

DER FEIND IM SPIEGEL

DAS WAHRE BÖSE

Warum gibt es eigentlich kein Spiel über Kinderarmut? Oder die Einkommensungleichheit? Stattdessen klopfen wir uns in den meisten Spielen weiterhin unbeirrt durch vorsintflutliche Settings und retten die Welt vor »dem Bösen«. Und dieses Böse ist nicht die steigende Erderwärmung oder repressive Staatsformen. Sondern Untote. Und Aliens. Und Orks. Während die Grafik immer realistischer wird, gilt das für die behandelten Themen keineswegs. Warum ist das so? Geht es auch anders? Und was sagen eigentlich die Spieleentwickler dazu?



Die Autorin

Die Kulturgeschichte des Bösen war Thema von Nora Beyers Uni-Abschlussarbeit und ploppt seitdem auch im Spielekontext immer wieder auf. Denn Spiele haben ja einige der denkwürdigsten Bösewichte hervorgebracht: Purpurtentakel aus The Day of The Tentacle etwa (»Ich fühle mich, als könnte ich ... die Welt erobern!«) oder Shodan aus System Shock. Diesmal hat sich Nora auf die Suche nach dem wahren Bösen gemacht und die gefragt, die es wissen müssen, weil sie es Pixel per Pixel selbst schaffen – die Spieleentwickler.

Unsterbliche Psychopathen in Resident Evil 7, blutrünstige Außerirdische in Alien: Isolation und obligatorische Heere von Untoten von Divine Divinity bis The Walking Dead. Der Wendekreis des Bösen in Spielen ist wenig realistisch. Was verbindet all die Gegner? Am ehesten die Wahrscheinlichkeit, mit der wir sie im echten Leben antreffen: null. Aber warum schlagen wir uns in Spielen eigentlich wortwörtlich mit Problemen herum, die so weit weg sind von dem, was uns im realen Leben beschäftigt?

Warum ist das echte Leben, das wahre »Böse« in Spielen tabu? Die Antwort liegt nahe: Spiele sollen Spaß machen. »In 99 von 100 Fällen spielen wir immer noch, um Spaß zu haben, um eine gute Zeit zu haben, und um zu gewinnen. Da gehört es einfach dazu, dass wir als Held inszeniert werden, der die Welt rettet oder Wohlstand schafft für sein Königreich oder noch das aller-schwierigste Puzzle knackt« meint Evgeny Kapustin vom Indie-Studio Alawar (Beholder).



Diablo (hier in Diablo 2) erobert die Welt, weil man das als Höllenfürst eben so macht.



Böse Menschen – hier die Raiders aus Fallout 4 – tragen entsprechende Kleidung.



Pieter Bruegel der Ältere, ein niederländischer Maler, stellte 1562 auf seinem Gemälde »Der Triumph des Todes« eine Skelettarmee dar, die über die Lebenden herfällt. Solche apokalyptischen Darstellungen waren im Mittelalter verbreitet und basierten auf den verheerenden Pest- und Choleraepidemien des 14. Jahrhunderts, die den Menschen ihre Vergänglichkeit vor Augen führten. Und wir kämpfen bis heute in Spielen gegen Untote und Dämonen, etwa in Pillars of Eternity (kleines Bild).

Brot und Spiele

Denn weil Spiele primär der Unterhaltung dienen, sei das Böse in Spielen – im Vergleich zur Realität – »banal«. Das, meint Kapustin, ergebe doch Sinn. »Wir wollen das reale Böse nicht in Spielen haben. Damit müssen wir uns ja im echten Leben schon genug herumschlagen. Wir betreten die virtuelle Welt, gerade weil wir auf der Suche nach Erfahrungen sind, die wir im wahren Leben niemals machen würden. Unser Leben im Spiel ist komplett unrealistisch. Da haben wir Fähigkeiten, die wir in der echten Welt niemals hätten.« Und dieser komplette virtuelle Gegenentwurf zu unserem realen Leben verlange eben auch, sagt Kapustin, rein logisch nach einem Gegenspieler, der genauso überzogen böse ist wie unser Held gut. Wir wollen einfach unterhalten werden, nicht mit erhobenem Zeigefinger vorgehalten bekommen, was alles so falsch läuft auf der Erde, oder dass das wirkliche »Böse« oft weitaus komplexer ist als das blutrünstige Grunzen eines Orks. Spiele wie September 12th, in dem wir in flauschiger Siedler-Optik Raketenangriffe auf eine arabische Stadt steuern, um schwarz bekleidete Terroristen in den Gassen auszuschalten, mit jedem Schuss aber nicht nur den anvisierten Bösewicht treffen, sondern auch Zivilisten und alles andere in nächster Umgebung, wodurch sich neue Zivilisten den Terroristen anschließen und immer so weiter – das macht keinen Spaß.

Die Crux des Unterhaltungsmediums: Es soll uns zerstreuen, die echte Welt ein paar Stunden vergessen lassen und keine unangenehmen Fragen stellen. In dieser Hinsicht unterscheidet sich die Spieleindustrie wenig von der Filmindustrie, zumindest im Blockbuster-Bereich. Also wird das Böse in vielen Spielen in möglichst große Distanz zu unserer meist »guten« Spielfigur

und erst recht zu realen Problemen gestellt. Wie Jakub Szamalek, leitender Story-Designer bei CD Projekt Red (The Witcher 3) treffend feststellt: »Weil wir meistens die Guten spielen, ist es nur naheliegend, dass man uns einen Gegner gegenüberstellt, der das genaue Gegenteil unserer Spielfigur repräsentiert. Dieser Kontrast zu unserem eigenen, tugendhaften Charakter motiviert uns als Spieler und treibt die Handlung voran«. Doch so optisch realistisch die Gegnerinszenierung dank der atemberaubenden Grafik dann auch ausfällt – das zugrundeliegende Konzept des Bösen ist laut Szamalek häufig heillos veraltet. Warum? Werfen wir einen Blick in die Kulturgeschichte des Bösen.

Das personifizierte Böse

Am Anfang war das Gute. Und eben: das Böse. Als Gegenentwurf zum Guten. Und schlicht notwendig als Kontrastprogramm. Wir sehen Schatten nur, solange es Licht gibt, und umgekehrt. Wenn es das Böse nicht gäbe, hätten wir ein Problem, das Gute fassbar zu machen. Konzepte wie Schuld, Verantwortung und Moral wären obsolet, weil undefinierbar. Also brauchen Gesellschaften zur Aufrechterhaltung systemischer Ordnung irgendein Konzept von Gut und Böse, von Richtig und Falsch. Und damit man sich das Ganze besser vorstellen kann, bildet man das Böse gern plastisch ab. Lange erscheint es als Figur: Pan in der griechischen Mythologie, ein Mischwesen aus Mensch und Ziegenbock. Und natürlich die christlich-jüdische Vorzeigefigur des Bösen schlechthin: »Der große Drache, die alte Schlange, die Teufel oder Satan heißt und die ganze Welt verführt« (Offenbarung 12,9 EU). Das Böse ist eine intrigante Figur, die, vereinfacht gesagt, in Zwischenwelten herumwabert und hier und dort auf-



Das Böse erkennt man oft schon an seiner Fratze. Oder seiner Maske.





Das personalisierte Böse: Drachen in Skyrim.



Die Aliens in Crysis sind böse, weil ... na, weil sie Aliens sind.



In Inside hüpfen und springen wir durch die Dystopie eine gleichgeschalteten Gesellschaft.



