WARUM WIR SPIELEN

AUF DER SUCHE NACH DEM HERZ

Wir kennen die Phrasen: Spiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Sie sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Kurzum: Sie sind Kulturgut geworden. Oder? Vielleicht ist es ganz anders, als wir denken.

Die Autorin

Warum sie spielt, weiß Nora Beyer in den verschiedensten Momenten. Als Irenicus, der legendäre Endgegner in Baldur's Gate 2 am Boden liegt, weiß sie es. Als sie sich im Körper einer zerbrechlichen Fliege in Monte Cristos The Plan dem Glück verheißenden Licht nähert, die melancholische Suite Åses Tod von Edvard Grieg einsetzt und ihr am Ende des Spiels die Tränen in den Augen stehen. Als der Bogenschuss in Tomb Raider endlich sitzt. Als die Bösewichter geschlagen sind, die Welt gerettet ist etc. pp. Aber es steckt noch mehr dahinter als Triumph, Genugtuung oder Unterhaltung. Aber was? Nora macht sich auf die Suche nach dem Zockerherz.

»Ob in riesigen Hallen bei den E-Sports-Veranstaltungen, ob zu Hause am PC, oder ob beim Casual Game mit dem Smartphone in der U-Bahn – die Menschen spielen und spielen.« Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung Koelnmesse, bringt es auf den Punkt. Ein Beweis für die globale Gamifizierung: Seit ihrer ersten Ausstellung im Jahr 2009 verzeichnet die Gamescom, nach der Asia Game Show die weltweit zweitgrößte Spielemesse, jährlich neue Rekorde. Die Erfolgskurve ist streng monoton steigend, wie der Mathematiker sagen würde. 2017 sind es 910 Aussteller aus 54 Ländern auf einer Fläche von über 200.000 Quadratmetern. Im Vergleich zu 2009 bedeutet das: plus 100 Prozent bei den Ausstellern, plus 75 Prozent bei den Fachbesuchern, plus 70 Prozent bei der Fläche und plus 40 Prozent bei den Besuchern insgesamt. Das sind eine ganze Menge Plusse. Kein Wunder also, dass mittlerweile auch die Politik auf den Gaming-Zug aufspringt. Nur wenige Wochen vor der Bundestagswahl 2017 eröffnet die ehemalige und wohl erneute Bundeskanzlerin Angela Merkel das Event. Der Gamescom Congress, eine zur Veranstaltung gehörende Konferenz, beginnt erstmalig mit einer Podiumsdiskussion. Die Disputanten: Politiker der großen Parteien. Die (Streit)Themen: die Relevanz von Spielen und die Herausforderungen der deutschen Digitalpolitik. Der Titel des Ganzen: »Wahlkampf-Arena«. Das erinnert an Arena-Shooter wie Quake, Unreal und Co. Und das soll es auch. Gerald Böse formuliert es vorsichtig so: »Ganz offensichtlich ist Digital Entertainment auch in der Spitzenpolitik kein Randthema mehr.« Die Politik hat die Spieleindustrie als ökonomischen Motor und die Masse der Spieler als Wählerschaft erkannt. Überspitzt könnte man sagen: Nicht die Spiele sind in der Politik angekommen, sondern die Politik ist in den Spielen angekommen.

Das goldene Zeitalter der Spiele

Aber woher rührt diese Hoch-Zeit der Spiele? »Computer- und Videospiele sind aus dem Alltag längst nicht mehr wegzudenken«, stellt inzwischen selbst Frau Merkel fest. Die Spieleindustrie boomt, die Kreativität vor allem im Indie-Bereich ist schier unerschöpflich. Richard Garriott alias Lord British, Ultima-Entwickler und Spielepionier, spricht gar vom »goldenen Zeitalter der Spiele«. Journalisten wie Christian Schiffer vom BR, Carsten Görig vom Spiegel oder Thomas Lindemann (ehem. Die Welt) rücken Spiele in die Nähe des Feuilletons und selbst die CDU raunt, dass Spiele Kulturgut seien und deshalb gefördert wer-

Spiele können längst vergessen geglaubte Emotionen reaktivieren. So wie das Gefühl, wenn wir als Kinder Angst hatten und uns unser geliebter Teddybär Sicherheit gegeben hat. Genau dieses Gefühl vermittelt Among The Sleep.

