Kein dritter Weg

Entscheidungen in Spielen müssen unbequem sein, im echten Leben gibt es auch keine goldenen Mittelwege. Das können Spiele von der Politik lernen. Von Björn Wederhake

Björn Wederhake
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bessere Infrastruktur, bessere Bildung, bessere Lebensbedingungen, eine brutalstmögliche Aufklärung der Verbrechen der zuvor in Chimerica herrschenden Diktatur: Zwei Jahre ist es her, dass ich diese Versprechen zum Amtsantritt abgab. Und um mein Reformprogramm zu finanzieren, habe ich natürlich auch Entwicklungshilfe von kommunistischen Staaten angenommen. Den USA gefällt das nicht. Weshalb die CIA den Hafen meiner Hauptstadt vermint, rechtsgerichtete Rebellen trainiert und eine nationale Zeitung übernommen hat, die mit so aggressiven Lügen gegen meine Regierung anschreibt, dass ich die Wahl gegen meinen amerikafreundlichen, erzkonservativen Konkurrenten verlieren werde. Ähnlich hat man immerhin schon 1953 Mohammad Mossadegh im Iran abgeschossen. Dieses Szenario aus **Hidden Agenda** (1988) ist mir noch so deutlich im Gedächtnis, weil es mir die Augen in bis dahin ungeahnter Form öffnete. Das Spiel zwang mich in eine Situation, in der ich unverhohlen entscheiden musste, ob ich gewillt war, für das größere Wohl meine Prinzipien über den Haufen zu werfen. Es schlug mir quasi ins Gesicht und fragte: »Na, wie sieht's aus, Herr Redefreiheit-muss-auch-für-Unappetitliches-gelten?«

Es war nicht so, wie Angela Merkel gerne für sich behauptet, dass mein Handeln in dieser Situation »alternativlos« gewesen wäre. (Obwohl ein Fehler in der Spielmechanik mich tatsächlich teilweise zum alternativlosen Handeln zwang.) Aber mein Handeln war massiv eingeschränkt, mir blieb nur die Wahl zwischen zwei gleichsam unangenehmen Alternativen. Skylla: Die Meinungsfreiheit auch für Lügenpropaganda akzeptieren, die Wahl verlieren und wissen, dass mein Reformwerk einer den Interessen der Großgrundbesitzer dienenden neuen Regierung zum Opfer fallen wird. Charybdis: Gegen meine generellen Prinzipien handeln und die CIA-Zeitung schließen. Ich habe sie geschlossen. Natürlich. Immerhin weiß ich ja, wer ich bin: kein Diktator. Generell bin ich natürlich nicht gegen die Meinungsfreiheit und hier lag eine Ausnahmesituation vor. Normalerweise würde ich nicht so handeln. Die Welt sah das natürlich anders: Als Autokrat gebrandmarkt isolierte sie mich. Die Weltbank stellte auf amerikanischen Druck die Wirtschaftshilfe, ein und obwohl ich die Wahl gewann, musste ich mein Reformprogramm – aufgrund klammer Kassen – nun selber aufgeben. Die Lebenser-

Der Autor

Noch bevor er Lesen und Schreiben konnte, wurde Björn beigebracht, mit welchen Kommandos er Spiele auf dem C64 startet. Entgegen anderslautender Gerüchte spielt er auch Spiele, die nicht mehr DOS-kompatibel sind – und bespricht Comics bei Comicgate.de.

Im Adventure **Dunkle Schatten** (1994) reden Sie Rechtextremen ihre Ideologie einfach aus.

Stalin's Dilemma (2000) soll ein Lernspiel sein, lehrt aber nur, dass man fix die Armee aufbauen muss.

 Den Sturz des iranischen Premierministers Mossadegh nannte die CIA als »Operation Ajax« – nach dem gleichnamigen Reiniger.