Beholder macht uns zum spitzelnden Hausmeister.

taucht, um den Menschen zu bösen Taten anzustiften. Typisch für dieses Konzept ist, dass das Böse zwar Teil der Welt ist und in ihr wirkt, aber außerhalb des Menschen verortet wird. Das Böse steht uns als Gegner aus Fleisch und Blut gegenüber. Und: Es ist inhärent böse. Also richtig, richtig böse. Böse von Geburt an. Es braucht keine Motivation, keinen tieferen Sinn – das Unheil ist sein Lebenszweck. Dieses Konzept des personalisierten Bösen ist in allem Medien nach wie vor präsent, auch wenn es inzwischen ein paar kulturgeschichtliche »Jährchen« auf dem Buckel hat. Goethes Mephisto, Sauron, der Imperator aus Star Wars oder Lord Voldemort sind allesamt Bösewichter der Marke personalisiertes Böses. Das Konzept des Bösen als eigenständige Figur ist kulturgeschichtlich uralte. Aber immer noch beliebt.

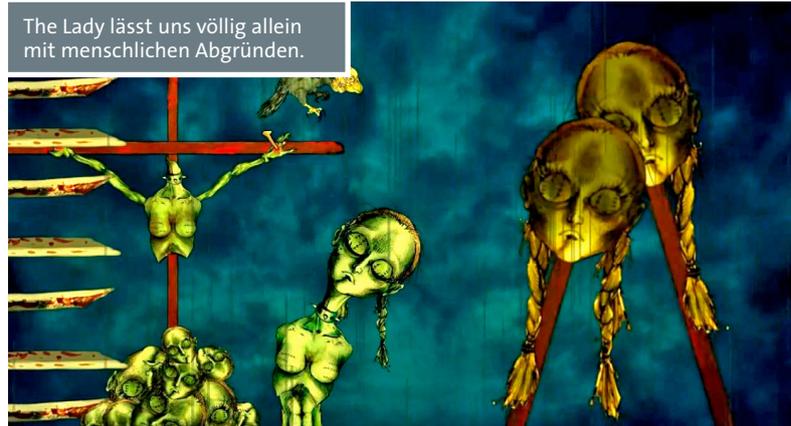
Ballern mit Freifahrtschein

Das herausragende Beispiel für das personalisierte Böse in Spielen heißt natürlich – Diablo. Bllizards feuerroter Vorzeigedämon will die Welt erobern, weil man das als Höllenfürst halt so macht. Auf dem Weg zum Oberteufel treffen wir auf das mittlere Management der Unterwelt, vom Skelettkönig über Andariel bis zu Azmodan. Als verlängerter Arm der himmlischen Erzengel hacken wir uns durch (semi)fiktive biblische Höllenscharen, die mittelalterlichen Endzeitgemälden entsprungen sein könnten. Aber die Gegner in Spielen müssen nicht mal ausgewiesen biblisch-diabolisch aussehen, um böse zu sein. In Dead Space und Alien: Isolation bringen uns Außerirdische freudlos um die Ecke. In Schatten von Mordor bedrohen uns Orks, in Skyrim Drachen. In The Walking Dead lauern hirnlose, entmenschlichte Zombies, The Witcher entfesselt Fabelwesen aller Couleur. Und selbst wenn die Gegner keine zerfallenen Menschenleichen oder missgestalteten Aliens sind, sondern tatsächlich Menschen, sind die moralischen Über- und Unterlegenheiten meist klar geregelt. Etwa durch audiovisuelle Merkmale: Die Raider in Fallout 4 schauen mit ihren Lederfetzen schon nach bösen Plünderern aus und schreien Sachen wie: »Ergib dich, dann mach ich's schnell!«. Und in Spielen wie Wolfenstein ist ohnehin klar, wer die Bösen sind: die mit dem Reichsadler auf dem Brustpanzer.

Alles Gewohnheitssache

Aber warum ist das personalisierte Böse in Spielen eigentlich so beliebt? Einmal, weil es einfach ist. Die Entwickler schlagen hier zwei Fliegen mit einer Klappe: Es ist nicht nur erzählerisch einfacher, durchsichtige Figuren des »reinen« Bösen zu zeichnen. Uns Spielern wird zugleich die moralische Motivation und Absolution dafür geliefert, diese Figuren großflächig niederzuballern. Denn die sind ja böse und verdienen daher die Auslöschung. Ein kleines, unschuldiges Mädchen schießen wir unter Umständen nicht so einfach über den Haufen wie eine Horde Orks – das hat auch die moralisch geführte Diskussion um die Little Sisters in Bioshock gezeigt. Das personalisierte Böse jedoch dient als Freifahrtschein fürs Ballern.

Und damit nicht genug: Das personalisierte Böse ist nicht nur so beliebt, weil es simpel ist. Als erzählerisches Motiv hat es sich auch in unser kollektives kulturelles Gedächtnis eingebrennt. Warum sonst landen Filme mit klassischen Teufelsdarstellungen wie »Der Exorzist« regelmäßig wieder in den Kinocharts? Das Konzept des personalisierten Bösen ist uns vertraut. Wir sind damit aufgewachsen. Nicht umsonst denken wir, wenn wir »Das Böse« in Spielen hören, unwillkürlich zuerst an den



The Lady lässt uns völlig allein mit menschlichen Abgründen.

Das bessere Böse



In Marvels »Civil War« bekriegen sich Superhelden gegenseitig. Was ist da nun »gut« und »böse«?



»Watchmen« kennt kein eindeutiges »Gut« und »Böse«. 2009 wurde die Serie verfilmt.

Superhelden-Comics fangen menschliche Abgründe traditionell besser ein als Spiele. Wie etwa die Strafrechtler Scott Vollum und Cary D. Atkinson anno 2003 im Journal of Criminal Justice and Popular Culture schreiben, ist die Batman-Metropole Gotham City eine verzerrte Variante realer amerikanischer Großstädte: finstere Häuserschluchten, gefährliche Gassen, korrupte Politiker und Polizisten. Das strahlend »Gute« und Hoffnungsvolle, wie es etwa der klassische Superman verkörpert, existiert hier nicht: Batman flattert mürrisch durch eine Dystopie, in der oft weniger um Gerechtigkeit als um Strafe geht. Während bei Superman viele Feinde von außen über die Welt herfallen, etwa aus dem Weltraum, gebärt Gotham seine Schurken zudem oft selbst: Entweder gieren reiche Bürger nach der Macht, oder aus den Eingeweiden der Stadt kriechen Verrückte wie der Joker (oben) empor. Das dystopische Amerika erschafft seine eigenen, menschlichen Monster.

Die Comicserie »Watchmen« wiederum behandelt den Kalten Krieg der 1980er-Jahre in einem – halbwegs – realistischen Setting ohne strahlende Helden und klare Moral. Kein Charakter ist eindeutig »gut« oder »böse«. Menschen werden nicht aus Niedertracht und Lust getötet, sondern weil es jemand für »notwendig« hält, um höhere Ziele zu erreichen, vielleicht sogar die Welt zu retten. Auch übermenschliche Kräfte sind rar; der einzige »echte« Superheld ist Dr. Manhattan, ein nahezu gottgleicher Mutant, der jedoch allmählich sein Mitgefühl und sein Interesse an menschlichen Problemen verliert. Das in den 1980ern erschienene »Watchmen« wurde dafür mit Kritikerlob überhäuft und gilt als Vorreiter moderner Graphic Novels mit düsteren, psychologisch tiefgründigen, oft deprimierenden Settings.