Empathie lernen: In Electronic Arts' Fe kommunizieren wir mit Fauna und Flora gleichermaßen.

den müssten (Dr. Peter Tauber). Diesen Statements, Plädoyers und (Wahl)Aussagen ist eines gemeinsam: Sie gehen davon aus, dass Spiele mehr sind als nur Spiele. Exemplarisch deutlich wird das im Motto des diesjährigen Gamescom Congress. Der heißt nämlich genau so: »Mehr als Spiele«. Gekleckert wird da nicht. Die Dachthemen sind umfassend: Mehr als Wissen – Games bilden, Mehr als Business – Games lohnen, Mehr als Gamification – Games verwandeln, Mehr als Recht – Games fundieren, und der existenzielle Rundumschlag: Mehr als Leben – Games faszinieren. Ganz offensichtlich hat die Spieleindustrie nicht (mehr) das Gefühl, kleine Brötchen backen zu müssen. Allgegenwärtig ist das Schlagwort von Spielen als Kulturgut (Gerald Böse). Spielen wird sozusagen der Ritterschlag erteilt, nicht nur in der Mitte der Gesellschaft angekommen zu sein, sondern zudem noch einen essenziellen Wert zu haben – einen kulturellen nämlich. Auf einmal spiegeln Spiele nicht mehr das Bild vom sozialen Außenseitertum wieder, vom Nerd, der zwischen leeren Pizzakartons und Softdrink-Dosen vor flimmernden Bildschirmen daddelt, bis der Morgen anbricht. Spiele sind die sozialen Aufsteiger. Medien und Öffentlichkeit vermitteln uns dieses ganz bestimmte Bild: Spiele fristeten einst ein Nischendasein, missverstanden und vor allem politisch oft geächtet, um nun hervorzusteigen in die höheren Sphären von Kunst und Kultur. Folgt man diesem Bild, haben sich Spiele gesellschaftlich und kulturell erfolgreich emanzipiert, sie haben sich einen Platz in der Kultur erobert. Wir als Spieler freuen uns und können erleichtert aufatmen, wir müssen uns nicht mehr schämen, wenn wir sagen, dass wir heute zu Hause bleiben und eine Runde Diablo 3 zocken, um dieses eine seltene Set-Item zu bekommen. Das ist ja quasi fast schon so, als würden wir sagen, wir blieben zu Hause, um endlich das letzte Kapitel von Tolstois »Krieg und Frieden« zu lesen. Wenn Spiele Kultur sind, dann bilden wir uns kulturell, indem wir spielen. Oder?

Spiele sind älter als Kultur

Nicht ganz. Der Ansatz, dass Spiele sich nun endlich einen Platz in der Kultur erobert haben, scheint auf den ersten Blick erfreulich. Endlich dürfen auch wir Spieler den Kopf stolz heben und unser Medium in den öffentlichen Diskurs stellen – und manchmal sogar ins Feuilleton. Das greift aber zu kurz. Der Gedanke, der hier nämlich immer noch im Zentrum steht, ist folgender: Spielen ist ungleich Ernst. Spiele sind grundsätzlich nicht ernst, weil das Spielen als solches der Definition nach das Gegenteil von Ernst ist. Daher sind Spiele nur bedingt ernstzunehmen. Das ist das eine. Das andere ist: Wenn wir diesem Gedanken folgen, steht die Sinnhaftigkeit von Spielen stets zur Debatte. Dieser Gedanke ist es auch, der Spiele in der Öffentlichkeit oft als bloßes Unterhaltungsmedium abwertet. Es geht ja nicht um Ernsthaftes, nicht um wirklich Existenzielles. Ist doch alles bloß Spaß. Das aber ist falsch.

Begriffen hat das der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga, und zwar schon 1949. Da erschien die Erstauflage seines Buches »Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spieleelementes der Kultur«. Seine These ist ziemlich steil – nicht nur für die damalige Zeit: Gleich im ersten Satz haut er uns unsere gewohnten Annahmen um die Ohren: »Das Spiel ist älter als die Kultur«. BÄM! Denn, so meint er: Jede Art von Kultur setze eine menschliche Gesellschaft voraus. Aber das Spiel ist ursächlich, auch den Tieren zu eigen. Und die haben ja schließlich nicht auf den Menschen gewartet, um fröhlich loszuspielen. Wir können sogar so weit gehen, anzunehmen, dass der Mensch zu der grundlegenden Idee des Spiels nichts Neues beigetragen hat. Welpen spielen nach ähnlichen Regeln wie Menschen. Sie laden einander zum Spiel ein, übernehmen verschiedene Rollen und halten sich an bestimmte Regeln – etwa, dass man dem anderen nicht zu fest ins Ohr beißen darf, schlicht, weil er dann wohl nicht mehr mitspielen will. Das offensichtlichste Element

Durch Melodien die Welt verstehen. Das gab's auch schon vor Fe, nämlich in Loom von Lucas Arts von 1990.

