

Nicht sehen, nicht hören, nicht drüber reden: Viele Spiele scheuen Tabus. GTA 5 gehört nicht dazu.

TABUBRUCH IN SPIELEN

SEX, AMOK UND KANNIBALEN

Vergewaltigung in Custer's Revenge, Kindesmissbrauch in Fran Bow, Kannibalismus in DayZ und Amokläufe in Modern Warfare 2 und Hatred: Viele Spiele brechen mit Tabus, überschreiten Grenzen. Aber wo liegt eigentlich diejenige zwischen geschmackloser Effekthascherei und notwendigem Aufrütteln? Gibt es überhaupt eine?



Die Autorin

Als das Spielmenü in Pony Island plötzlich nicht mehr so funktionierte, wie es funktionieren sollte, saß Nora Beyer bestimmt geschlagene zehn Minuten lang sprachlos vor dem Bildschirm. Von diesem formalen Eingriff in Wohlbekanntes und Vertrautes war sie aus unerfindlichen Gründen schockierter als von sämtlichen Blutfontänen in Hatred. Dann hat sie sich wieder berappelt und auf die Suche nach Tabubrüchen in Spielen gemacht. Das Ergebnis? Lesen Sie selbst.

Als Custer's Revenge anno 1982 für den Atari 2600 erscheint, gibt es einen öffentlichen Aufschrei: Mit dem nackten US-General George Armstrong Custer, dessen historischer Namenspatron 1876 bei der Schlacht am Little Bighorn von Indianern getötet wurde, weichen wir Pfeilen aus und lavieren uns ans andere Ende einer Ebene, um dort in kruder Pixelgrafik eine Indianerin zu vergewaltigen, die an einen Marterpfahl gefesselt ist. 35 Jahre später veröffentlicht der Kunstprofessor Robert Yang sein Indie-Spiel The Tearoom, in dem wir auf einer versifften Kneipentoilette in den USA der 60er-Jahre Oralsex mit Unbekannten haben, deren Geschlechtsteile wie fleischfarbene Waffen aussehen. Obwohl ein öffentlicher Aufschrei diesmal – auch mangels

Aufmerksamkeit – ausbleibt, bricht Yangs Spiel wie Custer's Revenge ein Tabu: Sowas kann man doch nicht in einem Spiel darstellen. Oder doch? Wo liegt denn nun die Grenze zwischen Provokation und Geschmacklosigkeit, zwischen klugem Tabubruch und Effekthascherei? Es geht ja nicht nur um Spiele mit sexuell expliziten Inhalten: Pädophilie in Fran Bow, Kannibalismus in DayZ, Amok in Hatred. Viele Spiele überschreiten Grenzen. Dürfen die das? Oder provokanter gefragt: Müssen sie es sogar?

Alles Tabu, oder was?

Tabus sind normative Werte, die innerhalb einer Gesellschaft bestimmte Verhaltensweisen verbieten, ohne unbedingt in ei-



Im skandalösen Custer's Revenge sollen wir 1982 eine Indianerin vergewaltigen.



Kein Tabu mehr: In Dreamfall Chapters spielen wir einen homosexuellen Helden.



Einvernehmlicher Sex ist in Spielen längst kein Tabu mehr, sei's heterosexuell in The Witcher 3 oder homosexuell in Mass Effect: Andromeda.



The Tearoom stellt Homosexualität in einer prüden Gesellschaft dar.

nem Regelwerk festgeschrieben sein zu müssen. Sie bilden eine stillschweigende Übereinkunft, was sich »gehört« und was nicht. Der Gegensatz zu formell festgeschriebenen Regeln wie Gesetzen besteht genau darin: Tabus gelten, ohne dass man groß darüber redet. Mehr noch: Sie gelten, eben weil man nicht darüber redet. Natürlich können sich diese gesellschaftlichen Tabus in Gesetzestexten widerspiegeln, viele davon – etwa Pädophilie – beeinflussen maßgeblich die Gesetzgebung. Aber ein Tabu ist nicht auf eine rechtliche Grundlage angewiesen, um allgemein zu gelten. Beispielsweise gibt es in Deutschland kein konkretes Gesetz, dass das Essen von Menschen verbietet. Dennoch dürfte kaum jemand argumentieren, Kannibalismus sei okay. Vielmehr nisten Tabus als das »Ungehörige«, das »Unaussprechliche« im kollektiven Unterbewusstsein einer Gesellschaft.

Mehr noch: Ein Tabu kann auch unabhängig von oder sogar im Kontrast zu rechtlichen Regelwerken stehen. Aktuelles Beispiel: Trotz des neuerdings geltenden Rechts der Ehe für alle gilt Homosexualität in Teilen der Gesellschaft nach wie vor als Tabuthema. Man spricht nicht darüber. Ein Tabu geht über das bloß Verbotene hinaus. Bestimmte Handlungen können durchaus – rein rechtlich – erlaubt sein und dennoch tabuisiert. Kein Wunder, dass die Wurzel des Begriffs im Mystischen liegt. Ursprünglich dem polynesischen Wort »tapu« entlehnt, bezeichnet das Tabu etwas Unverletzliches oder Unberührbares. Ein Tabu war in den traditionellen polynesischen Gesellschaften etwas, das unter allen Umständen gemieden werden musste, da es gefährliche Kräfte besitzt. Beispielsweise war es Frauen verboten, Fleisch zu essen, um die knappen Vorräte zu wahren. Das Bezeichnende an modernen Tabus ist, dass sie Realitäten

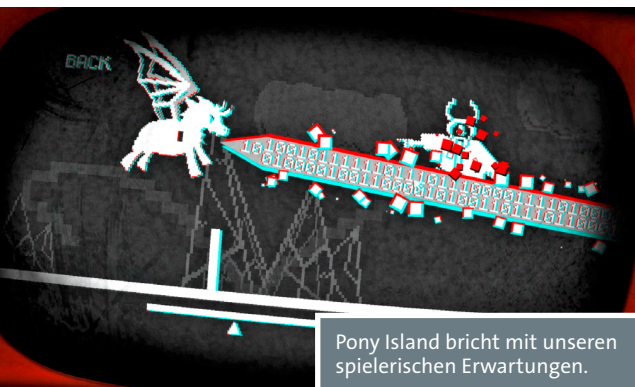
innerhalb einer Gesellschaft abbilden, über die schlicht nicht gesprochen wird. Sie werden ausgeblendet. Banal gesagt: Es gibt ein Problem, aber es wird so getan, als existiere es nicht. Was das Problem freilich nicht löst. Es entstehen nur Zonen der Sprachlosigkeit, die für Betroffene oft Ausgrenzung und Stigmatisierung bedeuten. Denn: Einem tabuisierten Thema wird kein Platz eingeräumt, weder im öffentlichen noch im privaten Raum. Das macht eine ernsthafte Auseinandersetzung unmöglich.