Und selbst im Marvel-Universum zeigt das Böse oft mehr Facetten als in Diablo & Co., weil viele Schurken auf komplexe Werdegänge zurückblicken – und Helden auch gerne mal die Seiten wechseln. In der »Civil War«-Serie etwa bekriegen sich die Befürworter und die Gegner eines US-Gesetzes, das Personen mit Superkräften die Registrierung als »menschliche Massenvernichtungswaffen« vorschreibt. Dieses Gesetz ist aus der Angst vor übermenschlichen Fähigkeiten geboren, könnte aber größere Katastrophen verhindern, falls Mutanten doch mal durchdrehen. Ist das nun Unterdrückung oder Selbstschutz? Gut oder böse? Eine Frage, die sich jeder Comicleser selbst stellen muss.

klassischen (End)Gegner. Da geht es auch Entwicklern nicht anders. Die Frage, an was sie denn denken, wenn sie »Das Böse« in Spielen hören, beantworten all unsere Interviewpartner ähnlich. »Klar ist mein erster Gedanke der Stereotyp vom großen, bösen Typen, den man am Levelende bekämpfen muss – Bowser in Mario etwa, M. Bison in Street Fighter oder Dr. Fetus in Super Meat Boy«, meint etwa Jakob Szamalek von CD Project Red. Auch Michael Patrick Rogers, kreativer Kopf hinter den psychisch aufgeladenen Indie-Adventures The Lady and The Grandfather, geht in diese Richtung: »Ich bin mit dem NES aufgewachsen. Entsprechend denke ich beim Bösen in Spielen immer noch an Dr. Willy, Bowser und Ganon«. Für Lucas Pope, den Entwickler des Indie-Erfolgs Papers, Please, liegt die Sache ähnlich: »Das Böse in Spielen ist oft wie das Böse in Cartoons. Es gibt diverse Endbosse, die die Welt beherrschen oder zerstören wollen«. Und Evgeny Kapustin meint: »Wenn wir vom Bösen in Spielen hören, denken wir immer noch an Zombies, Orks und Co.«

Das moderne Böse

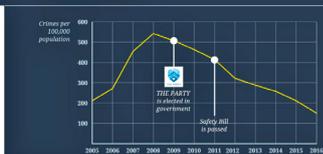
Der erste Impuls ist also: Ja klar, das Böse in Spielen sind die klassisch binären Zuordnungen: Held gut, Gegner böse. Aber:

Wie veraltet ist dieses Konzept? Kulturell gesehen ist das personalisierte Böse seit rund 300 Jahren ein Auslaufmodell. Das Zeitalter der Aufklärung, sagt der Literaturwissenschaftler Peter André-Alt, »stürzt den Teufelsmythos vom Postament der Kulturgeschichte«. Das Böse bleibt zwar, aber es geistert nicht mehr in figürlicher Form durch die Welt, sondern steckt nun – spätestens mit Nietzsches Erklärung vom Tod Gottes – im Menschen selbst. Wo auch sonst, wenn es weder Gott noch Beelzebub gibt? Spätestens mit Sigmund Freud wird der Teufel zur Diagnose. Freuds »Es«, der Trieb in uns allen, kann jederzeit hervorbrechen und uns überwältigen. Wir ringen also nicht mehr mit dem Herrscher der Hölle, sondern mit uns selbst. Ohne jeden himmlischen Rückhalt steht der Mensch plötzlich alleine da – auch wenn er weitreichende individuelle Freiheiten genießt. Denn die Postmoderne erhebt »das Individuum« zum Maß aller Dinge. Mit umfassenden Rechten, aber auch Pflichten. Das Böse ist keine außenstehende teuflische Figur mehr, die uns »verführt«, auf die wir aber eben auch die Schuld abwälzen können, wenn wir »verführt wurden«. Das Böse sind jetzt unsere eigenen, allzu menschlichen Unzulänglichkeiten, unserer Gier, unserer Fleischeslust, unserer Schwäche, unseres Neids.

In Orwell schlüpfen wir in die Rolle des »Big Brother«.

Our principles put into action

The Safety Bill



The Safety Bill is a collection of safety-centered laws and statutes created with the ultimate goal to protect the freedom of The Nation's citizens.

Central to the Safety Bill is the simplified, sped-up process of taking investigative measures against criminal suspects and

Papers, Please wirft uns als Spieler in den Konflikt zwischen Empathie und eigenem Überleben.



Der zur Autonomie verdamnte Mensch kann plötzlich die Schuld auf niemand anderen mehr schieben.

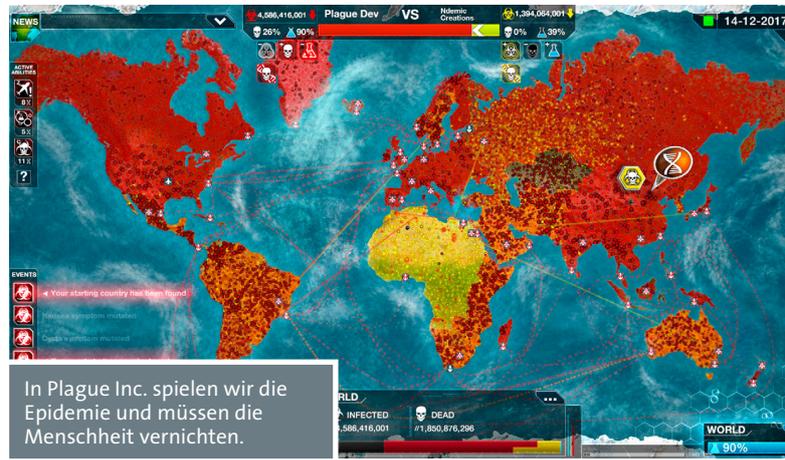
Oder doch? Bei den Nürnberger Prozessen um nationalsozialistische Kriegsverbrecher steht man auf einmal vor einem ganz neuen Problem: Gibt es so etwas wie »kollektive Schuld«? Gibt es das »systemische Böse«? Die politische Theoretikerin Hannah Arendt prägte 1961 im Zuge des Prozesses gegen den Holocaust-Organisator Adolf Eichmann den Begriff der »Banalität des Bösen«. Grob gesagt heißt das: Ein arbeitsteiliges System, das in seinen Einzelschritten und damit als systemisches Ganzes effizient und »gut« im technischen Sinne, also erfolgreich funktioniert, das jedoch gleichzeitig als System »böse« ist oder »böse« Ziele verfolgt. Arendts Begriff versucht zu greifen, warum uns Bilder von den durch den NS-Apparat säuberlich getrennten Habseligkeiten der vergasten oder zu Tode gequälten Opfer so sprachlos machen: Das Böse als geöltes Räderwerk, als Maschinerie. Diese Konzepte beherrschen das moderne Bild des Bösen: Das systemische oder banale Böse und das im einzelnen Menschen angelegte Böse. Das Böse als außenstehende Figur ist passé. Viele Spiele halten daran fest, aber nicht alle.