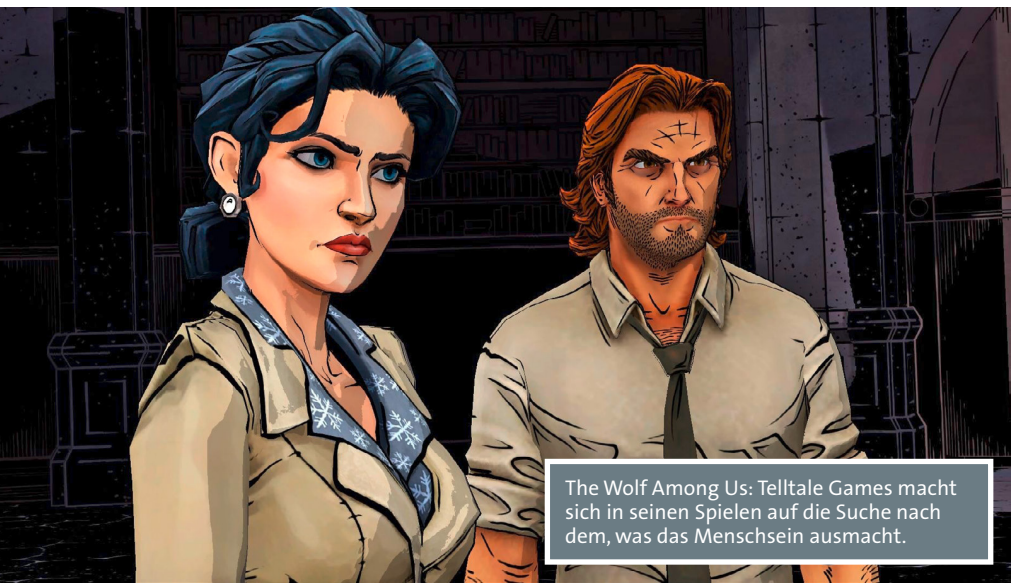
Deer Man erzählt in minimalistischen Bildern vom großen und oft schwierigen Thema: Mensch und Natur.

Die Angst läuft mit. Wie in einem Albtraum springen und rennen wir durch die interaktive Dystopie Inside. Und sind am Ende ganz froh, dass es nur ein Spiel war.

ist dabei auch für Huizinga erst einmal: Spaß. Aber da hört der Spaß … äh, das Spiel nicht auf. Sogar das ganz banale Spiel zwischen Welpen ist kein bloßer ungerichteter Reflex oder Instinkt. Es steht etwas wortwörtlich »auf dem Spiel«. Spielen ist eine grundlegende Funktion, die Sinn hat: »Jedes Spiel bedeutet etwas.« Spielen ist also grundsätzlich sinnhaft. Die Grenze zwischen Spiel und Ernst ist dabei fließend. Zwar findet das Spiel in einem von der Realität losgelösten Raum statt, in dem andere Regeln gelten als »draußen«, in der Logik des Spiels selbst sind diese Regeln aber deswegen nicht weniger bindend oder ernstzunehmen. Im Gegenteil. Wer sich auf dem Fußballplatz nicht an die Regeln hält, bekommt die rote Karte. Und Cheatern in Spielen geht es nicht anders. Sobald die Regeln gebrochen werden, bricht die Spielwelt zusammen. Game over.

Wir wollen doch nur spielen

Spiel und Ernst sind folglich keine Gegensätze. So weit, so gut. Aber Huizinga geht noch weiter: Alle Kultur entsteht erst aus dem Spiel. Also genau der umgekehrte Gedanke, den wir gewohnt sind. Angefangen von schamanistischen Ritualen über die Entstehung der Dichtkunst bis hin zu Gerichtsverhandlungen – sämtlichen kulturellen Funktionen liegt der Grundgedanke des Spiels zugrunde. Das Opfertier muss auf ganz bestimmte Art und Weise geschlachtet werden, damit der zürnende Gott der Wahl wieder besänftigt ist. Gerichtsverhandlungen laufen nach bestimmten Vorgaben ab. All diese kulturellen und sozialen Handlungen finden in an sich isolierten Räumen statt, in denen bestimmte Regeln gelten, die es einzuhalten gilt. Denken wir nur an die Perücken englischer Richter oder an die Talare von Anwälten und Richtern auch in Deutschland. Funktional sind die nicht. Sie sind lediglich eine Kostümierung, die anzeigt, in welchem (ernsten) Spiel wir uns befinden. Wenn vor uns einer im Talar sitzt, dann wissen wir sofort, dass wir bestimmten Regeln unterworfen sind. Zumindest, dass wir uns den vorliegenden Spielregeln, hier der Gerichtsbarkeit, zu beugen haben. Das Spiel erschafft in diesem Sinne erst den Ernst der Realität. Spiel ist aber nicht nur Ernst. Es ist auch Wettbewerb. Das Sich-miteinander-Messen hat gerade in Spielen einen großen Vorteil: Wir starten alle mit den gleichen Voraussetzungen. Im Multiplayer-Spiel DayZ spawnen wir in der postapokalyptischen Welt unter denkbar gleichberechtigten Bedingungen: Jeder Spieler hat eine Taschenlampe. Das war's auch schon. Was wir dann daraus machen, ist unseren eigenen Fähigkeiten überlassen. Im Spiel haben wir viele Freiheiten, die wir im analogen Leben nicht haben. Der Blogger Matt Lees, bekannt geworden durch seinen 2016 im englischen Guardian erschienenen kulturkritischen Artikel über die Verbindung zwischen der Gamergate-Kontroverse und der rechtskonservativen bis rechtsradikalen Alt-Right-Bewegung in den USA, sieht genau darin zugleich die größte Stärke und Schwäche von Spielen: Spiele versetzen uns in Welten, in denen wir uns selbst ganz neu erfinden können. Das kann aber natürlich in alle möglichen Richtungen ausschlagen. Ausschlaggebend dabei sind die dem jeweiligen Spiel zugrundeliegenden Mechanismen. Welche Regeln das Spiel hat, entscheidet darüber, wie wir uns verhalten, und damit, welche Rollen wir einnehmen können. Lässt es das Spiel zu, dass wir mit der anfangs erhaltenen Taschenlampe anderen Mitspielern den Kopf einschlagen, oder belohnt es uns vielleicht, wenn wir die Taschenlampe nutzen, um Mitstreitern den rechten Weg zu leuchten? Die Entwicklerin Brenda Romero beschreibt das so: »The mechanic is the message«, die Spielmechanik ist die Botschaft.