Ein Beispiel dafür sind psychische Krankheiten wie Depressionen: Lange war es verpönt, darüber zu sprechen; erst in letzter Zeit hat ein Umdenken eingesetzt. Luca Dalco, der kreative Kopf hinter dem Indie-Titel The Town of Light, fasst die Problematik zusammen: »Ein Tabu ist ein Thema, über das nicht gesprochen wird. Diese Art des Umgangs kann nur schlecht sein. Etwas unter den Mantel des Schweigens zu hüllen, weil es schmerzhaft, oder schockierend oder sonst was ist, ist nie ein guter Weg, Probleme zu lösen.« So weit, so gut. Aber können und wollen wir den Mantel des Schweigens wirklich immer lüften?

Pädophilie im AAA-Spiel

Das PS4-exklusive The Last of Us bricht ein Tabu, an das sich kaum ein Medium heranwagt: Es behandelt das Thema Pädophilie. Im Spiel durchreisen die Hauptfiguren, der erwachsene Joel und die 14-jährige Ellie, das von Zombies überrannte Nordamerika. Als beide vorübergehend getrennt werden, zieht Ellie auf eigene Faust weiter und trifft dabei auf David, der sich als Anführer einer Gruppe von Überlebenden ausgibt und Ellie Medikamente verspricht. Ellie ist misstrauisch und nimmt David als Geisel, der sie daraufhin jedoch vor Zombies rettet, ihr die Medizin gibt und sie gehen lässt. Scheint ein netter Kerl zu sein? Ja – und nein. Denn in Wahrheit befiehlt David eine Bande von Plünderern, die Menschen essen und Ellie gegen den Willen ihres Anführers verfolgen. David rettet die junge Frau vor seinen Kameraden und bietet ihr die Mitgliedschaft im Plündertrupp an – doch als sie ablehnt, will er sie vergewaltigen. David ist Mörder, Kannibale und offensichtlich pädophil, er ist aber zunächst auch aufrichtig hilfsbereit, weil er sich zu Ellie hingezogen fühlt. Er ist Mensch und Monster, Engel und Teufel. The Last of Us reduziert ihn nicht auf seine Pädophilie, ein gelungener Tabubruch.





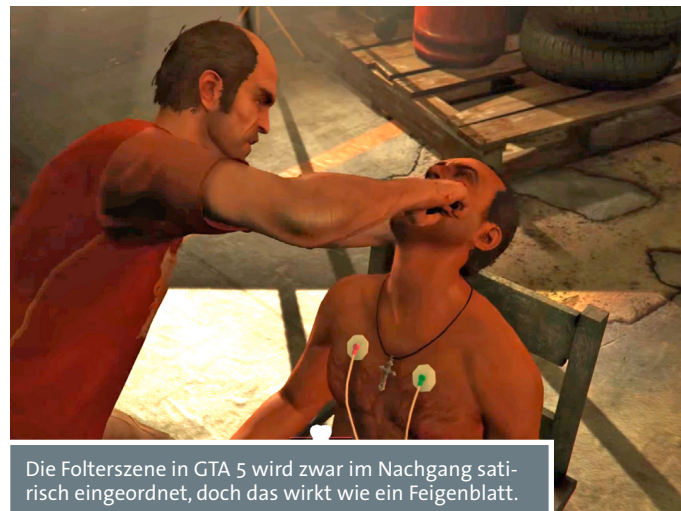
Pony Island bricht mit unseren spielerischen Erwartungen.



Das Flughafenmassaker von Modern Warfare 2 lässt jeden Kontext missen.



Selma and the Wisp ist ein bedrückendes Spiel über die Verletzlichkeit von Kindern.



Die Folterszene in GTA 5 wird zwar im Nachgang satirisch eingeordnet, doch das wirkt wie ein Feigenblatt.

Der schmale Grat

Wo verläuft die Grenze zwischen geschmacklosem und notwendigem Tabubruch in Spielen? Gibt es überhaupt eine? Sollte alles, wirklich alles, zur Debatte stehen? Die Spieleentwickler sind da geteilter Meinung. Luca Dalco meint, normative Grenzen zu akzeptieren, sei durchaus wichtig und Grenzüberschreitung nicht »pauschal notwendig«. Pawel Miechowksi von 11 bit studios, den Machern des Antikriegs-Survivalspiels This War of Mine, widerspricht: »Ich denke, beim Thema Tabu und Tabubruch in Spielen können wir uns an denselben Regeln orientieren, die für andere Medien gelten. Wenn ein Film über ein problematisches Thema reden kann, dann muss das ein Spiel auch können und dürfen. In diesem Sinne gibt es eigentlich keine Grenzen für den Tabubruch in Spielen.« Er schickt aber gleich hinterher: »Ich persönlich würde nicht so weit gehen zu sagen, dass Grenzüberschreitung in Spielen unbedingt immer wünschenswert ist. Aber sie sollte akzeptiert und anerkannt werden. Wenn Filme und Literatur über alles sprechen dürfen, dann sollte das Spielen genauso zugestanden werden.« Daniel Mullins, der Macher von Pony Island, stimmt zu: »Kein Tabu ist untastbar, wenn man es auf die richtige Art und Weise angeht.«

Tabus in Spielen können also gebrochen werden. Schön und gut. Aber wer legt die Grenze fest? Wer unterscheidet zwischen »gutem« und »schlechtem« Tabubruch? Für die Entwickler scheint vor allem ausschlaggebend, welches Motiv dahintersteckt. Luca Dalco führt aus: »Grenzüberschreitung ist wichtig, aber nur aus den richtigen Gründen und auf die richtige Art und Weise. Tabubruch als reine Marketingstrategie kann nicht der richtige Ansatz sein. Er kann nur dann etwas bewirken, wenn man sich der heiklen normativen Grenze mit viel Feingefühl nähert, um sie schließlich zu überschreiten.« Die Designer müssen sich also fragen, warum sie ein bestimmtes Tabu überhaupt brechen wollen. Daniel Mullins bringt das auf den Punkt: »Es geht nicht einfach nur darum, irgendein Tabuthema aufzugreifen. Es kommt darauf an, was wir darüber zu sagen haben.«

Die zentrale Frage lautet also: Was soll das Spiel mit dem Tabubruch erreichen? Lediglich höhere Verkaufszahlen oder ein

echtes Umdenken, eine frische Perspektive auf ein tabuisiertes Thema? Klar, das eine schließt das andere nicht aus, hehre Motive und ökonomischer Erfolg können durchaus Hand in Hand gehen. Aber wie wollen wir herausfinden, ob jemand aus den »richtigen« Gründen ein Tabu bricht? Dafür müssten wir ja seine ehrlichsten, innersten Motive kennen, die ihn zu diesem Schritt bewogen haben. Da kam schon Immanuel Kant ins Straucheln, der meinte, genau diese inneren Motive seien der Maßstab für richtiges Handeln. Mag sein. Nur – sie herauszufinden ist nicht einfach, wenn man keine Gedanken lesen kann. Was also tun?