Das systemische Böse

Es gibt Spiele, die das veraltete Konzept vom personifizierten Bösen hinter sich lassen und uns realistischere, modernere Gegner gegenüberstellen. Gerade Spiele aus dem Indie-Bereich befassen sich immer öfter mit dem systemischen Bösen. Ein Beispiel: die Simulation Orwell. Passend zum Titel, der sich am gleichnamigen Autor anlehnt, der mit »1984« und »Animal Farm« zwei der großen Dystopien des 20. Jahrhunderts geschrieben hat, spielen wir den »Big Brother« hier selbst. In einem fiktiven Überwachungsstaat sollen wir potenzielle Terroristen aufspüren, natürlich um der gerade in autoritären Staaten vielzitierten »allgemeine Sicherheit« willen. Schnell lernen wir: Wer anders denkt, ist immer verdächtig. Spannend ist, dass die Exekutive in Orwell – also die Behörden, die letztlich die Haftbefehle vollstrecken – lediglich die Informationen erhält, die wir ihr zuspüren und auf Grundlage dieser dann mögliche Gefährder verfolgt – oder eben nicht. Das heißt: Den Kontext der Informationen kennen nur wir Spieler. Wenn beispielsweise eine Person in einem von uns abgehörten Chat den Staat beschimpft und wir die entsprechende Textzeile kommentarlos an die Behörden weiterleiten, dann bleibt außen vor, ob die Aussage ironisch oder witzig gemeint war. Der Kontext geht verloren. Der autoritäre Staat in Orwell versteht keine Ironie, und Spaß schon gleich gar nicht. Das ist in etwa so, als würde man eine Mutter wegen einer Morddrohung wegsperren, weil sie lachend zu ihrem Kind sagt: »Manchmal könnte ich dich umbringen.« Gerade in der Kommunikation mit Zeichen (also Sprache oder Text) ist der Kontext überaus wichtig. Nicht nur der thematische Zusammenhang, auch paraverbale und nonverbale Signale bestimmen maßgeblich, wie wir etwas meinen: Wird eine Aussage mit einem Lächeln versehen (wie im Beispiel der Mutter), wie ist die Stimmlage, wie gestikuliert der Sprecher? Im Chat gibt es höchstens Smileys. Und manchmal nicht mal die.

Der böse Spieler

Viele Spiele geben uns die Option, böse zu sein. Knights of the Old Republic zum Beispiel, in dem wir als finsterner Sith Zwietracht säen und das Lichtschwert kreisen lassen. Oder GTA 5, in dem wir Passanten überfahren und Polizisten erschießen. Viel perfider sind jedoch Spiele, die uns Böses anrichten lassen, ohne dass wir es merken. Das Paradebeispiel dafür ist der PlayStation-2-Klassiker Shadow of the Colossus: Um ein verstorbenes Mädchen wiederzubeleben, sollen wir darin 16 riesige Wesen töten – die Kolosse. Doch im späteren Spielverlauf stellt sich heraus, dass das ... nun, sagen wir, keine gute Idee war. Shadow of the Colossus stellt unser eigenes Handeln auf den Kopf und lässt uns nachdenklich zurück. Derzeit arbeitet Sony übrigens an einem Remake der Riesenjagd für die PlayStation 4 (Bild).



In Plague Inc. spielen wir die Epidemie und müssen die Menschheit vernichten.

Die postmoderne Entfremdung des Individuums vom eigenen Selbst: My Name is You.

**YOU GRIPPED HIS DIARY AND
UNEXPECTEDLY FOR HIMSELF, PUSHED
FRANK TO THE WALL, KNOCKING
A CHAIR OUT FROM UNDER HIM.**

Wir bewerten selbst

Orwell klammert diesen Kontext aus. Wenn wir an die Strafverfolger den eigentlich ironisch gemeinten Satzketzen eines Verdächtigen weitergeben, dann wird der für bare Münze genommen – mit den entsprechenden Konsequenzen. Das Böse in Orwell ist die Manipulation. Und die findet auf allen Ebenen statt. Die Figuren im Spiel unterstehen ständiger Beeinflussung und Kontrolle durch den Überwachungsstaat. Wir als Spieler nehmen eine Doppelrolle ein. Einerseits sind wir abhängig vom Staat, weil wir für ihn arbeiten. Andererseits haben nur wir Zugriff auf alle Informationen und die Kontrolle darüber, was die Exekutive erfährt. Wir sind Manipulierte und Manipulatoren zugleich. Das ist kein klassisch-plakatives Gut-gegen-Böse, kein Schwarz-oder-Weiß. Wir als Spieler müssen unsere Rolle im System selbst reflektieren. Da ist es nur logisch, dass Orwell auf spielmechanische Konsequenzen unserer moralischen Entscheidungen verzichtet. Das Spiel bewertet unsere Handlungen nicht. Das müssen wir schon selbst tun. Das ist mutig, aber zugleich riskant, weil es einiges an moralischer Eigenleistung vom Spieler fordert. Aber genau das sei das Ziel, sagt Melanie Taylor vom Hamburger Entwickler Osmotic Studios: »Wir wollten mit Orwell ein Spiel produzieren, das den Spieler zum Nachdenken





Der Hexer Geralt kämpft in The Witcher 3 gegen allerlei Fabelwesen. Das eigentliche Böse steckt aber oft in Menschen wie dem »Blutigen Baron« (unten), den ein nicht minder blutiges Familiengeheimnis quält.



Die Zerg-Königin Kerrigan aus Starcraft schwankt zwar zwischen Gut und Böse, hat aber ein klassisches Motiv für ihre Untaten: Rache.

Die Metal-Gear-Serie ist bekannt für ihre komplexe Geschichte. Im ersten Teil bekämpfen wir Terroristen, doch im Abspann wird klar, dass die Regierung – also unser Auftraggeber – das eigentliche Problem darstellt.



anregt. Es ging uns nicht darum, mit der Moralkeule um uns zu schlagen, sondern um Denkanstöße und auch um emotionale Aktivierung. Wir wollten, dass der Spieler mitgerissen wird von der Story und sich fragt, ob er wirklich das Richtige getan hat«.

Orwell ist ein Vorzeigbeispiel für das systemische Böse, dessen zerstörerische Kraft in der Manipulation und Kontrolle liegt. Während Orwell dieses Böse explizit zum Thema macht, tritt es in anderen Spielen auf, ohne dass wir es merken. Denn Spiele sind häufig selbst manipulativ, wie Taylor feststellt: »Als ›böse‹ im Sinne von ›gefährlich‹ oder ›hinterhältig‹ generell könnte in Spielen man vielleicht am ehesten die potenzielle Manipulation wählen. Viele Spiele manipulieren uns, sei es mit Belohnungssystemen, die Suchtpotenzial entfalten, oder indem sie Vorurteile gegen Minderheiten schüren«. Oder gegen Menschen bestimmter Herkunft. Wie oft haben wir in Call of Duty auf russische Widersacher geschossen? Oder in Medal of Honor auf arabische?

Böse Welten

Unter ähnlichen Vorzeichen wie in Orwell steuern wir im Indietitel Beholder einen Hauseigentümer, der in einem repressiven Staat nach Lust und Laune – oder nach bestem moralischen Wissen und Gewissen, aber unter Gefährdung seines eigenen Lebens – seine Mieter bespitzelt und an die Behörden verrät. Oder eben nicht. Um uns selbst und unsere Familie zu schützen, zwingt uns das System zu unmoralischen Entscheidungen. Wie in Orwell ist es den Entwicklern auch hier ausdrücklich wichtig, uns Spielern das moralische Urteil über unsere Handlungen und deren Konsequenzen im Spiel zu überlassen: »Wir haben uns dem klassischen, binären Bösen bewusst verweigert«, erklärt Evgeny Kapustin: »Es geht in Beholder um einen ganz normalen Menschen, der in schwierigsten Umständen versucht, ein einigermaßen normales Leben zu führen. Der zentrale Gedanke war, den Spieler vor schwierige Entscheidungen zu stellen und dann ganz alleine entscheiden zu lassen, wie er handeln will, und wie er über die Konsequenzen seiner Handlungen nachdenkt«. Der repressive Staat in Beholder dient quasi als Versuchskasten für uns Spieler und stellt laut Kapustin Fragen wie: »Wenn wir unse-

re ganze Familie vor dem Ruin retten könnten, aber nur, indem wir andere Leben zerstören – wie weit würden wir dann gehen?«. Beholder drückt dem Spieler keinen vorgefertigten moralischen Kompass in die Hand. Den, so die Entwickler, sollen wir selbst für uns finden: »Im Grunde bringen wir den Spieler dazu, nach dem Bösen in sich selbst zu suchen und eigenständig zu entscheiden, wo das Gleichgewicht liegt zwischen dem, was er für (zu) böse hält und dem, was er vertreten kann, um seine eigenen Ziele zu erreichen.« Und das alles in einer denkbar unwirtschaftlichen, deprimierenden Umgebung.