The Wolf Among Us: Telltale Games macht sich in seinen Spielen auf die Suche nach dem, was das Menschsein ausmacht.

Aber egal, ob wir nun kooperativ oder destruktiv spielen – der Wettbewerb spielt immer mit – und sei es auch nur der, den wir allein gegen KI-gesteuerte Drachen, Orks oder eine Schildkröte mit Hörnern ausfechten. Er ist einer der Gründe, warum wir spielen. Wie Gerald Böse richtig feststellt: »Mit am wichtigsten bei den Spielmechanismen ist die Fortschrittsanzeige. Sie zeigt, wo man gerade steht, was man alles erreicht hat.

The Plan: das ganze Spiel des Lebens in nur sechs Spielminuten.

Diese Rückmeldung ist in der Tat ganz entscheidend. Denn sie zeigt dem Spieler, der Spielerin, was er oder sie alles leisten kann. Zu was er oder sie noch in der Lage ist.«

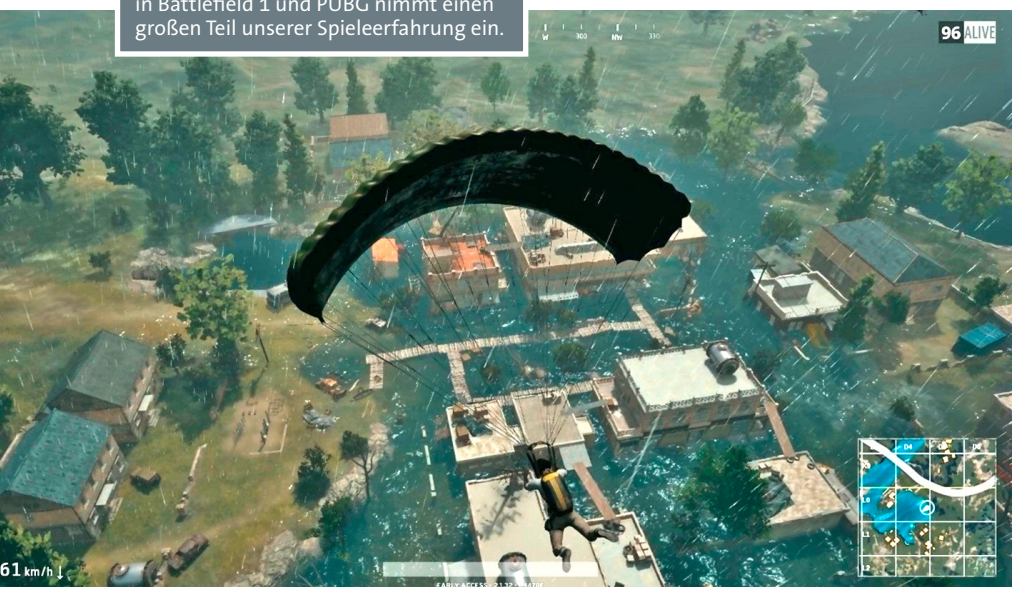
Realitätsflucht oder Selbsterkenntnis?

