

DEUTSCHLANDFUNK -Köln

im DeutschlandRadio

Redaktion Hintergrund Kultur

Uli Blumenthal

Tel. (0221) 345 1534

Dossier

Grüße aus dem Belohnungszentrum

Die Kultur und Soziologie moderner Computerspiele

Von Maximilian Schönherr

O-Ton / Atmo / Musik

Regie:

URHEBERRECHTLICHER HINWEIS

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt und darf vom Empfänger ausschließlich zu rein privaten Zwecken genutzt werden. Jede Vervielfältigung, Verbreitung oder sonstige Nutzung, die über den in §§ 45 bis 63 Urheberrechtsgesetz geregelten Umfang hinausgeht, ist unzulässig.

© **DeutschlandRadio**

Sendung: Freitag, d. 08. Dezember 2006, 19.15 - 20.00 Uhr

Weblinks:

Das Studio für Spieleentwicklung von Peter Molyneux:

www.lionhead.com

Seine Kurzbiografie in der englischen Wikipedia:

http://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Molyneux

... und etwas weniger ausführlich in der deutschen Wikipedia:

http://de.wikipedia.org/wiki/Peter_Molyneux

Die Sims (kommerzielle Seite von Electronic Arts):

www.diesims.de

Die Anwaltsseite von Andreas Lober:

www.schulte-lawyers.de/dt/lawyers/lober.html

Die Homepage von Ralf Herbrich bei Microsoft, England:

<http://research.microsoft.com/~rherb/>

Spielediskussionen bei slashdot (englisch):

<http://games.slashdot.org>

Deutsche Anlaufstelle für World of Warcraft:

www.wow-europe.com/de/index.xml

Deutsche Diskussionen über Spiele in diversen Newsgruppen unter diesem Baum:

de.rec.spiele.computer

(zum Beispiel über Google Groups suchen)

O-Ton Kinderhörspiel, 1960er Jahre

"Aber du musst üben! - Immer üben? Wie lange muss ich noch üben?"

Atmo Ballerspiel

Sprecher:

Grüße aus dem Belohnungszentrum

Die Kultur und Soziologie moderner Computerspiele

Von Maximilian Schönherr

Sprecher:

Und die Bewohner des Feuers werden den Bewohnern des Himmels zurufen: "Schüttet etwas Wasser auf uns aus oder etwas von dem, was Allah euch gegeben hat." Sie werden sprechen: "Fürwahr, Allah hat beides verwehrt für die Ungläubigen, die ihren Glauben als einen Zeitvertreib und *ein Spiel* nahmen." (7. Sure, Koran)

Sprecher:

Als nun die Lade des Bundes des HERRN in die Stadt Davids kam, sah Michal, die Tochter Sauls, zum Fenster hinaus, und als sie den König David tanzen und *spielen* sah, verachtete sie ihn in ihrem Herzen. (Erstes Buch der Chronik, Altes Testament)

Molyneux Take 5a, mit Voice Over

Die meisten Menschen, die heute Computerspiele spielen wollen, sind bereits Computerspieler. Die erfolgreichsten Titel werden immerhin an 20-30 Millionen Spieler verkauft. Die Hardcore- und Gelegenheitsspieler haben wir also alle schon erreicht. Als Hersteller frage ich mich, wie ich zukünftig die breite Masse erreiche, rund eine halbe Milliarde Menschen, die die Möglichkeiten hätten, Computerspiele zu spielen. Bei diesen Menschen ist vielleicht schon eine Videospielekonsole im Haus, weil die Kinder darauf spielen, aber an ein eigenes Spiel auf ihrem PC haben sie nicht gedacht.

Moderator

Peter Molyneux, Guildford, England. Er ist der berühmteste Entwickler von Computerspielen unserer Zeit, einer der hellsten Köpfe auf diesem Gebiet, ein Visionär. Von ihm stammt das erste Gott-Spiel "Populous" (1989). Mit dem Spiel Dungeon Keeper (1997) hat er den Realismus von Computerspielen drastisch nach vorn gebracht. Der Kerker, in dem die Unwesen gehalten werden, war räumlich begreifbar, man konnte durch ihn hindurchwandern. 2001 erschien Black & White. Es beginnt so.

Atmo Black and White, Anfang; Erzählstimme: Du hast die Wahl, gut oder böse zu sein.

"Dies ist der Anfang, die Geburt eines Gottes, herbeigerufen von einem einzelnen Gebet, geboren aus der Verzweiflung. Ein Gott zu sein, die Mächte des Guten und des Bösen zu kontrollieren - das ist dein Schicksal."