Das System ist der Fehler

Ein kleines Rädchen im Getriebe sind wir auch in Papers, Please. Als Grenzkontrolleur des fiktiven Staates Arstotzka entscheiden wir nicht nur, wer ins Land reindarf, sondern versuchen auch wie in Beholder, unsere eigene Familie aus Problemen herauszuhalten. Innerhalb kürzester Zeit kollidieren diese beiden Aufgaben miteinander. Dabei hatte der Entwickler Lucas Pope zunächst überhaupt nicht die Vision, ein Spiel über die Zwänge totalitärer Staatsformen zu entwerfen. Die Idee kam ihm erst beim Herumspielen mit Algorithmen zur Fehlersuche in Dokumenten und auf seinen vielen Reisen, die ihn immer wieder – zunehmend fasziniert – an Grenzkontrollen stehen ließen. Dabei beobachtete er, wie so eine Dokumentenkontrolle eigentlich abläuft, welche Routinen es gibt. Das Setting und die Spielidee kamen erst später. Und das Böse? Wie in Beholder steckt auch in Papers, Please der Teufel im Detail – in den einzelnen Entscheidungen, die wir als Spieler in einer feindseligen Umgebung treffen. Das Böse sei hier stets relativ – eine Frage des Blickwinkels, sagt Pope: »Aus einer Perspektive betrachtet entscheiden wir uns als Spieler für das Böse, aus einer anderen Perspektive betrachtet schützen wir durch unsere vermeintlich bösen Handlungen aber die Menschen, die uns nahestehen« Ist man böse, weil man versucht, die eigene Familie zu retten? Wer Kinder hat, kann sich nun hinterfragen, zu welch drastischen Mitteln er selbst greifen würde, um den Nachwuchs zu behüten.

Das Jump&Run Inside schafft es gar, allein durch seine Ästhe-



That Dragon, Cancer stellt das systemische Böse als wuchernde Krankheit dar.

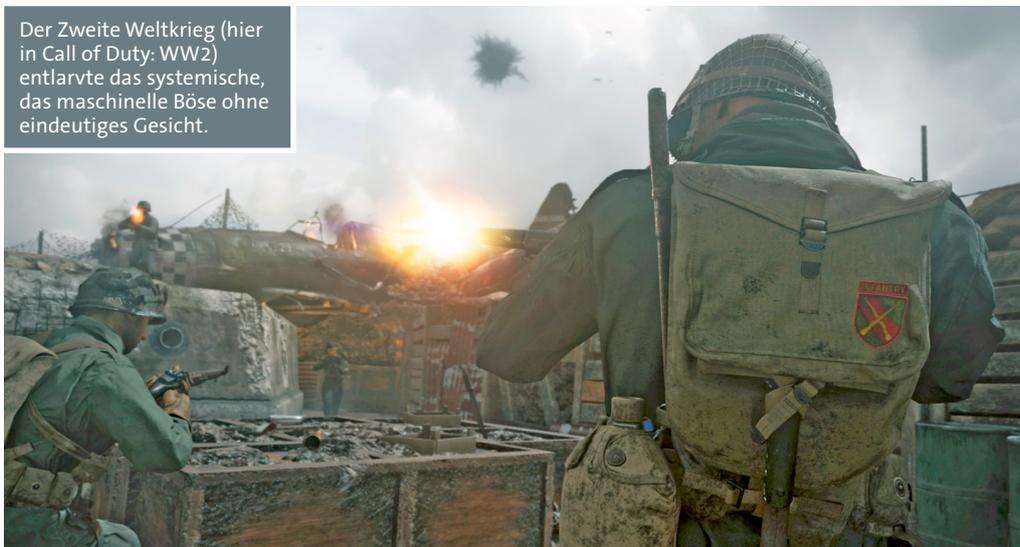
tik die Hoffnungslosigkeit in einem System der Unterdrückung einzufangen. Als kleiner Junge schleichen und springen wir durch die Dystopie einer gleichgeschalteten Gesellschaft, in der Menschen nur noch als sklavisches Kollektiv handeln. Die Freiheit des Einzelnen? Ist abgeschafft, die Postmoderne hat ausgedient. Alles in Inside bedrückt, von der toten Natur bis zum Moloch aus dunklen Hallen und grausamen Maschinen. Das Böse umzingelt uns als potenzielle Gefahr von allen Seiten.

Das Böse als Krankheit

Orwell, Beholder und Inside sind Beispiele für das Konzept des systemischen Bösen: Im Zentrum stehen Fragen nach dem kollektiven Bösen und unserem Platz darin, der Rolle und Verantwortung des Einzelnen. Das systemische Böse beschränkt sich aber nicht auf Diktaturen. Es gibt Spiele, die systemisches Böses als abstraktes, nicht unbedingt vom Menschen verursachtes Böses darstellen: Etwas, das uns systematisch attackiert oder quält. Systemische Gegner können etwa tödliche Krankheiten sein wie im Point-&-Click-Drama *That Dragon, Cancer* oder im Strategiespiel *Plague Inc.*, in dem wir selbst als Erreger die Menschheit vernichten sollen. Aber: Kann man hier überhaupt vom »Bösen« sprechen? James Vaughan, leitender Designer bei Ndemic Creations (*Plague Inc.*) verneint: »Ich denke nicht, dass das Böse in *Plague Inc.* existiert. Krankheiten liegt ja nicht wirklich ein Konzept des Bösen zugrunde, gegen das man vorgehen könnte. *Plague Inc.* nimmt eine Makro-Perspektive auf die Welt ein, in der es weder Helden noch Bösewichter gibt. Der Spieler bekommt nur eine statistische Wahrscheinlichkeit an die Hand, mit der sich eine Epidemie verbreitet. Die Story dazu bleibt ihm selbst überlassen«. Vaughan schließt lapidar: »Krankheiten sind nicht böse. Sie sind Naturgewalten«.

Das verwundert erstmal: Immerhin ist das erklärte Ziel des Spieles die Vernichtung der Menschheit durch die Verbreitung von Krankheitserregern. Im Kontext des »Bösen« ist das ein durchaus passendes Ziel, auf das jeder James-Bond-Schurke stolz wäre. Auch wenn das Böse natürlich nicht im Krankheitserreger, sondern in denen liegt, die diesen verbreiten wollen: in uns Spielern. Womit Vaughan aber sicher Recht hat: Wir begreifen Krankheiten oft zu Unrecht als Gegner. Am deutlichsten wird das in den sprachlichen Metaphern, die wir oft ganz unbewusst im Zusammenhang mit Krankheiten benutzen: In Sätzen wie »Sie hat ihren Kampf gegen den Krebs verloren«, im Begriff der »Invasion« im Zusammenhang mit Metastasen und im »gutartigen« oder »bösartigen« Krebs kommt ein ganz bestimmtes Bild von Krankheiten zum Ausdruck: Nämlich das eines Feindes, der uns überwältigt, den wir besiegen, oder der uns besiegt. Organischen Vorgängen wird damit

Der Zweite Weltkrieg (hier in *Call of Duty: WW2*) entlarvte das systemische, das maschinelle Böse ohne eindeutiges Gesicht.