Denkt niemand an die Kinder?

Vielleicht hilft es, wenn wir uns erst mal ansehen, welche Tabus in Spielen vorherrschen. Für den Hatred-Macher Marcin Stanek erregt weiterhin der Klassiker die Gemüter: »Ich denke, es sind immer noch Nacktheit und Sex, die die puritanischen Köpfe zum Glühlen bringen«. Das liegt zumindest nahe, wenn man an die USA denkt, siehe den »Hot Coffee«-Skandal um GTA: San Andreas. In vielen Mainstream-Titeln gilt laut Daniel Mullins zudem:

This War of Mine: The Little Ones zeigt Kinder als Kriegsopfer.



»Was unseren Igitt-Instinkt anregt, ist noch immer tabu«. Dazu zählt der Pony-Island-Designer etwa Kannibalismus, Inzest und Gewalt gegen Kinder. Beispielsweise erlauben die ersten beiden Fallout-Teile das Töten von Minderjährigen, was sie mit dem Attribut »Childkiller« bestrafen, das Nachteile in Gesprächen und Zufallskämpfe gegen Kopfgeldjäger bringt. In Fallout 2 wollen die Designer dieses Attribut sogar mit einem Vault Boy illustrieren, der einer schwangeren Frau in den Bauch tritt, verwerfen diese Idee aber. Dennoch missfällt das Töten von Kindern der deutschen Filiale des Publishers Interplay, die eine Indizierung fürchtet und eine bizarre Änderung durchsetzt: Die Kinder bleiben zwar in der deutschen Version, werden aber unsichtbar. Dadurch können minderjährige Taschendiebe den Spieler ohne Gegenwehr beklaulen. Wer Pech hat, verliert so wertvolle Gegenstände.

Um derartige Kontroversen zu umschiffen, lässt der heutige Fallout-Publisher Bethesda in seinen Rollenspielen grundsätzlich unverwundbare Kinder herumtollen, nicht nur in Fallout 3 und 4, sondern auch in Skyrim. Diesen Umstand »korrigieren« Mods, die den virtuellen Nachwuchs sterblich machen. »Ich will gar keine Kinder töten«, rechtfertigt sich ein Skyrim-Modder auf der Plattform Nexusmods. »Ich will Immersion und glaube nicht, dass ein Tabuthema als Grund dafür ausreicht, überall in den Städten unverwundbare NPCs herumrennen zu lassen.« Auch in der GTA-Serie gibt es keine Kinder – Gerüchten zufolge hatte Rockstar sie zwar in eine Betaversion von GTA 3 eingebaut, aber aus Furcht vor einem Skandal wieder entfernt. Das schließen GTA-Fans daraus, dass auf frühen GTA-3-Bildern Schulbusse zu sehen waren, die zum Release dann fehlten.

Kontext ist Trumpf

Aber gelten solche Tabus in Spielen wirklich noch immer? Thema Kannibalismus: Im Survival-Shooter DayZ können wir unsere Online-Mitspieler zu Steaks verarbeiten und verspeisen. Auch in der Fallout-Reihe sind kannibalistische Umtriebe ein wiederkehrendes Thema – in Fallout: New Vegas etwa können wir menschenfressenden Kasinobetreibern helfen oder das Handwerk legen. Nur: In beiden Spielen passt das gewissermaßen ins Gesamtbild. Das postapokalyptische Szenario mit seiner Ressourcenknappheit gibt uns einen bestimmten Kontext vor, das den Tabubruch für uns als vor dem Bildschirm logisch einbettet. Nach einem Atomkrieg sind nun mal die Salatköpfe und Rindersteaks knapp, da mag schon mal jemand auf die Idee kommen, andere Menschen anzuknabbern. Schockierender wäre es, wenn das Tabu in einem anderen Kontext aufträte, wenn sich die knuffigen Figuren in der Sims-Reihe etwa plötz-

Alles ist relativ

Wie wir Tabus erleben, hängt auch maßgeblich davon ab, in welchen Kontexten wir uns bewegen. Daniel Mullins, der Entwickler von Pony Island, berichtet von einem Game-Jam-Spiel, in das er NPCs einfügte, die sich am Ende des Spiels in einer überraschenden Wendung als pädophil herausstellten. Der Großteil der Spieler, die das Spiel spielten, hatte kein Problem mit dieser Offenbarung. Innerhalb seines nicht spielaffinen Bekanntenkreises stieß er aber auf Ablehnung mit der Begründung, einem Tabu wie Pädophilie könne man sich in keinem künstlerischen Medium nähern. So banal es klingen mag, so zutreffend ist es doch: Was den einen nicht mal hinterm Ofen hervorlocken würde, bringt einen anderen auf die Palme.

Mord – ja! Vergewaltigung – nein!

Ein anonymmer Nutzer schreibt in einem Gaming-Forum: »Ich finde es zum Totlachen, wie Mord in Spielen sozial so viel akzeptierter ist als Sex.« Zum Totlachen ist es zwar beileibe nicht, aber schon bezeichnend, dass sich die Entwickler in einer Szene wie im Reboot des Tomb-Raider-Franchise, als Lara Croft sich gegen eine andgedeutete Vergewaltigung per Quick Time zur Wehr setzen muss, sich beim Versagen des Spielers lieber dazu entscheiden, dass der potenzielle Vergewaltiger Lara aus nächster Nähe in den Kopf schießt, als das Tabu der Vergewaltigungsdarstellung, auf das sie eindeutig abzielen, konsequent zu brechen. Wir lernen: Die Darstellung der Vergewaltigung einer Person in Spielen ist tabuisierter als eine blutige, hochauflösende Hinrichtung derselben Person.