"Wir brauchen einen Gott. Bitte erhöre uns! Hilf uns, Hilfe, bitte!"

Molyneux Take 5b, mit Voice Over

Molyneux Take 1

Das Wort "interaktiv" wurde für Computer entwickelt. Aber natürlich ist auch Schach, wenn man es am Tisch gegen jemanden anderen spielt, interaktiv. Beim Computer spielt man auch gegen einen Gegner, nur eben einen Gegner ohne Persönlichkeit. Im Grunde bedeutet interaktiv, dass man handelt, statt sich zurückzulehnen und sich unterhalten zu lassen. Man wird Teil des Systems. Das gilt für Computerspiele, Brettspiele und dafür, wenn man runter in den Pub geht und sich unterhält.

Was ist dann die Qualität von Computerspielen?

Zunächst einmal durchlaufen Computerspiele stille Revolutionen. Es finden heute nicht die großen Revolutionen statt wie vor 10 Jahren, als die 3D-Grafik in die Spiele einzog und wir neue Controller bekamen. Unter den stillen Revolutionen, die jetzt stattfinden, wird *eine* das Spielen völlig verändern. Hinter dieser Revolution steckt eine sehr einfache Idee: das Leben, der Verbindung mit anderen, mit Freunden, zu jeder Zeit. Man spielt ein Spiel mit jemandem zusammen - der andere kann dabei ein Gegner oder ein Verbündeter sein. Aber während ich früher zu einem Freund sagte, komm doch rüber in mein Haus, wir spielen ein Computerspiel zusammen, läuft das heute so: Ich spiele ein Spiel und merke, du bist ja auch im Netz. Also frage ich dich, ob wir nicht eine Runde zusammen spielen wollen. Es hat etwas viel Normaleres, weil man sich nicht groß verabreden muss. Diese Entwicklung hat entscheidende Auswirkungen auf die Zukunft von Computerspielen, darauf, wie und mit wem wir Computerspiele spielen.

Es kann dabei so sein, dass einer sagt: Ich mach mir aus Computerspielen nichts, wo man Leute abschießt. Da meldet sich ein guter Freund, der auch gerade online ist, und sagt: Ach komm, spiel mit mir ne Runde, nur 10 Minuten! Dass das möglich geworden ist, zieht immer mehr Leute in Computerspiele hinein.

Für uns als Entwickler von Computerspielen heißt das, dass wir breiter denken müssen als bisher. Wir denken nicht mehr an unser Hardcore-Publikum, was auf unsere Spiele schon immer abgefahren ist, sondern wir denken an ein viel breiteres Publikum. Im Moment arbeite ich an einem Spiel namens Fable II. Der Gedanke der Vernetzung hat bei der Planung die Hälfte der Zeit verschlungen. Wir hatten viel

weniger Zeit als früher, uns um die Ausgestaltung des einen großen Helden zu kümmern.

Christian Stauffer 22:59 Uhr

Diskussionsgruppe de.rec.spiele.computer.rpg

Ich hatte ehrlich gesagt anfangs Schiss, dass ich mich in World of Warcraft zum Brot mache. Jetzt sitz ich auf Proudmoore und stelle fest, dass 90 Prozent der Spieler noch weniger Plan davon haben als ich. Außerdem ist der /1

Channel voll mit Gesülze und Flames.

Ist das auf den Realms, auf denen ihr euch befindet, auch so? Oder gibt's da auch mal taktische Kämpfe innerhalb der Party, wenn ihr mit Fremden gruppiert? Die einzige Taktik die ich bisher zu Gesicht bekommen habe ist "draufhauen bis tot", sowas wie Aggro-Management ist ein Fremdwort.

Ich überleg mir ernsthaft mir nen Alt zuzulegen (leider, der Druide macht mir sehr viel Spass).

Gruss Christian

Daniel Rupprecht 23:29

Wenn du davor deine Ruhe haben willst (oder zumindest zum größten teil davor deine Ruhe haben willst), nimm einen RP-Realm. Dort sind Leute, die das Spiel ernst nehmen. Für mich war von Anfang an klar, dass ich in einen solchen Realm gehen werde. Dort werden auch nervige Leute einfach so lange zur Sau gemacht, dass sie gar nicht mehr kommen. Somit kommen gar keine kleinen Kiddies.