Zombies (hier in *Left 4 Dead 2*) sind strenggenommen nicht böse, weil sie sich ihres Handelns nicht bewusst sind. Böse kann nur sein, wer mit Absicht handelt. Zombies funktionieren als Gegner, weil sie entmenschlicht sind: Sie sehen aus wie Menschen, verhalten sich aber animalisch. Sie sind – frei nach Freud – das personifizierte »Es«.



eine Bösartigkeit beziehungsweise überhaupt eine Motivation unterstellt, die es nicht gibt. Warum das problematisch ist, hat die Schriftstellerin Susan Sontag in ihrem in den 1970ern erschienen Buch »Die Krankheit als Metapher« betont: »So lange wir eine Krankheit wie Krebs wie ein boshaftes, unbesiegbares Raubtier behandeln, werden Krebspatienten komplett demoralisiert, wenn die Diagnose bekommen. Die Lösung ist aber natürlich nicht, den Patienten künftig zu verheimlichen, dass sie die Krankheit haben, sondern das Bewusstsein über und das Bild von der Krankheit zu verändern – sie zu entmystifizieren«.

Das Böse in uns: Witcher

Doch nicht nur das systemische Böse kommt in Spiele immer öfter zum Tragen, manche Entwickler haben auch erkannt, dass das individuelle Böse nicht im x-ten Ork, sondern im Menschen selbst steckt. Ein Paradebeispiel dafür ist die *Witcher*-Reihe. Schon in deren Buchvorlage sind selten die Monster, sondern die Menschen das eigentliche Problem. »Monster tun schreckliche Dinge, weil es in ihrer Natur liegt«, meint Jakub Szamalek. Logisch, wie Tiere folgen sie nur ihren Instinkten. Wir würden auch keinen Löwen als »böse« bezeichnen, wenn er bei der Übernahme eines Rudels die Jungen seines Vorgängers tötet. Szamalek führt aus: »Menschen haben im Gegensatz dazu Willensfreiheit«. Und genau darin liege das Potenzial zum Bösen: »Die Tatsache, dass Menschen so leicht Opfer aller möglichen schlechten Antriebe werden – seien es Vorurteile, Habsucht oder Hass – ist das eigentlich Erschreckende.« Vielleicht, meint der Designer, sei die *Witcher*-Welt deshalb so glaubwürdig:

»Unsere reale Welt ist zum Glück frei von Greifen, Ertrunkenen oder Vampiren. Aber das heißt nicht, dass unsere Welt frei vom Bösen wäre«. The Witcher hat die kulturgeschichtliche Erkenntnis des im Menschen verankerten Bösen salonreif gemacht: Unsere Welt braucht keine Monster, um Monster hervorzubringen. Die Menschen in The Witcher intrigieren, korrumpieren und hauen einander konstant in die Pfanne. Dazu brauchen sie kein außenstehendes, personifiziertes Böses, das sie erst zu ihren Untaten treibt. Das erledigen sie von alleine.

Aber selbst die Witcher-Reihe kommt nicht ganz ohne Schwarz-Weiß-Malerei aus. Das zentrale Element von The Witcher 3: Wild Hunt wirkt immer noch klassisch böse: Die wilde Jagd, basierend auf der in vielen europäischen Ländern verbreiteten Volkssage von geisterhaften Jägern, die des Nachts über den Himmel jagen und die Seelen von Unvorsichtigen kurzerhand mitschleifen, ist traditionell böse. Sie gilt als Vorbote von Katastrophen wie Dürre, Kriege oder Krankheiten und – im schlimmsten Fall – für den Tod. Da lassen auch die vier apokalyptischen Reiter der Bibel grüßen. So modern die Charaktere in The Witcher auch sein mögen, das althergebrachte Böse spielt immer noch einen Teil der Musik. Auch wenn The Witcher 3 später immerhin aufklärt, welche Zwänge die Wilden Jagd zu ihren Untaten treiben.

Böse im Multiplayer

Klar zutage tritt das menschliche Potenzial zur Destruktivität auch oft im Multiplayer-Miteinander. Der postapokalyptische Survival-Shooter DayZ lässt Spielern freie Hand in jeder Hinsicht – beispielsweise können wir andere Spieler fesseln und mit verfaulten Früchten füttern, die krank machen oder gar zum Tod führen können. In einem persönlich von der Autorin erlebten Ingame-Gespräch plauderte ein »Veteran« des aus einer ArmA-2-Mod hervorgegangen Spiels fröhlich über seine Vergangenheit in einer »Kannibalen-Gang.« Einer Gruppe, die andere Spieler abschlachtete und deren Fleisch briet. Über Rust, auch ein Survival-Spiel, gibt es ähnliche Geschichten, etwa von Spielern, die sich mit Geschenken gezielt das Vertrauen von Anfängern erschleichen, nur um diese dann kurzerhand hinterrücks umzubringen. Die Abgründe des (Un)Menschlichen treten hier – zumindest im Virtuellen – offen zutage.

Zugleich wird offensichtlich, wie recht Melanie Taylor von Osmotic Studios mit ihrer Einschätzung über die manipulative Dimension von Spielen hat. Bei DayZ oder Rust liegt das Manipulative darin, dass das Spiel uns Mechaniken an die Hand gibt,

Der Mensch als Zerstörer

Der Psychoanalytiker Erich Fromm stellt sich in seinem 1973 erschienen Buch »Anatomie der menschlichen Destruktivität« radikal gegen bis dato geltende Überzeugungen in Bezug auf das Böse im Menschen. Im wohl bekanntesten Kapitel seines Buches, »Adolf Hitler, ein klinischer Fall von Nekrophilie«, bescheinigt er dem Diktator eine »inzestuöse Bindung an Tod und Zerstörung«. Er stellt sich allerdings weitgehend gegen die Annahme, »böse« oder destruktive Neigungen seien angeboren. Aus einem interessanten Grund: Weil das den Menschen ja ein »Alibi« verschaffen würde, für ihre Handlungen nicht verantwortlich zu sein.