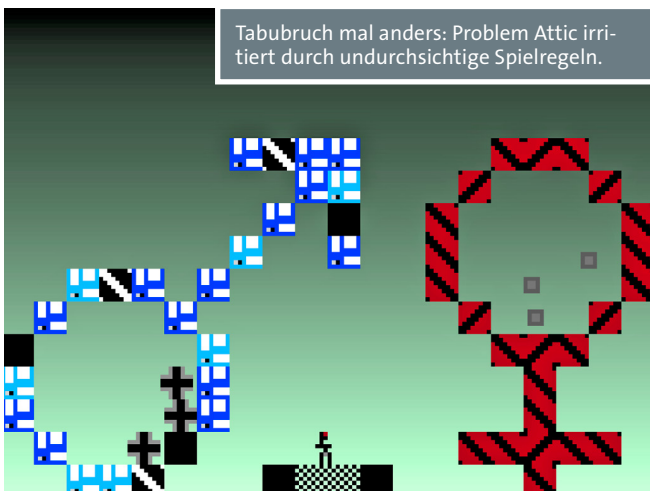
lich gegenseitig auffressen würden. Die Akzeptanz eines Tabubruchs ist also immer abhängig vom Kontext.

Was also ist mit Sex? Ist Geschlechtsverkehr in Spielen wirklich noch immer das unausgesprochene Tabu, wie Marcin Stanek es beschreibt? Denken wir an all die schlüpfrigen Zwischensequenzen und Techtelmechtel-Einlagen in Mass Effect, Dragon Age und The Witcher oder an die – ungelenken – Versuche, Sex als Quick-Time-Event zu inszenieren wie in Heavy Rain (Wir lernen: Mit R1 und Controllerkippeln kriegt man einen BH auf. Oder auch nicht.), erscheint das altbacken. Sex ist selbst in Großproduktionen längst kein Tabu mehr. Allerdings kommt es hier auf den Kontext an. Akzeptiert ist vor allem eine bestimmte Spielart von Sex: Die romantische, einvernehmliche zwischen (meist) verschiedengeschlechtlichen Paaren. Andere Arten von Schäferstündchen werden kaum oder gar nicht thematisiert. Während Homosexualität in Spielen immer weniger einen Tabubruch darstellt – Bioware und Die Sims kennen schon lange gleichgeschlechtliche Romanzen, und Dreamfall Chapters stellt einen homosexuellen Helden ins Zentrum – werden Themen wie sexueller Missbrauch oder Gewalt gegen Kinder kaum behandelt. Doch gerade diese schmerzhaften Tabus sind es, die in Spielen angesprochen werden müssten, um die Mauer der Sprachlosigkeit zu durchbrechen, die das Tabu überhaupt erst erzeugt hat.

Robert Yang und die Penispistole

Wenn die Mainstream-Titel an Grenzüberschreitungen scheitern, gelingt sie den Indie-Spielen? Daniel Mullins ist da zuver-

Tabubruch mal anders: Problem Attic irritiert durch undurchsichtige Spielregeln.



Hatred inszeniert Amokläufe – ein Tabubruch um des Tabubruchs willen?



sichtlich: »Die zunehmende Fülle an Indie-Spielen geht an die Grenzen, was Tabus anbelangt. Es gibt nicht viele Themen mehr, die unangetastet bleiben.« Beispiel Homosexualität: Robert Yang, Spieleentwickler und Assistenzprofessor für Kunst am New York City Game Center, hat es sich zur Aufgabe gemacht, Tabus über Homosexualität zu brechen, die gerade in der puritanischen US-Gesellschaft noch immer verwurzelt sind: »Die Tabus, die ich brechen will, sind eigentlich ziemlich langweilig, weil klassisch amerikanisch: Öffentlich (aus)gelebte Sexualität, die explizite Darstellung von gleichgeschlechtlichem Sex und so weiter.« Dafür designt Yang seine – meist kurzen – Spiele bewusst in realistischer Optik. Die sexuellen Handlungen sollen optisch nicht abstrahiert dargestellt werden, etwa in Cartoon-Grafik, weil das dem Thema nicht gerecht werde: »Abstrakte oder comichaftige Grafik würde bedeuten, dass ich versuche, das Tabu gewissermaßen zu entschärfen, es weniger »gefährlich« zu machen. Genau das will ich vermeiden. Ich will in Spielen die gesellschaftlichen Hürden und Probleme abbilden, vor denen Homosexuelle nach wie vor stehen.« So steuern wir in *The Tea Room* einen Mann, der in einer schäbigen Kneipentoilette Fremde oral befriedigt. Dabei gibt es eine Chance, von der Sittenpolizei ertappt zu werden. Bezeichnend: Die Grafik fällt realistisch aus, doch Yang abstrahiert die Geschlechtsteile – sie haben die Form von Schusswaffen. Dies spiegelt sich im Bild des Polizisten, der mit gezogener Waffe die Toilette stürmt. Homosexualität kann in einer konservativen Gesellschaft nach wie vor die Sittenwächter auf den Plan rufen, die dann mit – realer – Waffe den Tabubrecher sanktionieren. Yang überschreitet hier Grenzen. Ist das geschmacklos? Nein. Er zeigt durch die doppelte Waffenmetapher ganz reale Problemfelder eines gesellschaftlichen Tabus auf. Yang hat etwas zu sagen.

Tabubruch light: Perspektivwechsel

Robert Yang macht auf gesellschaftliche Missstände und Tabus aufmerksam, indem er sie grafisch explizit und schonungslos darstellt. Das ist eine Möglichkeit, aber sicher kein Patentrezept für den Umgang mit Tabus in Spielen. Ein äußerst sensibles und potenziell schmerzhaftes Thema, an das sich die Entwickler:innen erst nach und nach herantastet, ist Gewalt gegen Kinder. Während namhafte Serien dieses Tabu wie erwähnt ausklammern, gibt es eine Reihe von Indie-Spielen, die sich damit beschäftigen. Das wahrscheinlich populärste Beispiel sind *Play-deads Jump&Runs Limbo* und *Inside*. In beiden Spielen steuern wir ein Kind durch trostlose Landschaften. Wenn wir versagen,



The Town of Light verdeutlicht die Schrecken psychiatrischer Heilanstalten des 19. Jahrhunderts.

kommt die Spielfigur grausam ums Leben. Der Tabubruch besteht hier allein in der Wahl der Spielerperspektive. Wir verkörpern keine edlen Paladine oder ausgebildeten Navy Seals. Wir sind ein Kind. In all seiner Verletzlichkeit. Bei uns als Spieler bewirkt das vor allem eins: erhöhte Empathie für unsere Spielfigur und mehr Achtsamkeit in unseren Aktionen. Wir sehen einfach ungern zu, wie der kleine Junge in *Limbo* zerhackt wird.