Ich selbst bin auf der "Silbernen Hand" als der Gnom Pherryl zu finden. Bei fragen kannst du dich also einfach melden.

Daniel

Moderator

Online-Spiele. Spiele mit anderen, die gerade auch im Netz sind. Die neuen Spielekonsolen - das sind Computer, die nur zum Spielen gemacht sind - krallen sich regelrecht ans Internet. Sie suchen über Kabel oder drahtlos den Zugang zum Netz und dort andere Spieler. Es geht dabei meist um ein kurzes Spielerlebnis, etwas für zwischendurch. Mal schau'n, wer gerade online ist und, wie ich, Lust auf eine Autorennen hat. Wenn es mehr als zwei sind, umso besser. Nur den doofen Jan Punk wollen wir nicht mitfahren lassen, weil der unsere Kisten immer schrottet. So treffen sich Manager und Sekretärinnen, arbeitslose Tiefbauingenieure und Schule schwänzende Kids um halb 11 auf eine Runde Online-Formel-1, oder -Fußball, oder -

Poker, oder Eishockey. Für die Sieger gibt es Prämienpunkte, Highscores. Ralf Herbrich von Microsoft, England:

Ralf Herbrich Take 2

Spieler, die nicht jeden Tag Stunden investieren, sondern nur ab und zu ein Spiel spielen, sollen in die Lage versetzt werden, faire Matches zu bekommen. Deshalb war es für uns wichtig, dass das System effizient die Daten nutzt und schnell die Spielstärke herausfindet. Ich selbst bin zum Beispiel in den meisten Spielen bei den Top 10.000 bis 100.000. Das stört mich nicht, denn es geht mir darum, wenn ich schon mal für 10 Minuten ein Rennen fahre, dass das ein Rennen Stoßstange an Stoßstange sein wird, und nicht ein Rennen, wo mir der Gegner sofort wegfährt.

Atmo Autorennen Need For Speed

Moderator

Die "großen" Online-Spiele setzen einen leistungsfähigen PC und eine schnelle Internetverbindung voraus. Sie sind keine Sache von eben mal 10 Minuten zocken, sondern führen in komplexe Welten ein, wo man eine Rolle annimmt, einen Decknamen, und seinen virtuellen Charakter entwickelt. Man durchwandert Graslandschaften, wo sich die Blätter der Bäume im Wind wiegen. Aber in dieser Idylle lauert Gefahr. Ein böses Rieseninsekt, ein feindlicher Krieger hinter der dicken Eiche. Der feindliche Krieger ist ein anderer Spieler, vermutlich in einem anderen Teil der Welt, vielleicht ist es bei ihm früher Morgen, er hat die ganze Nacht hindurch gespielt und im Auftrag seiner Gilde dreiundvierzig Feinde getötet. Nicht schlecht. Jetzt erst mal schlafen gehen.

Molyneux Take 2

Ich bin gern allein. Ich fühle mich in einer großen Gruppe unter Druck. Bei den großen Online-Spielen World of Warcraft, Doom, Quake, Half Life fühle ich mich chronisch unwohl.

Atmo World of Warcraft

Moderator

Peter Molyneux versteckt sich also gern in einer Höhle. Die Höhle ist eine dunkle Stelle, ein Loch auf dem Bildschirm, in die man seine Figur hineinsteuert und müde das Schwert oder die Keule neben sich hinlegt. Wem gehört eigentlich meine Keule, wem gehört diese Höhle? Fragen wir einen Rechtsanwalt, einen Spezialisten für Recht und Gesetz in Online-Welten, Andreas Lober, Frankfurt.

Lober Take 2

Die Höhle wird schlicht und einfach Teil des Spieles sein. Das heißt, die Spielwelt gehört, wenn sie überhaupt irgendjemandem gehört, dem Hersteller. In diesem Fall Blizzard Entertainment, wenn's World of Warcraft wäre. Die Keule selber: Das geistige Eigentum wird zweifellos beim Hersteller oder Entwickler des Spiels liegen. Allerdings hat er mir als Spieler diese Keule im Spiel anvertraut im Spiel. Das heißt, ich kann die Keule nutzen. Damit ist sie sicher nicht mein Eigentum, aber ich habe ein spezielles Nutzungsrecht an diesem Gegenstand.

Christian Stauffer 08:35 Uhr

Diskussionsgruppe de.rec.spiele.computer.rpg

Hm... letztens gab's auf Proudmoore einen "organisierten" Raid. Also in Crossroads sammeln und dann um 22:00 gen Norden zielen. