen Zeit ihrer Entwicklung hat die Spielebranche viele Höhen und Tiefen erlebt. Die Hysterie flaut langsam ab, Aufklärung wird betrieben. Auch die Politik erkennt den Wirtschaftsfaktor des boomenden Marktes. Zeit, sich zu fragen: Wo kommen wir her, wo stehen wir, und wo werden wir in zehn Jahren sein?

Generation Pong

Die Art des Medienkonsums, mit dem Menschen einer Generation aufwachsen, verbindet sie miteinander: Ob Kinofilme oder Fernsehserien, ob Mode- oder Musikrends – all das sind prägende Erlebnisse, die sich mit dem eigenen Leben untrennbar verknüpfen. In den letzten 30 Jahren ist eine Generation junger Erwachsener mit **Pong**, **Space Invaders** und **Monkey Island** aufgewachsen; sie erschuf sich dabei ebenfalls gemeinsame Erinnerungen. Von der Öffentlichkeit werden diese Erfahrungen aber kaum wahrgenommen.

Computerspiele prägen Gemeinschaften so selbstverständlich wie andere Medien auch; sie sind ein bedeutender Teil der Unterhaltungskultur geworden. Und ebenso wie andere erfolgreiche Unterhaltungsformate vor ihnen stehen nun auch Computerspiele unter dem Verdacht, zur Verdummung, Verrohung oder Aggressionsförderung vor allem junger Menschen beizutragen. Die (zum Teil auch berechtigten) Bedenken entstehen in erster Linie aus der Sorge, Spieler könnten den Bezug



Das Tetris-Thema in Futurama, Simpsons, Autowerbung, als Kunstwerk: Computerspiele sind Lifestyle-Thema geworden.

zur Wirklichkeit verlieren. Sie entspringen aber auch einer ernsthaften Unwissenheit vieler Erziehungsverantwortlicher gegenüber dem noch relativ jungen Medium.

Angst des Fernsehens

Für die Generationen, die nicht mit dem Computerspiel sozialisiert wurden, bilden die klassischen Medien – insbesondere das Leitmedium Fernsehen – das Sprachrohr, durch das Befürchtungen in die Öffentlichkeit getragen werden. Dass diese Medien mitunter gegen Spiele trommeln, mag auch an der Konkurrenzsituation liegen: Laut einer Studie der EIAA zum durchschnittlichen Medienkonsum (2008) verbringen 16- bis 24-Jährige inzwischen erstmals mehr Zeit online oder mit Computerspielen als vor dem Fernseher. Die Hysterie einiger Fernsehformate (Frontal 21, Panorama, etc.) mit ihrer zum Teil verfälschten und monokausalen Darstellung der Gefahren von Computerspielen könnte also durchaus in rein ökonomischen Interessen begründet liegen. Dabei stellt sich längst die Frage, ob nicht enormes Potenzial für die Zukunft der Massenmedien im ohnehin kaum noch aufzuhaltenden Zusammenwachsen von Spielen, Internet und klassischen Formaten liegt. Noch eher zaghaft wagen sich TV-Sender an die Ausweitung ihrer Angebote auf die neuen Medien, stellen beispielsweise ihre Sendungen als Podcasts ins Netz oder entwickeln Spiele

zu ihren Fernsehserien. Das ist eine bemerkenswerte Entwicklung, die sich höchstwahrscheinlich noch beschleunigen wird. Denn im Vergleich zu anderen Künsten haben sich Computerspiele in vergleichsweise kurzer Zeit zu einem nicht mehr wegzudiskutierenden Wirtschaftsfaktor entwickelt.