Der Weg zur Hölle

... ist mit guten Absichten gepflastert. Oft sind die Bösewichte ja gar nicht von Anfang an böse, sondern haben einen stolzen bösen Werdegang hinter sich. Zentral dabei: Das Motiv der Hybris (Hochmut). Angefangen beim Teufel, der einst ein Engel war, aber über seinen eigenen Hochmut stolperte und im wahrsten Sinne des Wortes zur Hölle fuhr, bis zu Anakin Skywalker, der erst durch die Einflussnahme des Sith-Lords Palpatine korrumpiert und ebenfalls zum Opfer seines eigenen Hochmuts wurde. Der erzieherische Auftrag dieses Konzepts des Bösen ist ziemlich eindeutig: Hochmut kommt vor dem Fall!

die uns Spieler in eine ganz bestimmte Richtung treiben. Überspitzt gesagt: Warum können wir in DayZ andere Spieler nicht umarmen, sie aber schlachten und ihr Fleisch essen? Warum können wir sie mit verdorbenen Früchten füttern? Warum gibt es mehrere Gesten, um andere Spieler zu provozieren (Mittelfinger zeigen, mit dem Zeigefinger angedeutet die Kehle durchschneiden) oder Selbstmord zu begehen – während die Möglichkeit, ein Herz zu zeigen, standardmäßig nicht mal mit einer Taste belegt ist? Die Entscheidung der Entwickler für bestimmte Interaktionsmöglichkeiten – und gegen andere – lenkt uns als Spieler unbewusst in ein aggressiveres Spielverhalten: Wenn ich nur zwischen dem Mittelfinger und dem Kehle-Durchschneiden als Kommunikationsmöglichkeiten wählen kann, dann kann das Miteinander eigentlich nur in Mord und Totschlag enden. Klar, das ist noch immer unsere freie Entscheidung als Spieler – wir müssen ja die Möglichkeiten des Spiels nicht nutzen. Niemand zwingt uns, andere Spieler hinterrücks abzumurksen oder zu Barbecue zu verarbeiten. Trotzdem: Das Spiel manipuliert unser Verhalten durch die Interaktionsmöglichkeiten, die es uns gibt.

Psychische Abgründe: The Lady

Das Böse in Spielen richtet sich aber nicht nur gegen andere, sondern auch gegen uns selbst. Etwa im Horror-Adventure The Lady, das uns mit allen menschlichen Abgründen – von Depressionen, Gewaltfantasien bis hin zu Suizidgedanken – konfrontiert. Und uns damit alleine lässt. Ohne Erzähler, lineare Story oder klares Ziel müssen wir selbst herausfinden, was das Spiel von uns will. Entstanden als Selbsttherapie einer Angststörung stellt Entwickler Michael Patrick Rogers in bizarrer Optik den Ablauf einer Panikattacke dar. Seine Motivation, das Spiel zu entwickeln, habe darin bestanden, zu zeigen, »wie es sich anfühlt, eine Panikattacke zu haben – von Anfang bis Ende«. Das ist alles andere als unterhaltsam. Der grafische Stil ist kafkaesk, der Sound verstörend, die Spielfigur ein abgemagerter Torso mit Frauenkopf und anfangs zugenähten Lidern. Es gibt nur einen einzigen Charakter. Uns. Wir spielen den Körper, wie er durch Räume schwebt, die von Symbolen des Schmerzes wie auf- und zuklappenden Scheren, Stacheldraht oder Glasscherben beherrscht werden. Hilfe gibt es



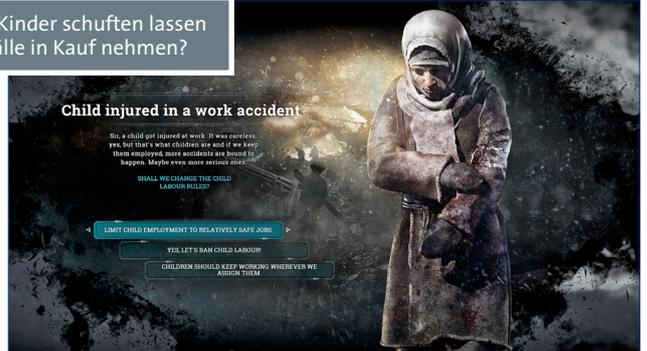
DayZ weckt das Monster in manchen Spielern – indem es ihnen die Werkzeuge in die Hand gibt, anderen Spielern zu schaden.

Das Böse überlebt



In Frostpunk verwalten wir eine isolierte Stadt mitten im Eis.

Sollen wir Kinder schuffen lassen – und Unfälle in Kauf nehmen?



Das Anti-Kriegsspiel *This War of Mine* (oben) verführt uns zu unmoralischen Taten, indem es uns zu Überlebenden eines Krieges macht: In einer Ruinenstadt suchen wir nach Vorräten und versuchen, uns selbst, unsere Familie und unsere Freunde durchzubringen. Wer beispielsweise (im DLC *The Little Ones*) kranke Kinder zu Hause liegen hat, dürfte durchaus überlegen, dem alten Ehepaar von nebenan den prallvollen Medizinschrank auszuräumen. Gegen den Willen der Senioren, versteht sich. Das ist unmoralisch, vielleicht sogar »böse« – aber es ist auch menschlich. Für die Menschen, die uns etwas bedeuten, würden wir in Extremsituationen alles tun. Auch in seinem nächsten Werk *Frostpunk* will der Entwickler 11 bit Studios unseren Überlebensinstinkt ansprechen: Im Aufbauspiel errichten wir eine isolierte Stadt mitten in der Eiswüste. Untypisch fürs Genre treffen wir dabei auch moralische Entscheidungen: Sollen wir unheilbar kranke Bewohner ignorieren, bis zu ihrem Ableben in der Krankenstation betreuen – oder für Experimente missbrauchen, um eventuell ein Heilmittel zu entdecken? Erlauben wir die Kinderarbeit, obwohl Unfälle zum Tod der Kleinen führen können? So müssen wir die Hoffnung unserer Einwohner hochhalten, Proteste vermeiden und zugleich dafür sorgen, dass die Stadt nicht zugrunde geht. Erscheinen soll *Frostpunk* 2017.

nicht. Wir sind allein und wehrlos. Rogers visualisiert so das ganze Ausmaß der Hilflosigkeit im Moment der Panikattacken. Das Böse liegt hier ganz und gar in uns und nimmt die ganze Welt ein. »Das Böse«, so Rogers, »ist der psychische Abgrund in uns selbst. Es gibt nur eine Figur im Spiel und die kämpft mit sich selbst«. Wir stecken tief drinnen in unserer eigenen Hölle.

Das Böse bin ich: *My Name Is You*

Rogers Spiel passt zum postmodernen Konzept des mit dem Bösen »alleingelassenen Individuums«. Das Text-Adventure *My Name is You* des russischen Indie-Entwicklers Nikita Kaf denkt das radikal zu Ende. Wenn das Böse in uns selbst steckt anstatt in einer äußeren Größe, dann ist der wahre Gegner weder Ork noch Zombie oder gar Diablo – wir sind es selbst. Frei nach dem Motto: Deinen größten Feind siehst du jeden Morgen im Spiegel. Deshalb erzählt *My Name Is You* keine Geschichte über jemand anderen, sondern über uns selbst, indem es unserer Spielfigur »You« nennt, also »Du«. Zugleich erzählt es die Geschehnisse in der dritten Person: »Trotz seines ungewöhnlichen Namens unterschied sich sein Leben kaum von anderen.« Dieser an sich banale Eingriff in den Text hält bei der Stange, weil er uns konstant vor den Kopf stößt. Wir lesen (und hören): »Du reißt sein Tagebuch an sich und stößt Frank gegen die Wand, dass der Stuhl unter ihm umfällt.« Kurz darauf töten wir die Spielfigur Frank. Als Spieler fühlen wir uns angesprochen (»Du«) und entpersonalisiert (Dritte Person) zugleich. Das Böse sind wir selbst und doch jemand anders – der »Teufel« in uns. Wir bekämpfen uns selbst. Die verschiedenen Enden des nur über Texte und unscharfe Hintergrundbilder erzählten Spiels sind gleichermaßen düster.