Hidden Agenda

In **Hidden Agenda** von 1988 führen Sie die Bananenrepublik Chimerica als erster gewählter Präsident, nachdem ein Aufstand die Diktatur hinweggefegt hat. Im Grunde besteht das Spiel aus einer Abfolge von Treffen mit Interessenvertretern von Bankiers und Großgrundbesitzern über die Botschafter der USA und der Sowjetunion bis hin zu Militärs und Friedensaktivisten. Deren Forderungen lassen sich unmöglich unter einen Hut bringen, noch dazu bricht bald eine blutige Konterrevolution aus. So lassen sich selten »richtige« Entscheidungen treffen, sondern allenfalls weniger schlimme. **Hidden Agenda** gilt als ein Vorreiter der Initiative »Games for Change«, die Serious Games unterstützt, die sich einen gesellschaftlichen Wandel zum Ziel setzen.

wartung fiel noch unter das Niveau der diktatorischen Vorgängerregierung, Schulen verwaisten, die Geschichtsbücher betrachteten meine Regierungszeit als Fehlschlag.

Jim Gasperini hat **Hidden Agenda** mit der Absicht entwickelt, Lernerfahrungen zu ermöglichen. Bei mir ist ihm das gelungen. Das eigene Erleben gab mir einen neuen Blick auf politisches Geschehen und Ereignisse in der Tagespresse. Durch eigenes simuliertes Handeln wurde mir deutlich, dass es Situationen gibt, in denen Entscheidungsträger abwägen müssen zwischen wenigen, allesamt unbefriedigenden Handlungsoptionen. Das ist eine relevante Erkenntnis, die sich noch nicht überall durchgesetzt hat: Wer mal einen Blick auf die Leserbriefseiten regionaler und überregionaler Zeitungen wirft oder sich gar in die trollverseuchten Höhlen des Spiegel-Forums oder der Kommentarsektionen der FAZ wagt, der kann wundervoll reduzierte Politikkritik erleben: »Warum machen Politiker das schon wieder falsch? Warum entscheiden Politiker nicht einfach mal richtig?«

Wir alle wissen, dass es Situationen gibt, in denen wir in den sauren Apfel beißen müssen und keine Lösung sehen, mit der wir wirklich zufrieden sind. Situationen, in denen wir nur möglichst wenig Schaden anrichten können. Aber den Gedankensprung von dieser Selbsterfahrung hin zur Bewertung von realpolitischen Handlungen, den schaffen wir oft nicht. Da will ich mich nicht einmal ausnehmen. Das darf kein »Freibrief« sein, aufgrund dessen man Politikern alles durchgehen lässt. Aber vielleicht können Spiele tatsächlich helfen, den politischen Diskurs fairer und verständnisvoller zu gestalten. Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga hat die Idee des »homo ludens« geprägt, die besagt, dass Menschen aus Spieleerfahrungen generelle Verhaltensweisen ableiten. Sollte dem so sein, sind wir von unseren Videospielen bisher zu oft betrogen worden. Gerade von Spielen aus dem Edutainment-Bereich, die uns doch eigentlich etwas beibringen sollten. In den 1990ern waren Spiele dieser Art sehr beliebt: **Dunkle Schatten** (1994) hat uns gelehrt, dass der durchschnittliche Nazi-Sympathisant mit wenigen warmen Worten von den Vorzügen multikultureller Gesellschaften zu überzeugen ist, weil ihm ja gar nicht klar ist, wofür Nazi-Ideologie steht. **Hilfe für Amajambere** (1995) brachte uns bei, dass in Failing States in der Sahelzone nur endlich Europäer ein paar Gegenstände miteinander benutzen müssen, um Lebensqualität und Demokratie zu sichern. So einfach ist das dann doch nicht.

Dieses »Lügen« gilt aber nicht nur für Edutainment-Spiele. H.L. Mencken, der Pate des amerikanischen Zynismus, schrieb einmal: »Für jedes komplexe Problem gibt es eine Antwort, die schlicht, einfach und falsch ist.« Und diese Lösung ist der dritte Weg, den Spiele anbieten, um uns als Spieler nicht zu frustrieren. Als Beispiel diene hier die **Mass Effect**-Reihe: Solange ich meinen Rede-Skill hoch genug halte oder konsequent einer Ideologie folge (dankenswerterweise farbig gekennzeichnet, denn rein inhaltlich sind die Ideologien längst nicht so kohärent, wie Bioware zu glauben scheint), habe ich an fast keiner Stelle im Spiel eine wirklich unangenehme Entscheidung zu treffen. Selbst einen seit Generationen andauernden Krieg zwischen einer Alien-Rasse und den von ihnen geschaffenen Maschinen kann ich befrieden, indem ich nur höflich oder laut genug den Anführern mal den Marsch blase. Da ist **Mass Effect** plötzlich ganz nah dran an **Dunkle Schatten**. Wirklich unbequeme Entscheidungen – lasse ich im Krieg Zivilisten sterben, damit die Armee Medikamente erhält und so in der Gesamtheit mehr Zivilisten retten kann? – werden spielerisch an den Rand gedrängt und haben keine wirklichen Auswirkungen auf Spielverlauf oder Ende. Der überwiegende Eindruck bleibt: Es gibt keine Situation, die so vertrackt ist, dass sich nicht ein Kompromiss finden lässt, durch den am Ende alles besser wird. Da sage noch einer, dass in Gefahr der Mittelweg den Tod bringe.