Spiele im Alltag

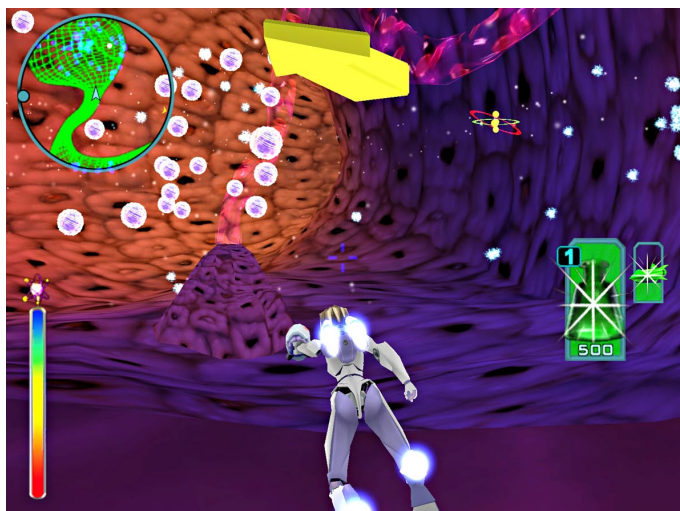
Zum Lifestyle gehören Computerspiele schon lange, und sie ziehen sogar in die Werbung und andere klassische Medien ein – wenn auch zumeist noch als Persiflage auf oder Hommage an die Klassiker aus den frühesten Tagen des Videospieles. Außerdem werden Computerspiele inzwischen von ersten hochrangigen Politikern als Kulturgut angesehen und sind damit sozusagen von Staats wegen förderwürdig. Paradoxe Weise während die Politik gleichzeitig die Verbreiterkriterien erneut verschärft. Während Computerspiele also einerseits noch ein Politikum sind, wurden die Potenziale des Spiels, die insbesondere in Lernprozessen nachweislich wirksam sind, längst erkannt. Spielprinzipien für etwas anderes zu nutzen, für etwas »Ernsthaftes«, ist zudem politisch korrekt, sinnvoll im Beruf einsetzbar und somit auch für branchenferne Institutionen interessant. Diese Facette repräsentiert eine Entwicklung, die langfristig gesehen die Spielebranche in Deutschland endgültig gesellschaftsfähig machen dürfte.



Die Autorin

Linda Breitlauch ist Professorin für Game-Design und Studienleiterin an der Mediadesign Hochschule in Düsseldorf.

Sie forscht und lehrt seit dem Jahr 2000 zur Dramaturgie von Computerspielen, der Konzeption und Entwicklung von Computerspiel-Geschichten, zu E-Learning-Anwendungen und Serious Games.



Re-Mission: ein Spiel für **krebskranke Kinder**. Als Miniroboter kann man Krebszellen im Körper abschießen und sich so die Wirkungsweise der notwendigen Medikamente verdeutlichen.



Serious Games

Das neue Schlagwort der Branche heißt Serious Games – ernsthafte Spiele. Sie stellen das dar, was die Dokumentarfilme bei den Filmgattungen auszeichnet: einen gewissen glaubwürdigen Bezug zur Wirklichkeit sowie eine bestimmte Authentizität. Serious Games sind also Computerspiele, die in gewisser Weise authentisch sein wollen. Das kann ein historischer Aspekt sein – also tatsächliche Geschichte – oder auch Alltägliche wie der Streit auf dem Schulhof. Diese Spiele versprechen, dass der Spieler etwas lernt, was man im wirklichen Leben gebrauchen und anwenden kann – und es möglicherweise sogar besser lernt als mit traditionellen Lehrmitteln. Spiele motivieren, weil sie ihre Lernherausforderungen als spielerischen Wettbewerb verkleiden. Traditionelles Pauken (»Drill and Practice«) von Vokabeln, Formeln oder Sachverhalten ist oft furchtbar langweilig – wird der gleiche Stoff dagegen im Form eines Spiels präsentiert, macht plötzlich selbst dutzendfaches Wiederholen Laune. Nichts anderes als Drill-and-Practice-Methodik war das Spiel Moorkuhnjagd – ein Szenario, das vom Spieler nichts anderes abverlangt, als in einer begrenzten Zeit eine besonders hohe Interaktionsfrequenz zu erreichen. Langweilig? Keineswegs!