Nikita Kaf erklärt: »Das Böse liegt in den Menschen und in ihrem Umgang miteinander. Alle Figuren haben verschiedenste Gesichter und sind gefangen in ihren Schicksalen.« Das Ungeöhnlichste an *My Name Is You* ist, wie das Böse bewertet wird. Der Tod – Game Over – bedeutet nicht scheitern, sondern Erlösung. Nikita Kaf zitiert hier die literarische Moderne und vor allem den Autor Franz Kafka, dessen Figuren sich ganz ähnlich durch Labyrinth unklarer Verhältnisse und bizarrer Geschichten bewegen. *My Name Is You* verweigert ausdrücklich das klassische Böse in Form von klaren Gegnern, weil »Geister, Orks und Geheimbünde uns nur unterhalten würden. *My Name Is You* zwingt uns dagegen, uns mit uns selbst, unserer täglichen Routine und den Menschen um uns herum auseinanderzusetzen. Am Ende stellen wir fest, dass wir die ganze Zeit nur chaotisch hin- und hergerannt sind auf der Suche nach einem erträglichen Bösen in all den bösen Zuständen, vor die uns das Leben manchmal stellt«, sagt Kaf.

In den ersten beiden *Mass-Effect*-Teilen sind die Reaper das personifizierte Böse: eine gesichtslose Macht, die alle Zivilisationen der Milchstraße auslöschen will. Erst *Mass Effect 3* erklärt ihre Motive – mit einem verwirrenden Twist.



In Alan Wake gibt es zwar mysteriöse Schattenmonster, eigentlich bekämpft der Titelheld und Thrillerautor aber seine psychischen Probleme.



unmoralisch handelnde Individuen, mit denen wir angemessen umgehen müssen. Da ist es kontraproduktiv, wenn Medien die Mär vom personifizierten Bösen verfestigen. Denn darauf gibt es strenggenommen nur eine Reaktion: die Vernichtung. Bei Drachen und Dämonen mag diese Alternativlosigkeit angebracht sein. Aber bei Menschen? Das personifizierte Böse ist gefährlich, weil es absolut ist und außerhalb von uns selbst steht. Da lässt sich gut auf andere deuten, seien es andere Individuen, Nationen oder Ethnien. »Das eigentliche Problem« so Lucas Pope »liegt doch in der Überzeugung, dass das von uns als Gegner wahrgenommene Gegenüber von Grund auf böse ist. Genau deshalb habe ich versucht, allen Figuren in Papers, Please eigene Motive zu geben, die ihr Handeln erklärbar machen. Auf der Metaebene betrachtet heißt das:

Das Böse ist ein Bewusstseinszustand, den wir alle haben, wenn wir anderen die allerschlimmsten und bösesten Intentionen unterstellen, nur weil sie mit uns nicht einer Meinung sind.«

Obwohl My Name Is You eigentlich keine tragische Geschichte erzählt, beschreiben es viele Spieler als unerträglich deprimierend. Der Entwickler findet das bezeichnend: »My Name Is You ist keine erschreckende Geschichte über Konzentrationslager oder Massenmord. Es erzählt nicht mal eine dramatische Story über einen treuen Hund, der Tag für Tag auf sein verstorbenes Herrchen wartet. Alles zutiefst deprimierende Themen. My Name Is You erzählt von den alltäglichen Routinen des Lebens einer alltäglichen Person. Das ist das Problem. Viele haben geradezu panische Angst vor ihrem eigenen Leben und wollen sich auf keinen Fall mit der Spielfigur identifizieren, deren einziges Ziel im Spiel ist, endlich in den so lang ersehnten Kurzurlaub zu fahren, für den sie aber nicht mal konkrete Pläne gemacht hat«. Das Böse in My Name Is You ist endgültig in der Postmoderne angekommen. Unsere eigene Unzulänglichkeit ist der Feind.

Was soll das Böse?

Aber warum das Ganze? Können wir uns nicht damit zufriedengeben, wie eh und je Monster abzuballern? Doch, klar, könnten wir. Andere Medien, von der Literatur bis zum Film, tragen der kulturgeschichtlichen Evolution des Bösen auch nicht immer Rechnung. Siehe Voldemort, siehe Sauron – das personifizierte Böse ist längst nicht ausgestorben, auch wenn es keine realistischen Probleme widerspiegelt und »Bosheit« sträflich vereinfacht. Die Idee vom personifizieren Bösen ist aber potenziell gefährlich, weil sie keine Leerstellen lässt. Und die wären wichtig, um bei »bösen« Figuren soziale und individuelle Einflussfaktoren mitzudenken, die deren Taten verständlich machen, wenn auch nicht unbedingt entschuldigen. Wir könnten erkennen, dass es für »Böses« meist eine Motivation, einen Auslöser oder Hintergedanken gibt. In der Realität gilt nun mal: Der Teufel existiert nicht. Stattdessen gibt es repressive Regierungen und

Ernstzunehmende Spiele wagen das Böse

Das ist das eine. Das andere ist: The Witcher, Orwell, Inside und Co. beweisen, dass Spielspaß und ein modernes Konzept des Bösen sich nicht widersprechen müssen. Sind wir als Spieler nicht sogar motivierter, den Überwachungsstaat in Orwell zu überlisten, als den x-ten Ork zu schnetzeln, weil »das Böse« in Orwell – Stichworte Datenkraken und NSA – der Gegenwart, in der wir leben, so viel näher ist als jeder Ork oder Außerirdische? Jakob Szamalek fügt hinzu: »Große, böse Typen sind üblicherweise eindimensional« – also schlicht langweilig Altmeister-Spieleentwickler Raph Koster hat einmal kritisiert, dass der durchschnittliche (Superhelden-)Comic mehr über das Menschsein, die menschlichen Schwächen und Sehnsüchte aussagt als die meisten Spiele. »Das schrecklichste, brutalste Horror-Spiel wäre eines, das unser eigenes Leben und unsere eigene Welt zum Thema hätte«, ergänzt Nikita Kaf. Das würde bedeuten, es gäbe komplexe Geschichten ohne klare moralische Verteilungen und Bewertungen. Ohne Schwarz oder Weiß, Gut oder Böse.

Sinnloses Unterfangen, sowas will ja keiner spielen? Den Gegenbeweis haben wir schon längst. Denn es sei genau das, was die Witcher-Reihe mache, meint Jakob Szamalek: »Wir wollen zeigen, dass Spiele erwachsene, komplexe Geschichten erzählen können – genauso wie Filme oder Bücher. Und ja, es ist hart. Anders als in anderen Medien, die Geschichten linear erzählen, können wir als Story Designer das Erzähltempo nicht kontrollieren. Wir müssen beim Schreiben der Story an Dinge denken wie Spielmechanismen, Entscheidungsäste und den

Einfluss des Spielers. Aber das sollte keine Ausrede sein, es sich leicht zu machen. Wir müssen endlich aufhören, uns gegenseitig auf den Rücken zu klopfen und zu sagen, dass unsere Geschichten doch gut genug seien. Geschichten sind nicht gut genug. Sie sind entweder gut oder schlecht. Punkt«.

Natürlich können wir uns damit begnügen, das Böse in Form des nächsten Monsters zu besiegen. Was aber, wenn wir gegen ein Unterdrückerregime auf die Straße gehen oder gegen unsere eigenen Abgründe kämpfen würden? Wenn Spiele uns vor Probleme stellen, die wirklich existieren und uns mit Gegnern konfrontieren, die nicht nur eindimensional böse sind? Dann müsste man Spiele wohl tatsächlich als Medium ernst nehmen. Und ist das nicht das Ziel? ★

Die Tropico-Serie erlaubt uns, unsere Bürger unterdrücken und unsere Machtposition um jeden Preis zu sichern. Wenn unsere Herrschaft auf manipulierten Wahlen und Todesschwadronen beruht, dann sei's eben so.