Nach der gleichen Logik funktionieren Spiele wie *Selma* und *the Wisp* oder *Among the Sleep*. Beide Spiele ersetzen den klassischen, erwachsenen Helden durch eine Kinderfigur. Allein das kann zum bewussteren Umgang mit dem Spiel führen – Tabubruch light sozusagen. In der Kinderperspektive fühlen wir uns machtlos, wehrlos, ausgeliefert. So wie reale Kinder, denen Gewalt angetan wird. Noch einen Schritt weiter geht *This War of Mine: The Little Ones*. In der Erweiterung sind wir in einer vom Krieg zerstörten Stadt nicht nur für das Überleben erwachsener Menschen, sondern auch für Kinder verantwortlich. Wir suchen Ressourcen, plündern, kämpfen oder verteidigen uns in einer heruntergekommenen Hausgemeinschaft. Das Spiel sieht uns keinen Fehler nach. Ein Tutorial gibt es nicht, wir müssen selbst lernen, uns zurechtzufinden. Die Steuerung ist hakelig, der Gegner oft übermächtig und der Tod endgültig. Das macht den Kontrollverlust, die Hilflosigkeit noch drückender. Plötzlich stecken wir als Spieler nicht nur in der Rolle des Beschützers, der auf den kleinen Jungen in *Limbo* aufpassen muss, damit er nicht in die Grube stürzt und dann neu lädt, um es nächstes Mal besser zu machen. Vielmehr nähern wir uns der Position des Jungen selbst an, weil uns die Kontrolle entzogen wird. Wir sind nicht mehr hilflose Zuschauer, sondern hilflose Betroffene. Wenn einer unserer Schützlinge stirbt, dann können wir keinen Spielstand laden, denn *This War of Mine* erlaubt das nicht. Der Tod ist endgültig. Pawel Miechowski vom polnischen Entwickler 11

So ein Sch...

Man zeigt sie nicht, man spricht nicht darüber, man verdrängt am besten ganz, dass sie existieren: Auch Exkremente sind ein gesellschaftliches Tabu. Und auch dieses Tabu wurde in Spielen schon gebrochen, beispielsweise im Nintendo-64-Klassiker *Conker's Bad Fur Day*. Mit dem Titelhelden, dem rabiaten Eichhörnchen Conker, treffen wir darin auf »The Great Mighty Poo«, einen riesigen – und überraschend musikalischen – Haufen ... nun, Sie wissen schon (rechts im Remake *Conker: Live and Reloaded*). Der Super-Meat-Boy-Schöpfer Ed McMillen wiederum verarbeitet mit dem Action-Rollenspiel *The Binding of Isaac* nicht nur seine Kindheit in einer streng religiösen Familie, sondern auch Fäkalien zu Items, Monstern sowie Levelbausteinen. Das ist nur einer der vielen Tabubrüche im Spiel, McMillen stellt auch behinderte und entstellte Kinder da; generell spielt Kindesmissbrauch eine zentrale Rolle in *The Binding of Isaac*. Die Exkremente sind nur ein weiterer Weg, zu sagen: Seht her, ich pfeife auf gesellschaftliche Normen und Zwänge.



Auch *The Binding of Isaac* hat einen Exkrement-Boss zu bieten: Brownie.



Kaum eine TV-Serie bricht so viele Tabus wie South Park, auch das Spiel Der Stab der Wahrheit spart nicht mit Körperflüssigkeiten und anderen anstößigen Inhalten. South Park gelingt es allerdings meist sehr gut, seine auf den ersten Blick plumpe Provokation mit kluger Satire zu verknüpfen.

trie auseinander. Dieser Mut hat den Entwicklern nicht nur Lob eingebracht. Luca Dolca erzählt: »Wir haben uns entschieden, im Spiel offen über sexuellen Missbrauch zu sprechen, ohne das Thema zu beschönigen oder zu verharmlosen. Uns war klar, dass wir dafür unter Umständen Kritik einstecken müssen. Aber wir waren überzeugt, dass es das Richtige ist. Jemand hat uns dann geschrieben, dass wir den Missbrauch ausschalten wollten, als würden wir uns daran aufteilen. Als würden wir Missbrauch zur Schau stellen, damit über das Spiel gesprochen wird. Das hat mich zutiefst getroffen.«

bit studios bestätigt: »This War of Mine: The Little Ones überschreitet erfolgreich Grenzen. Kinder als Kriegsoffer waren in Spielen bislang kein Thema. Damit haben wir ein Tabu gebrochen.« Und das auf empathische, einfühlsame Art und Weise.