Spiele sind also tatsächlich mehr als Spiele. Sie sind sinnhaft und folgen Regeln, die ernstzunehmen sind, wenn wir das Spiel aufrechterhalten wollen. In ihnen messen wir uns mit anderen und laufen zu persönlichen Glanzleistungen auf. Darum liegt das Spielen in unserer Natur. Wir spielen, weil wir daran wachsen. Aber das ist nicht alles. Job J. Stauffer, der ehemalige Pressesprecher von Rockstar und Telltale Games (The Walking Dead, The Wolf Among Us), sieht das Potenzial von Spielen vor allem darin: Spiele ermöglichen uns, gefahrlos zu experimentieren. Indem wir uns in die Rolle einer Figur begeben, lernen wir nicht nur Empathie, also die Fähigkeit, uns wortwörtlich in einen anderen hineinzuversetzen, sondern auch, wie wir uns wann in welchen Situationen verhalten können, und welche Konsequenzen das hat. Ohne, dass es reale Konsequenzen hätte. Dieser experimentelle Aspekt ist nicht zu unterschätzen. Gerade Spieler mit sozialen Ängsten bekommen in Spielen die Möglichkeit, ihre Grenzen auszutesten, mit anderen Spielern zu interagieren und Rollen einzunehmen, die sie sich in der realen Welt überhaupt nicht zutrauen würden. Gerade in einer Welt, in der wir oft das Gefühl haben, fremdbestimmt zu sein, liegt die große Stärke von Spielen darin, dass uns in ihnen suggeriert wird, unsere eigene Geschichte zu schreiben, ganz so, wie wir es wollen. Selbstermächtigung in der Sicherheit der virtuellen Welt. Job J. Stauffer: »Es ist einfacher, in einem Spiel zu scheitern als im echten Leben.« Anthony Ingruber, Schauspieler und Stimme des Jokers in Telltales Batman, bringt das auf den Punkt: Spiele haben einen kathartischen Effekt. Katharsis, das ist die Befreiung von seelischen Konflikten durch ein bestimmtes emotionales Ereignis. Es gibt – für jeden Spieler individuelle – Spielmomente, die uns berühren, uns aufrütteln, uns nachdenklich zurück- oder schallend lachen lassen. Sie nehmen uns mit und machen uns zum Teil einer Geschichte, von der wir zumindest das Gefühl haben, sie selbst geschrieben zu haben. Dieser emotionale Aspekt ist einzigartig. Eben weil Spiele interaktiv sind, tauchen wir in ganz anderem Maße in sie ein als in Bücher oder Filme. Wir halten die Kontrolle (und die Controller) wortwörtlich in der Hand und bestimmen unser Schicksal in dieser Parallelwelt der Fantasie. Dabei lernen wir uns selbst kennen – und oft auch andere Spieler. Die Frage, warum wir spielen, beantwortet Job J. Stauffer treffend so: »Wir spielen, um mehr über uns zu lernen und über andere Menschen, um Spaß zu haben, zu entspannen, Freunde zu machen. Und um selbst zu wachsen.«

Wie das Leben spielt

Aber was lernen wir, wenn wir spielen? Und woran wachsen wir? Hugo Bille, kreativer Kopf bei Electronic Arts will diese Fragen im 2018 erscheinenden Action-Adventure Fe ziemlich konkret beantworten. In Fe erkunden wir in der Rolle einer fuchsartigen Fantasiegestalt einen Wald, der von mysteriösen Kreaturen heimgesucht wird – die Stummen genannt. Ein Tutorial gibt es nicht, genauso wenig wie eine Umgebungskarte oder ein zunächst offensichtliches Spielziel. Wir lernen auf eigene Faust und ganz im Sinne von Learning by doing, wie das Ökosystem des Walds funktioniert und wie wir mit ihm interagieren können. Zentral dabei ist unsere Fähigkeit, mit unserer Umgebung durch Gesang in Kontakt zu treten. Treffen wir die richtigen Töne, singen wir die Flora zum Leben und öffnen dadurch Blüten, auf die wir springen können, oder wir bringen Rehe dazu, uns zu folgen. Das erinnert an LucasArts' Adventure Loom aus dem Jahr 1990, in dem Lieder auch eine wichtige Rolle einnehmen. In Fe sollen wir die Spielwelt in unserem eigenen Tempo und in unserer eigenen Lerngeschwindigkeit entdecken – ohne Linearität. Der Gedanke für Hugo Bille hinter Fe: »Wir können mit allen Lebewe-

Ori and the Blind Forest erzählt in stillen, überwältigenden Bildern von Mut und wahrer Freundschaft.



»Steinzeitliches Köppeeinkloppen« wie in Battlefield 1 und PUBG nimmt einen großen Teil unserer Spieleerfahrung ein.