Gamedesigner wie **Will Wright** sind Popstars – nur nicht in Deutschland.

Welten entdecken

Worin liegt die Faszination virtueller Welten? Die Forschung unterscheidet drei Kategorien:

- Die »Andere Welt« zeichnet sich aus durch eine Lust am Ungewissen und an der Unwirklichkeit. Hier herrschen andere zeitliche und räumliche Bestimmungen als im wirklichen Leben. Spieler können Gesetzmäßigkeiten der unwirklichen, nach anderen Regeln konzipierten Welt erproben. Die Portalkanone aus **Portal** ist ein gutes Beispiel.
- Die »Ähnliche Welt« bietet ähnliche Bedingungen und Regeln wie die wirkliche Welt. Hier entsteht Freude am Entdecken der Übergänge von der wirklichen zur erdachten Welt. Die meisten Fantasy-Szenarien sind so angelegt, dass sie (einfachere, oft mittelalterliche) Gesellschaftsstrukturen variieren, die jedem Spieler vertraut sind.
- Die »Gleiche Welt« bietet mehr als alle anderen die Möglichkeit des Probandelns. Mit diesen Szenarien können Lösungs- und Bewältigungsstrategien der wirklichen Welt eingeübt werden, ohne dass der Spieler dafür »echte« Konsequenzen fürchten muss. Insbesondere solche Szenarien werden mit Serious Games abgebildet. In **Global Conflict: Palestine** etwa testen Spieler Vermittlungsstrategien zwischen Israelis und Palästinensern aus, ohne dabei Sorge um ihr Leben haben zu müssen.

Spielerische Simulationen helfen heute bei der Erklärung von Epidemie-Szenarien, in denen die Ausbreitung von Krankheitserregern modellhaft inszeniert wird; sie können Erkenntnisse darüber liefern, wie man in einem Ernstfall Katastrophen wirksam gesteuert. Sie können helfen, schwierige Situationen gefahrlos zu trainieren, um im wirklichen Leben besser auf sie vorbereitet zu sein.

Grenzen des Lernens

Wenn also Übertragungen von der Spielwelt in die wirkliche Welt möglich sind – und darauf zielen Serious Games letztlich ab – und wenn sie helfen können, etwas einzuüben, dann stellt sich auch die Frage: Kann man mit Computerspielen nicht zum Beispiel auch »rich-

tiges« Schießen trainieren? Nun, wenn die Eingabegeräte real simuliert und Force-Feedbacks realistisch übertragen würden, wenn auch Ballistik, Schusswirkung usw. authentisch wären – ja, dann schon. Genau das trainiert man aber – wenn überhaupt – auf einem Schießstand, beispielsweise im Schützenverein. Nicht jedoch an PC oder Konsole, nicht mit einer Maus, nicht mit einem Gamepad. In einem Shooter wird die Hand-Auge-Koordination gefordert, was beispielsweise für Chirurgen eine wichtige motorische Fähigkeit darstellt. Das kann ein Shooter leisten – aber das will ein Shooter gar nicht. Schließlich soll nicht unerwähnt bleiben, dass es Schießspiele auch unter den Serious Games gibt: **Re-Mission** beispielsweise, in dem man als Miniroboter Chemomedizin auf Krebszellen abfeuert.

Ethik und Rache

Shooter – das ist das Genre, das im wahrsten Sinne des Wortes den Shooting-Star der Branche bildet und innerhalb der so genannten »Killerspiel-Debatte« die meiste Aufmerksamkeit auf sich zieht. In diesem Zusammenhang sei auf eine aktuelle Studie verwiesen, welche die polemische Darstellung dieser Debatte und die Reaktion der Spieler darauf explizit untersucht. Sie zeigt deutlich die bewusste Ignoranz der konventionellen Medien und stellt dar, dass derzeit fast ausschließlich die Fachpresse auf die Argumentationen der Spieler eingeht. Als Fazit formulieren die Autoren zutreffend: »Das Gefühl der Diskriminierung und der Ohnmacht über die fehlende Präsenz der eigenen Position ist [...] ernst zu nehmen, wenn eine Debatte über den Umgang mit Spielen in unserer Gesellschaft Erfolg haben soll.« (www.mausbewegung.de).