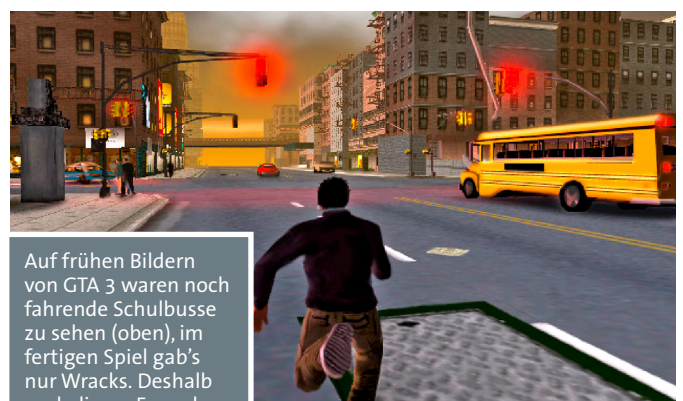
Missbrauch und Sprachlosigkeit

Tabus können also auf verschiedene Art und Weise gebrochen werden. Wir können die Kamera schonungslos draufhalten wie Robert Yang oder über spielmechanische Entscheidungen und Perspektivwechsel zum Nachdenken anregen wie in This War of Mine: The Little Ones. Tabus, die vielleicht zu schmerzhaft sind, um sie direkt zu adressieren, lassen sich auch subtil ansprechen. Im Indie-Adventure Fran Bow rätselt sich die – kindliche – Heldin zum Beginn durch eine Nervenheilanstalt für Kinder und bekommt seltsame Pillen an die Hand, die sie in eine alpträumerhafte Version der Realität versetzen. Dort treiben sich Geister herum, die sich von den Ängsten der Kinder ernähren und diese zugleich verkörpern. Wir treffen einen Jungen, hinter dem eine der schattenhaften Gestalten auf dem Bett sitzt, und aus den Gedankenketten der Gestalt können wir uns nach und nach zusammenreimen, dass der Junge wohl von einem Familienangehörigen sexuell missbraucht wurde. Wenig später stoßen wir auf einen Wärter, der uns verspricht, er helfe uns die zum Fortkommen notwendige Tür zu öffnen, wenn wir uns im Gegenzug kurz auf seinen Schoß setzen. In all diesen Interaktionen lässt Fran Bow mehr Leerstellen, als es klare Aussagen trifft. Andeutungen, die erst harmlos klingen, dann aber in Unausprechliches kippen. Fran Bow hat es gar nicht nötig, seine Andeutungen vollständig auszusprechen. Das können wir uns selbst zusammenreimen. Und uns als Spieler wird schlecht dabei. Genau diese Gratwanderung am Rande des Tabubruchs macht das Spiel herausragend. Obwohl es strenggenommen innerhalb der Grenzen des Tabus Kindesmissbrauch bleibt – nichts wird ausgesprochen, alles nur angedeutet – weist es über diese hinaus.

Ähnlich gelingt das auch dem kleinen Florentiner Indie-Studio LKA in The Town of Light. Darin bewegen wir uns als ehemalige Insassin durch das Ospedale Psichiatrico di Volterra, eine psychiatrische Klinik, die Ende des 19. Jahrhunderts in Italien gegründet und für ihre Insassen zum Ort des Schreckens wurde. Während wir das nun verfallene Sanatorium erkunden, erzählt The Town of Light in skizzenhaften Bildern und Erinnerungen von menschlichen Abgründen. Wir erleben, wie unsere Spielfigur gefesselt und misshandelt wird, und wissen zugleich, dass das Spiel diesmal nicht bloß ein Spiel ist. Zwar geht es um eine fiktive Protagonistin, aber die Klinik selbst sowie die Erzählungen des Spiels, die auf Berichten ehemaliger Insassen und Untersuchungen beruhen, sind traurige Realität. LKA bricht so mit gleich mehreren Tabus. Nicht nur thematisiert The Town of Light einzelne Themen wie Kindesmisshandlung und sexuelle Nötigung, es setzt sich auch mit einem dunklen Kapitel der Psychia-

Tabubruch um des Tabubruchs willen?

Auch wenn der Vorwurf des Ausschaltens um der Aufmerksamkeit Willen bei The Town of Light nicht zutreffen mag: Ganz von der Hand zu weisen ist er nicht. Ein Tabubruch, egal wie er im Nachgang bewertet wird, erreicht ja in jedem Fall eines: Aufmerksamkeit. Erinnern wir uns an die Amoklauf-Szene in Modern Warfare 2. In der berühmten Szene kann der Spieler (in der internationalen Version) als amerikanischer Undercover-Agent ein Massaker unter Zivilisten am Moskauer Flughafen anrichten, damit seine Deckung als russischer Terrorist nicht auffliegt. Der Publisher Activision Blizzard liefert eine Begründung für den umstrittenen Level: »Im Kontext der Story illustriert diese Szene die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines russischen Terroristen und seiner Handlanger.« Das Problem: Es wird kein Kontext angeboten, in der ohnehin wirren Handlung wirkt die Szene willkürlich gesetzt und gewollt provozierend. Mit gutem Willen könnte man die Szene als Parabel darauf verstehen, dass staatliche Stellen im Rahmen des vermeintlichen Antiterror-Kampfs auch zivile Opfer hinnehmen. Modern Warfare 2 oder seine Entwickler stellen diesen Zusammenhang aber an keiner Stelle her. Der Leveldesigner Mohammad Alavi rechtfertigt sich in einem Interview mit PC Gamer: »Wir wollten damit drei Dinge erreichen: Rüberbringen, warum Russland die USA angreifen wird, eine emotionale Verbindung zwischen dem Spieler und



Auf frühen Bildern von GTA 3 waren noch fahrende Schulbusse zu sehen (oben), im fertigen Spiel gab's nur Wracks. Deshalb spekulieren Fans, dass ursprünglich Kinder geplant waren, aber gestrichen wurden.





In den Originalversionen der ersten beiden Fallout-Teile gab es Kinder, die man sogar töten konnte. Das brachte dem eigenen Charakter das Attribut »Kindermörder« ein, das die Entwickler in Fallout 2 zunächst mit einer geschmacklosen Zeichnung illustrieren wollten. In den Nachfolgern sind die Kinder dann unverwundbar (rechts in Fallout 4).

dem Bösewicht Makarov herstellen, und das auf eine denkwürdige und fesselnde Weise tun.« Tieferer Sinn? Fehlangeize.

In eine ähnliche Kontroverse stolperte Rockstar mit GTA 5, in dem wir als Hauptcharakter Trevor auf Geheiß der Bundespolizei einen Informanten foltern. Wir verabreichen Elektroschocks, schlagen zu, ziehen Zähne. Eine widerliche Szene, die viel Kritik erntet. Immerhin ordnen die Entwickler sie ein, indem sie Trevor nach der Tat mit seinem Opfer sprechen lassen. Folter, heißt es da, diene letztlich nur einem: dem Folterer und seiner Lust an der Gewalt. Zur Informationsbeschaffung sei sie nutzlos. Klar, das soll eine Satire auf die brutalen Methoden der CIA sein, die in den Jahren nach den Anschlägen vom 11. September 2001 geheime Foltergefängnisse betrieb. Weil sie in GTA 5 derart plump nachgeschoben wird, wirkt die Erklärung dennoch wie ein Feigenblatt: Satire schön und gut, aber muss es so geschmacklos sein – zumal der Spieler keine Wahl hat, ob er Folter einsetzen will oder nicht? Den Vorwurf, ein ernstes Thema zur Effekthascherei missbraucht zu haben, muss sich Rockstar gefallen lassen.