Bioware kann natürlich auch anders, wie **Dragon Age** und sogar das spielerisch eher durchwachsene **Dragon Age 2** bewiesen. In Letzterem wird man als Spieler am Ende vor die Wahl gestellt, entweder der Gruppe der verfolgten und gegängelten Magier zu helfen oder den Fanatikern, die Magier verfolgen. Beide Seiten haben triftige Gründe, warum man sie unterstützen sollte: Einerseits ist Diskriminierung natürlich nicht tragbar. Andererseits werden die Magier diskriminiert, weil das sehr große Risiko besteht, dass Dämonen von ihnen Besitz ergreifen und dann die ganze Welt in den Abgrund reißen. Beide Zielsetzungen lassen sich kaum vereinbaren, und versucht man die übliche Route des Ausgleichs zu gehen, den ehrlichen Makler zu geben, dann zieht das Spiel dem Spieler den Teppich unter den Füßen weg und erzwingt die Entscheidung für eine Seite. Da dies allerdings nicht einmal auf den Abspann eine echte Auswirkung hat, bleibt abzuwarten, ob es **Dragon Age 3** tatsächlich beeinflusst. **Dragon Age** lehrt seine Spieler derweil, dass moralisch korrektes Handeln nicht zwangsläufig zum besten Ende führt. In der herrscherlosen Zwergenstadt Orzammar kann man den anständigen, rechtmäßigen Erben auf den Thron hieven oder einen hinterhältigen Intriganten, der zum Erreichen seiner Ziele auch vor Mord nicht zurückschreckt. Der

Im Adventure **Hilfe für Amajambere** (1995) kombinieren Sie Gegenstände, um die Sahelzone zu retten.

Als König trifft man in **Fable 3** (2010) lediglich simple Gut-Böse-Entscheidungen.

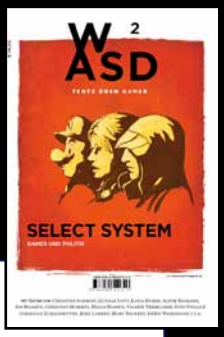
The Witcher (2007, links) und **Dragon Age** (2009) erfordern teils Entscheidungen ohne goldenen Mittelweg – gut so!

Abspann informiert uns, dass es dem Allgemeinwohl in der Zwergenhauptstadt zuträglicher ist, den Intriganten zum König zu machen, da der weiß, wie er die Interessen Orzammars politisch durchsetzen kann. Machiavelli wäre stolz auf Bioware.