Auch in Shootern spielt man zumeist den »Guten«. Den Soldaten oder den Wissenschaftler, der beauftragt wurde, die Welt zu retten, finden wir oft in diesen Spielen, genau wie im Kino. Dort wiederum treten sogar noch ganz andere Typen auf. Figuren nämlich, die aus Eigennutz und aus moralisch unlauteren Motiven wie Selbstjustiz oder Selbstbereicherung agieren, werden uns im Kino weit häu-



Die totale Wahlfreiheit in **Fable 2**: Der Verräter wird gemieden, aber belohnt; der Helfer geehrt, aber hintergangen.

figer als Identifikationsfiguren präsentiert, als das im Spiel der Fall ist. Die Heldin aus **Kill Bill**, die eine Mutter vor den Augen ihres Kindes umbringt? Motiv: Rache. Die gnadenlos hinrichtenden Helden aus **Pulp Fiction**? Motiv: Das ist eben der Job, und der macht Spaß. Mitleidlosigkeit als Identifikationspotenzial!

Auf solche Szenarien trifft man im Spiel äußerst selten. Zwar gibt es durchaus Figuren, die aufgrund unethischer, also eigennütziger Motive handeln, beispielsweise in **Max Payne**. Dort übernimmt der Spieler einen Helden, der von Rachegefühlen angetrieben wird. Doch fast immer werden Angriffe oder Übergriffe auf so genannte Unschuldige im Spiel bestraft, selbst in umstrittenen Spielen wie **Hitman**. **Hitman** ist zwar ein gefühlloser Klon, dennoch sollte er möglichst keine Unbeteiligten töten. Die Bestrafungen sind Punktabzug oder das Scheitern der Mission.

Vor der Wahl

Peter Molyneux (**Populous**, **Black & White**, **Fable** u.a.) ist von der Idee ergriffen, dem Spieler selbst zu überlassen, ob er gut oder böse sein möchte. Er stellt es frei, in einer »dunklen« oder einer »hellen« Variante der Spielwelt zu interagieren. Er verbindet bewusst keine moralische Bestrafung mit der Entscheidung des Spielers, auf der dunklen Seite zu stehen. Doch er lässt die anderen Figuren logisch auf die Entscheidung des Spielers reagieren. Der Verräter wird gemieden, aber belohnt; der Gnadenlose gehasst, aber gefürchtet; der Helfer geehrt, aber hintergangen.

Ist das nicht eigentliche Aufklärung? Wir können uns frei entscheiden – wie im wirklichen Leben auch. Denn auch dort verliert man nicht unbedingt, wenn man egoistisch und eigennützig handelt; man könnte fast sagen: eher das Gegenteil ist der Fall. Warum sollte man im Spiel nicht einfach ausprobieren können, was passiert, wenn man jemand anderer wäre? Und das alles, ohne dass man in der Realität tatsächlich ein anderer sein möchte. Ein Spiel kann das »Was wäre wenn« in unserem Leben abbilden und lehrt uns möglicherweise, dass wir eigentlich schon alles richtig machen; dass unser Kulturkreis und unsere Lebensart durchaus lebendige Werte bietet.

Suchtgefahr

Die Diskussion um die Suchtgefahr von Spielen zeigt, dass sich manche Menschen in diesem »Was wäre wenn« verlieren. Solche, die ihre Identität im virtuellen Raum akzeptabler finden als ihre Identität im wirklichen Leben. Und die in dieser Welt das ausleben können, was ihnen in der wirkliche Welt unerreichbar scheint: Anerkennung, Respekt, gar Liebe. Dann wird das Probehandeln zum wirklichen Handeln, dann übernimmt die virtuelle Gemeinschaft die Aufgabe der wirklichen. Hier tritt die Gefahr der Abhängigkeit von Belohnungen klar zutage, welche in der Spielumgebung oft leichter zu erreichen und zu erkennen sind als im wirklichen Leben. Dieser Gefahr müssen sich die Produzenten stellen. Aber auch die Gesellschaft als Ganzes, die sich fragen muss, warum sie manchen jungen Menschen offenbar keine Anerkennung bieten kann.