Ebenso wie die Entwickler anderer Spiele, die uns ohne tiefere Aussage foltern lassen oder gar dazu zwingen, etwa in Splinter Cell: Conviction. Dessen Creative Director Maxime Béland versteigt sich in einem Interview gar zur Aussage, dass Sam Fisher foltere, weil das eben zum Berufsbild eines Geheimagenten gehöre. Kritische Auseinandersetzung klingt anders. Einen Fingerzeig, wie's besser geht, gibt die US-Menschenrechtsorganisation Human Rights Watch. Die rät Filmemachern, Folter zwar zu zeigen, aber zugleich zu verurteilen und als das darzustellen, was sie ist: grausam, ungeeignet zur Informationsbeschaffung und für ihre Opfer ein schweres Trauma. Das Szenario der »tickenden Zeitbombe« müsse begraben werden, keine noch so große Gefahr dürfe einen Persilschein für Folter darstellen.

Die Hass-Kontroverse

Eines der skandalträchtigsten Spiele der letzten Jahre ist Hatred vom polnischen Team Destructive Creations. Darin verkörpern wir einen Amokläufer, der so viele Menschen wie möglich töten soll. Die Motivation hinter der Gewaltorgie nennt das Spiel nicht. In einem Interview mit Vice erklärt der Chefentwickler Jaroslaw Zielinski: »Ich will nichts rechtfertigen. Ich will, dass der Spieler sich nach dem Warum fragt.« Zielinskis Kollege Marcin Stanek ergänzt uns gegenüber, Hatred wende sich gegen die politische Korrektheit in Spielen und stelle »Gewalt in ihrer reinsten, ungeschönten Form dar. Gewalt und Brutalität sind Teil unserer Realität. Sinnloses Bluvergießen hat einen hohen Schockfaktor, aber

wir müssen auch mitdenken, dass es immer Gründe dafür gibt, sei es eine schreckliche Kindheit, religiöser Fanatismus oder ein anderes der unzähligen Motive, die uns in unseren Handlungen beeinflussen.« Hatred verweigert die Einordnung des Tabubruchs mit der Aussage, diese sei Aufgabe des Spielers.

Wir sollen also gefälligst selbst hinterfragen, was der Mist soll. Genau dafür werden Spiele wie Modern Warfare 2 oder Hatred kritisiert: Sie klammern Kontext aus und brechen Tabus nur um des Tabubruchs willen. Womöglich ist das bewusste Offenlassen der Begründung sogar ein valider Weg des Tabubruchs. Nur weil ein Spiel Gewalt ungeschnitten darstellt, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass es Gewalt zelebriert. Das wäre ungefähr so, als würde man behaupten, Robert Yangs The Tearoom verherrliche Oralsex mit Fremden und darin erschöpfe sich auch schon die Aussage des Spiels. Natürlich gibt es immer Interpretationsebenen, umso mehr, wenn das Spiel selbst eindeutige Wertungen verweigert oder allgemein als verwerflich betrachtete Handlungen nicht sanktioniert. Das verlangt von uns Spielern mindestens einen funktionierenden moralischen Kompass und eine ethische Alarmanlage, die anspringt, wenn wir uns durch Unschuldige metzeln. Die Bewertung eines Tabubruchs in Spielen ist stets eine Gratwanderung zwischen Bevormundung und moralischer Anarchie. Nimmt man uns als Spieler zu sehr an die Hand oder – wie Yang richtig erkennt – abstrahiert man das zu brechende Tabu zu extrem, findet keine Grenzüberschreitung statt. Das Tabu bleibt tabu. Lässt man uns als Spieler aber komplett alleine mit der Einordnung des Verstörenden, laufen wir Gefahr, das Erfahrene entweder falsch einzuordnen oder eben gar nicht, weil wir verstört sind und uns jeder Reflexion verweigern. Bei Hatred wurzelt diese Verstörung darin, dass ein Amoklauf ohne Kontext spielerisch uninteressant, weil nicht herausfordernd ist. Hatred ist einfach sinnlos. Und langweilig.

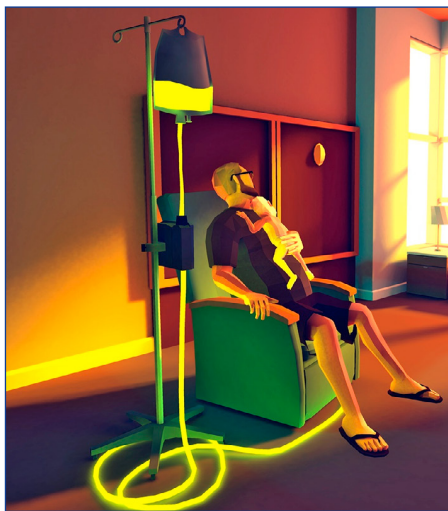
Tabubruch mal anders

Sexueller Missbrauch, Amok, Oralverkehr und Folter: Müssen Tabubrüche immer so offensichtlich und provokant sein? Nein. Es geht vor allem um Irritation. Natürlich gibt es eindeutige Tabubrüche in Spielen, die uns mit schwer verdaulichen Inhalten konfrontieren. Aber, darauf weist auch Robert Yang hin, Tabus lassen sich nicht nur in Spielinhalten brechen, sondern auch in Spielregeln: »Es kann schon ein Tabu sein, ein Spiel zu machen, das sich nicht spielt wie andere Spiele.« Liz Ryersons Indie-Plattformer Problem Attic ist so ein Spiel. Hier bewegen wir unsere Figur durch ein gewohntes Jump&Run-Szenario mit offenen und geschlossenen Räumen, Hüpfenlagen und allem, was so dazugehört. Klar, kennen wir. Doch schnell wird deutlich, dass die üblichen Regeln hier nicht gelten. Oder: Manchmal gelten sie, dann wieder nicht. Die Wände sind plötzlich begehrbar, an manche Hindernisse stoßen wir nicht in typischer 2D-Logik an, sondern dahinter vorbei und verlieren unsere Spielfigur aus dem Blick. Manchmal schweift sogar die Kamera ab und lässt unseren Spieler im Off stehen. In anderen Spielen antrainierte Erfahrungswerte, auf die wir uns unbewusst verlassen, sind au-

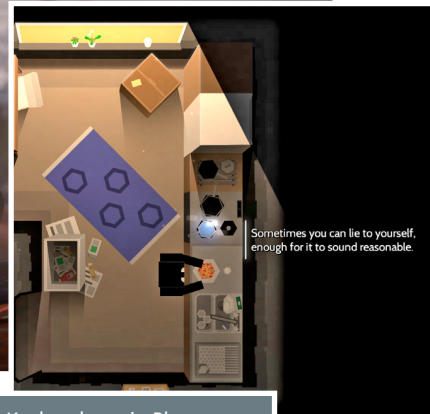
Es gibt Mods, die in Skyrim das Verletzen von Kindern erlauben. Nach Aussage eines Modders soll das die Immersion erhöhen.