sen positive Beziehungen aufbauen, wenn wir nur deren Sprache lernen.« Fremde Sprachen zu lernen, öffnet uns die Welt. Feindschaft entsteht erst in der Sprachlosigkeit, in der Unfähigkeit zur Kommunikation. Nicht umsonst heißen die Gegner in Fe die Stummen. Das Spielkonzept von Fe steht in krassem Gegensatz zum Gros an Spielen, in denen wir uns den Spielefortschritt noch immer mit Pfeil, Bogen oder Gewehr erkämpfen müssen. Hier steht die Kooperation mit unserer Umwelt im Vordergrund, die auf uns ebenso angewiesen ist (letztlich finden wir heraus, dass wir – noch immer sehr klassisch – eine Welt retten müssen) wie wir auf sie. Das entspricht ziemlich genau dem Ansatz, den Spieleentwickler Raph Koster (unter anderem Lead Designer für Ultima Online) vertritt. Im Kern geht es in vielen Spielen noch immer um eigentlich steinzeitliche Aktivitäten: Ressourcen horten, Machtverteilungen, Gebietskontrollen, Hindernisse überspringen und Köppe kloppen. Wenn wir davon ausgehen, dass Spiele uns Fähigkeiten beibringen können, dann ist das ziemlich unbefriedigend. Denn: Zwar nehmen diese Aktivitäten noch immer einen großen Teil unserer realen Welt ein. Macht spielt weltpolitisch wie auch in kleinsten sozialen Gefügen weiterhin eine Rolle. Ebenso wie die Frage, wer welche Gebiete kontrolliert – von der konfliktreichen israelischen Siedlungspolitik bis hin zur Ukraine-Krise und der russischen Besetzung der Krim oder – aktuell – der katalonischen Separatistenbewegung in Spanien. Und auch Hindernisse müssen wir nicht nur im übertragenen Sinne auch heutzutage noch immer überspringen. Aber: Damit ist es nicht getan. Was hier abgedeckt wird sind Aktivitäten, die sich auf ein Sich-Messen, einen wie auch immer gearteten Wettbewerb, einen Konkurrenzkampf beschränken. Können und sollten uns Spiele nicht auch etwas beibringen, das wir gebrauchen können in dieser unserer komplexen Welt und das über bloßes Konkurrenzdenken hinausgeht? Spiele wie Fe können uns etwas über die Notwendigkeit der Kommunikation mit anderen Lebewesen beibringen. Sie können uns Empathie lehren. Die Fähigkeit, uns in andere hineinzuversetzen. Das ist, wie Matt Lees meint, ein Schritt in eine ganz neue Richtung: »Die Zukunft der Spiele braucht radikales Umdenken«. Fe ist da nur ein Beispiel dafür, wie wir in Zukunft spielen könnten. Spiele sind auf ihre Art und Weise also Ernst, und zugleich können sie uns Fähigkeiten beibringen und unsere Blickwinkel ändern – eben weil wir mit ihnen Spaß haben, lernen wir aus Spielen.

Spiele und das Menschsein

So wie in Fe. Oder in Moon Studios' Jump&Run Ori and the Blind Forest. Hier spielen wir den kleinen Waldgeist Ori, der von dem gutmütigen bärenhaften Wesen Naru adoptiert wird. Das Spiel zeigt die Zuneigung zwischen den beiden einsamen Wesen kaum zwanzig Minuten lang. Dann stirbt Naru. Aber diese zwanzig Minuten reichen aus, dass wir als Spieler emotional komplett schiffbrüchig werden. Ohne Worte, nur über die ätherische Optik und kleine Gesten zwischen den beiden Figuren baut Ori and the Blind Forest eine derart enge emotionale Bindung auf, dass es bittersüßer kaum geht. Genauso wie in Fe verstehen wir ganz instinktiv die dahinterliegenden Werte wie Empathie, Zuneigung und die Bereitschaft, sich für den anderen aufzuopfern. Das sind große menschliche Momente in kleinen Gesten und stillen Bildern. Spiele können uns zeigen, was uns als Menschen ausmacht. Was das Menschsein ausmacht. In seinen schönsten, aber auch in seinen traurigsten Momenten.

Kyle Seeleys textbasiertes Adventure Emily is Away ist dafür ein besonders eindringliches Beispiel. Banal genug – wir chatten mit Emily, unserer Freundin. Das ganze Spiel besteht einzig und allein aus dem Dialog zwischen dem Spieler und Emily. Wir wählen Gesprächsthemen und können uns zwischen verschiedenen Antworten und Fragen entscheiden. Im Gespräch wird nach und nach klar, dass in unserer Beziehung zu Emily über die Zeit so einiges schiefläuft, und unmerklich schleicht sich die Entfremdung ein. Einst Freunde, distanzieren wir uns immer mehr voneinander. Das Spiel stellt das aber so subtil an, dass wir am Ende sprachlos vor dem Bildschirm sitzen, wenn Emilys Status im Chatfenster die zwischenmenschliche Sprachlosigkeit so banal wie schmerzhaft angibt mit: Emily is Away. Die stille Entfremdung, meisterhaft eingefangen in einem simplen textbasierten Spiel. Das sind Momente, die uns als Spieler anders zurücklassen. Die unser Menschsein spiegeln. Ganz im Sinne von Goethe: Hier bin ich Mensch, hier darf ich's sein.

Lebst du noch oder spielst du schon?