Eigentlich alles nichts Neues. Theater, Literatur und natürlich Filme, sie alle wurden zu ihrer Zeit, als sie noch die »neuen Medien« waren, mit denselben Vorwürfen konfrontiert und mussten sich ihnen in einem ebenso mühsamen Prozess stellen. Heutzutage ist beispielsweise Fernsehsucht kein neues Phänomen, aber ein weggeschwiegenes. Mit solchen Diskussionen lassen sich ja auch längst keine Wählerstimmen mehr mobilisieren.

Die Spielebranche bemüht sich. Blizzard und Sony bieten beispielsweise Elternmenüs an, in dem festgelegt werden kann, wann und

wie lange Kinder spielen dürfen. Auch Restriktionen im Spiel selbst werden diskutiert und zum Teil schon durchgeführt – angeregt durch die Erfahrung in China, wo die Zahl der jugendlichen Spieleabhängigen auf 2,4 Mio. geschätzt wird. Dort setzen manche Spiele nach einigen Stunden Spielzeit die Erfahrungspunkte herunter. Viele andere Möglichkeiten wären denkbar – Spielfiguren, die müde werden, virtuelle Städte, die nachts abgeschlossen werden, usw. Dass Entwickler ihre Spiele mit Absicht langweilig machen, kann man jedoch nicht ernsthaft verlangen.

Anspruch und Zukunft

Computerspiele sollen Kulturgut werden, aber bitte nur die »guten«, die anspruchsvollen. Was aber ist anspruchsvoll in den Augen einer Gesellschaft? **Crysis** ist eine der wenigen international erfolgreichen Produktionen aus Deutschland, die CryEngine hat Crytek hohe Anerkennung eingebracht. Aber **Crysis** ist eben ein Shooter, und deshalb brüstet sich Deutschland nicht mit diesem Spiel. Designer wie Peter Molyneux oder Will Wright sind fast überall auf der Welt Popstars – nur nicht in Deutschland. **Grand Theft Auto 4**-Plakate hängen in den Großstädten der Welt selbstverständlich neben Kino- und Konzertpostern – wo sehen wir die deutschen Produktionen an den Plakatwänden?

Ohne Spiele wäre die technologische Entwicklung von Computern anders verlaufen. Wer braucht schon eine schnelle Grafikkarte für die Ausführung eines Office-Programms? Photorealismus ist zwar keine notwendige Bedingung für gute Spiele; hohe Qualität bei der Spielmechanik und der Geschichte kann auch mit wenig technischem Aufwand erreicht werden. Dennoch wird sich der Standard der grafischen Entwicklung wohl irgendwann auf dem Niveau von Echtzeit-Raytracing-Verfahren einpendeln. Was kommen wird: Ästhetiken, die Spiele als Kunstform bestätigen; fantastische Geschichten, die an die antike Tradition des dramatischen Erzählens erinnern; stilbildende Komik im Spiel; nachhaltigeres Lernen durch Spielprinzipien. All das und die Vermischung mit anderen Künsten kann Computerspiel-Anwendungen zu einer anerkannten, vielleicht zur weitestverbreiteten Kunst- und Unterhaltungsurform überhaupt machen. *Linda Breitlauch*



Figuren, die mit moralisch äußerst fragwürdigen Motiven agieren, werden uns im Kino weit häufiger als in Spielen präsentiert. So bringt die Heldin aus **Kill Bill** eine Mutter vor den Augen ihres Kindes um. Motiv: Rache.