Emotionaler Tabubruch



Life is Strange spart mit Tabus behaftete Themen nicht aus.



Selbst das Kochen kann in Please Knock on My Door zur Qual werden.

Emotional Games sind eine junge SpieleGattung, die uns zum Nachdenken anregen soll, indem sie uns – oft mit Tabus behaftete – Extremsituationen erleben lässt. Dazu zählt beispielsweise That Dragon, Cancer (oben), das sich um den Krebstod eines Kindes dreht. Auch Life is Strange behandelt oft totgeschwiegene Themen wie Mobbing, Behinderung und Sterbehilfe. Und mit Please Knock on My Door verarbeitet der schwedische Designer Michael Levall seine eigenen Depressionen. Im Spiel erleben wir den Alltag eines depressiven Menschen, der sich an manchen Tagen schlicht nicht aufrufen oder seine Wohnung in Ordnung halten kann. Also fühlt er sich unwohl, was seine Hilflosigkeit weiter verstärkt – und sich auf die Spielmechanik auswirkt. Selbst einfache Aktionen wie der Griff zum Telefonhörer klappen dann nicht mehr. Ein Tabubruch am eigenen Mausfinger: Statt nur von Depressionen zu hören, bekommen wir einen (natürlich groben) Eindruck davon, wie sie sich tatsächlich anfühlen. Dieser Perspektivwechsel kann Unwissen aus der Welt schaffen und dabei helfen, Tabus auszuräumen – ein mächtiges Werkzeug.

ber Kraft gesetzt. Das irritiert, weil unsere Handlungsmuster und Reaktionen maßgeblich durch Routinen bestimmt sind: Wir übertragen gemachte Erfahrungen auf neue, als ähnlich wahrgenommene Situationen. Wenn dieser Mechanismus nicht mehr funktioniert, stutzen wir. Raph Koster, Spieleentwickler und Autor von »A Theory of Fun«, hat dazu einen geeigneten Vergleich: »Wenn ein antrainiertes Muster sich nicht so verhält, wie es unsere Erfahrung erwarten lässt, haben wir ein Problem. Das kann uns im schlimmsten Fall umbringen. Sagen wir, Autos würden plötzlich seitwärts über die Straße schlittern anstatt vorwärts zu fahren – dann könnten wir gar nicht schnell genug darauf reagieren, weil wir für diese Situation kein entsprechendes Verhaltensmuster gelernt haben.« Genau das passiert in Problem Attic. Die in unzähligen Jump&Runs gelernten Verhaltensmuster funktionieren plötzlich nicht mehr und wir müssen mühsam und von Grund auf dieses seltsame, fremde, irritierende Spiel und dessen Regeln begreifen – oder wir geben frustriert auf.

Das ist ein Tabubruch der anderen Art. Die stillschweigende Übereinkunft, die gebrochen wird, ist: Das Genre Jump&Run folgt den Regeln A. Problem Attic ordnen wir durch seine Optik und seine Aufgaben in dieses Genre Jump&Run ein. Demnach gilt: Problem Attic folgt den Regeln A. Denkste. Und genau hier findet der Tabubruch statt. Ein anderes Beispiel für diese Art des formalen Tabubruchs ist Daniel Mullins Pony Island, das im wahrsten Sinne des Wortes des Teufels Spiel mit uns treibt. Der Höllenfürst versucht sich – mehr schlecht als recht – als Spieleentwickler und treibt uns durch ein Programm, dessen anfangs

kuscheliges Interface bald mehr und mehr zerfällt. Optionen im Hauptmenü lassen sich plötzlich nicht mehr bedienen oder führen zu gänzlich unerwarteten Ergebnissen. Das Chaos und die Regellosigkeit wuchern wie Metastasen im zunehmend wirren Spiel und karikieren jede bekannte Spiellogik. »Mein bewusstes Ziel war, alle Erwartungen zu unterlaufen, wie ein digitales Interface zu funktionieren hat«, sagt Mullins. Problem Attic und Pony Island brechen Tabus und irritieren uns als Spieler ganz ohne Penis pistolen, Blutfontänen und Amokläufe.

Zurück zum schmalen Grat

Wo verläuft er nun also, der schmale Grat zwischen gelungener Grenzüberschreitung und geschmacklosem Tabubruch um des Tabubruchs willen? Ist der Maßstab das Motiv der Entwickler? Es ist fast unmöglich, den jeweiligen Gedanken hinter dem Tabubruch herauszufinden. Um Hatred etwa kursierten Gerüchte, das Spiel sei politisch motiviert, weil Jaroslaw Zielinski auf Facebook eine islamfeindliche Gruppierung mit »Gefällt mir« markiert hat. Zielinski selbst behauptet, er folge der Organisation nur, um Nachrichten zu erhalten, die man nicht aus den Medien bekomme. Ist das aufrichtig? Das zu ergründen, ist unmöglich.

Was also tun? Wie sollen wir mit Tabus in Spielen umgehen? Vielleicht setzen wir mit dem Town-of-Light-Designer Luca Dalco an einem anderen Punkt an. Dalco mutmaßt, es gehe gar nicht um das Tabu selbst, sondern darum, was dahintersteckt: »Es sind die Gründe für ein Tabu, die wir aufdecken und analysieren müssen, damit wir mit anderem Bewusstsein und reflektiert darüber sprechen können. Nur so durchbrechen wir das Tabu.« Nur so wandeln wir die Sprachlosigkeit in einen Dialog um. Ein Schritt in diese Richtung wäre, so Raph Koster, Spiele nicht nur als triviales Unterhaltungsmedium zu begreifen. Solange wir in diesem Muster verharren, ist jedes Spiel, das soziale Normen überschreitet, obszön. Wenn wir Spiele als Medium ernst nehmen, dürfen und sollen darin Tabus gebrochen werden. Das muss nicht so radikal und kontextfrei geschehen wie in Hatred. Grenzen lassen sich auch sanft austesten wie in Fran Bow. Und bevor wir es merken, haben wir sie schon übersprungen, und das vormals Unaussprechliche wird Teil des Diskurses. ★



Kannibalismus ist kein Tabu mehr, unter anderem wegen DayZ. Wer darin Menschenfleisch isst, kann sich jedoch Kuru einfangen, eine reale und unheilbare Krankheit, die zu unkontrollierbarem Lachen, Weinen und Zittern führt. Kurzum: zum Wahnsinn. Bild: Youtube.com/RobCoxy