Generell scheinen inzwischen eher Rollenspiele in der Lage zu sein, Spieler in moralisch verzwickte Situationen zu manövrieren oder die Nachwehen ihrer Handlungen zu hinterfragen: Immerhin bieten auch die Spiele aus der **Witcher**- oder **Fallout**-Reihe diese Erfahrungen, **Fable 3** hat es ebenfalls versucht und **Alpha Protocol** zwingt den Spieler im Schnitt einmal pro Mission in eine Situation, in der er sich nur für das weniger große Übel entscheiden kann. Vielleicht braucht so etwas narrative Zügel und enge Führung, um zu funktionieren: Politische Strategiespiele leiden hingegen meist darunter, dass Lernerfahrungen vom Spieler ausgehebelt werden, sobald der die Mechanik durchblickt. **Shadow President** (1993) kommt als hochkomplexer Simulator des US-Präsidentenamtes daher, der verschiedenste Aspekte der Weltpolitik als hochkomplexes Abhängigkeitsgefüge darstellt. Bis man merkt, dass man seine Beliebtheit mit regelmäßigen diplomatischen Gesandtschaften in irrelevante Kleinststaaten leicht auf einem so hohen Niveau halten kann, dass es einem Bevölkerung und Kongress nicht einmal übel nehmen, wenn man aus purer Langeweile das gesamte amerikanische Nuklearsenal auf Kanada abfeuert und den Staat als bessere Kolonie besetzt hält, während die eigene Bevölkerung am Fallout krepiert. Aus dem gleichen Grund ist der Lehrwert von **Civilization** fraglich. Oder man nehme **Stalin's Dilemma** (2000), das wie **Hidden Agenda** als Lehrwerkzeug gedacht war. Die Lektion: Es gibt Situationen, in denen man dafür sorgen kann, dass es der Bevölkerung gut geht. Und dann kommen die Nazis und übernehmen den Staat, weil man nicht mit gnadenloser Härte und auf Kosten des Lebensstandards die Armee ausgebaut hat. **Fable 3** mit Gulags, quasi. Die tatsächliche Lektion hingegen: Solange ich jeden Bug und jede Designschwäche nutze, kann ich alle Ziele erreichen, ohne dafür Opfer erbringen zu müssen. Vielleicht sind es solche Lektionen, die dazu führen, dass die EZB den Konami-Cheat in der echten Welt ausprobiert und einfach die Gelddruckmaschine anwirft, um die Eurokrise in die Knie zu zwingen.

Ein Spiel sollte – das gehört zu den wesentlichen Kriterien eines Spiels – vom Spieler gewonnen werden können. Darauf haben Spieler ein Anrecht. Ob sie allerdings auch ein Anrecht darauf haben, jedes Spiel perfekt gewinnen zu können, ohne Opfer zu bringen, ohne sich zu kompromittieren, ohne harte Entscheidungen treffen zu müssen, steht auf einem anderen Blatt. Natürlich muss nicht jedes Spiel so etwas bieten, aber würden weniger Spiele dem Spieler den moralisch klaren, einfachen und in dieser Form oft verlogenen dritten Weg anbieten, dann würde das vielleicht zunehmend zu einem Transfer in die richtige Welt führen. Zu der Erkenntnis, dass der einzige Weg, das Spiel »Politik« perfekt zu gewinnen, ist, es nicht zu spielen und stattdessen einfach JEDE Entscheidung unreflektiert im Spiegel-Forum zu kritisieren. Alternativ kann man natürlich auch diese Lernerfahrung und die sie vermittelnden Entscheidungen vermeiden. Die schwierigen Entscheidungen der tatsächlichen Spieler lassen sich auch wunderbar in der Kommentarsektion des entsprechenden Let's-Play-Videos auf Youtube zerreden.

Björn Wederhake / GR



WASD

Dieser Text erschien ursprünglich in der zweiten Ausgabe von »WASD - Texte über Games«. WASD ist ein Essaymagazin, das alle sechs Monate in einer kleinen Auflage erscheint und sich diesmal auf 216 Seiten mit dem Reizthema »Politik in Spielen« auseinandersetzt. Mehr Informationen zur WASD finden Sie unter GameStar.de/Quicklink/8181

Shadow President

Shadow President von 1993 versetzt Sie als frisch gewählten US-Präsidenten ins Oval Office (beziehungsweise dessen menülastiges DOS-Ebenbild), von wo aus Sie in den frühen 1990er-Jahren hauptsächlich die amerikanische Außenpolitik lenken. Entwicklungshilfe für Zaire, Handelsabkommen mit China, Attentat auf den jemenitischen König, Atomschlag auf Moskau? Alles möglich, wenn auch nicht immer ratsam. Während Ihnen der US-Kongress fast jede Gräueltat durchgehen lässt, reagieren andere Nationen jedoch oft überaus dünnhäutig: Kaum tötet man bei der Invasion des Irak versehentlich einen sowjetischen Militärberater, lässt Genosse Gorbatschow schon die Atomraketen fliegen. Wer nicht beliebt genug ist, wird abgewählt. Falls er nicht vorher die Wahlen abschaltet.

Der Konami-Cheat ist eine Tastenfolge, mit der man sich in vielen Konami-Spielen Vorteile erschummeln konnte.