Welche Spiele bleiben uns eigentlich am meisten in Erinnerung? Doch die Spiele, die uns emotional berühren. Die uns, wenn auch nur für einen kurzen Augenblick, anders zurücklassen, als davor. Die uns zum Staunen bringen, zum Lachen, zum Weinen, zum Jubeln. Welchem Spiel das gelingt und welchem nicht, ist natürlich immer auch subjektiv. Wir erleben Spiele ganz unterschiedlich. Wir finden Spielfiguren sympathisch, die ein anderer vielleicht überhaupt nicht leiden kann. Wir lieben das hohe Tempo eines schnellen Shooters und geben uns seinem Flow hin, während ein anderer Mensch das unter Stumpfsinn abtut. Der eine heult Rotz und Wasser, wenn Mona Sax, Auftragskille-

rin und Liebe unseres Helden in Max Payne 2, tödlich verwundet am Boden liegt und das Spiel in seinem Stil aus Film Noir und düsterem Comicstrip ihre letzten Worte einfängt, während es einen anderen vielleicht kaum berührt. Wie Job J. Stauffer von Telltale Games richtig feststellt, hat jeder von uns seine ganz eigene Antwort auf die Frage, warum wir spielen. Ob zur reinen Unterhaltung in Genital Jousting, um uns mit anderen Mitspielern zu messen in DayZ, um noch das allerletzte seltene Artefakt zu finden in Tomb Raider, um in fremde Welten abzutauchen und Teil einer fantastischen Welt zu sein in The Elder Scrolls: Skyrim, die uns der Alltag leider oft verweigert – oder alles zusammen. Die Gründe sind vielfach. Aber eines ist sicher: Spiele können uns auf eine Art und Weise berühren, wie es anderen Medien kaum gelingt. Eben wenn und weil sie uns ganz und gar einnehmen, wenn sie es richtig anstellen. So wie Fe. Oder Emily is Away. Oder Ori and the Blind Forest.

Komm, spiel mit mir!

Solange wir Kinder sind, dürfen wir spielen. Sobald wird erwachsen werden, schickt sich das nicht mehr. Das ist die Krux unseres kulturellen Selbstverständnisses. Nicht umsonst gibt es das geflügelte Wort vom Ernst des Lebens. Aber stimmt das? Warum ist das Spielen den Kindern vorbehalten? In älteren Kulturen ist das Spiel wichtiger sozialer Faktor – und nicht »kindisch«. Dass wir spielerisch besser und schneller lernen können, ist eine späte Erkenntnis, die aber immer mehr Einzug in unsere Gesellschaft erhält. Unternehmen schulen Mitarbeiter über spielerisch gestaltete Lehrgänge (Gamification), und in Schulen wird der Stoff mit Levelaufstiegen und Bonuspunkten garniert. Das ist nicht immer zielführend oder auch durchdacht, aber es spiegelt zumindest eine gesellschaftliche Tendenz wider, anzuerkennen, dass Spiele im Menschsein grundlegend angelegt sind.

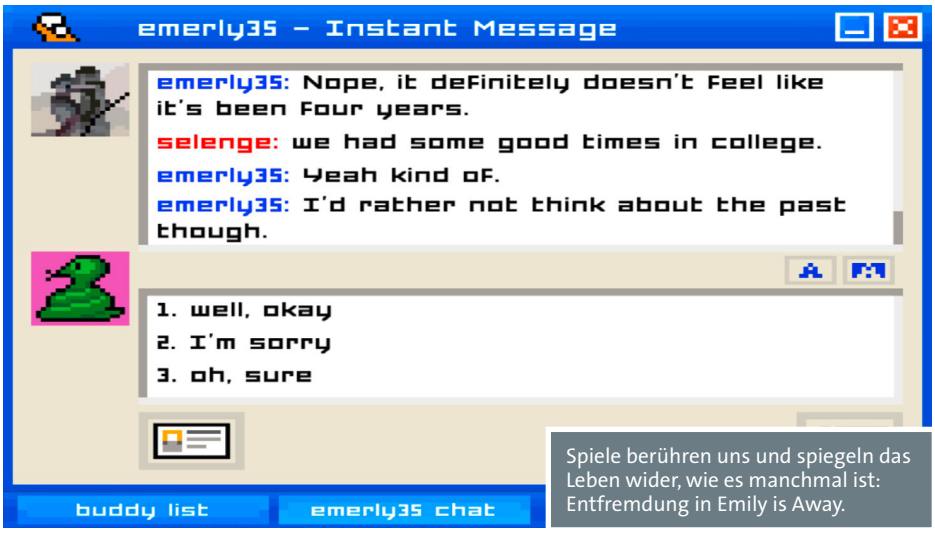
Ernste Spiele, spielerischer Ernst

Mit Johan Huizingas Argumentation ist die Unterscheidung zwischen serious games, also Spielen, die ausdrücklich einen bestimmten Bildungszweck verfolgen und in diesem Sinne ernst sind, und Spielen, die primär zur Unterhaltung dienen, obsolet. Alle Spiele sind ernst. Sicher verfolgen einige Spiele mehr als andere ein bestimmtes Ziel, etwa uns als Spieler aufzurütteln oder uns für bestimmte Thematiken zu sensibilisieren. Aber – überspitzt gesagt – selbst ein Spiel wie das scheinbar sinnfreie Multiplayer-Spiel Genital Jousting (Free Liver), in dem wir Penisse in entsprechende Körperöffnungen bugsieren müssen, folgt klaren Regeln, die in sich schlicht deswegen ernstzunehmen sind, damit das Spiel aufrechterhalten wird. Womit wir wieder bei Matt Lees »radikalem Denken« wären.

Warum wir spielen

Spiele beschränken sich nicht auf steinzeitliches Köppeeinkloppen. Sicher, eben dieses Köppeeinkloppen, gemeinsam mit Gebietskontrollen, Macht- und Ressourcenverteilungen nimmt nach wie vor einen großen Teil der Spielerfahrung ein. Und – wie wir oben gesehen haben – ist das auch nicht verkehrt, da es einen Aspekt unser aller Realität darstellt. Kurz: ein menschliches Element wiederspiegelt. Das ist aber nicht das Einzige, was uns Spiele über das Leben zu sagen haben. Sie können uns etwas erzählen über Verlust, Entfremdung, Ängste oder andere komplexe Sachverhalte unserer Welt. Spiele greifen das menschliche Spektrum umfassend auf: Vom Köppeeinkloppen bis zum Köpfeerweitern. Menschlich ist beides. Darum spielen wir.

Studios wie Telltale Games versuchen genau das, nämlich »das menschliche Element spielerisch zu erkunden« (Job J. Stauffer). Wir spielen, weil wir in Spielen gefahrlos experimentieren können. Weil wir Spaß haben daran, uns mit anderen zu messen. Weil wir uns in fremde Welten versetzen. Weil wir eben manchmal den Eskapismus feiern, der uns aus dem vielleicht grauen Alltag für eine Zeit befreit. Wir spielen, weil wir daran wachsen. Weil wir am Ende von Tomb Raider besser springen können als am Anfang. Weil wir unsere Fähigkeiten einzusetzen gelernt haben. Wir spielen aber vor allem mal, weil es in uns als Menschen genuin angelegt ist. Das Spiel ist Teil der conditio humana. Und da liegt der springende Punkt: Es ist eben nicht so, dass Spiele sich nun endlich einen Platz in der Kultur erobert haben. Ganz im Gegenteil. Sie sind grundlegendster Teil von uns. Ohne das Spiel wäre Kultur undenkbar. Aber warum ist das wichtig? Aus einem ganz einfachen Grund: Wenn wir anerkennen, dass Spiele in diesem Sinne vorkulturell sind, dann müssen wir uns nicht mehr rechtfertigen. Solange wir nämlich glauben, dass Spiele nur mit Ach und Krach nun endlich in der Kultur angekommen sind, schwingt sie ja immer mit, die Rechtfertigungsnotwendigkeit. Dann müssen wir – wie es der Gamescom Congress getan hat – immer wieder hinzufügen, dass Spiele mehr sind als nur Spiele. Aber wenn wir Johan Huizinga folgen und begreifen, dass alle Kultur aus dem Spiel entstanden ist, dann entfällt diese Rechtfertigungsnotwendigkeit. Spiele sind genug. Weil sie ursächlich sind. Weil sie ganz am Anfang da waren und seitdem immer. Radikal gesagt: Wenn wir erkennen, dass Spiele (vor)kulturell sind, dann ist das Medium als solches über jeden Zweifel erhaben. Natürlich gibt es weiterhin schlechte Spiele – wie es auch in anderen Medien schlechte Filme oder Bücher gibt – aber das Medium als solches ist Kultur. Punkt. Das ist noch lange nicht in den Köpfen angekommen. Nicht in denen der Öffentlichkeit, nicht in denen der Politik und nicht einmal in denen der Spiele-Community selbst. Offensichtlich wird das auf dem Gamescom Congress. Als einer der Moderatoren in die Politikerrunde fragt, welche Wichtigkeit Spiele auf einer Skala von eins bis zehn im Kontext des aktuellen Weltgeschehens einnehmen würden, bricht Lachen im Saal aus. Der Moderator zieht die Frage schließlich zurück. Und es wird deutlich: Wir Spieler machen uns selbst klein. Klammheimlich sind wir offenbar selbst noch immer der Meinung, dass Spiele eben nicht genug sind, um neben anderen ernstzunehmenden Medien zu bestehen. Würde die gleiche Frage über Goethes »Faust« oder Dantes »Göttliche Komödie« gestellt, würde wohl niemand lachen. Dass Spiele eben nicht »mehr« sind. Sondern nur ein Unterhaltungsmedium, das sich mit Ach und Krach einen kleinen Platz in der Kultur erobert hat. Wir sollten anfangen, Spiele ernstzunehmen als das, was sie sind: Quelle aller Kultur. ★



Spiele berühren uns und spiegeln das Leben wider, wie es manchmal ist: Entfremdung in Emily is Away.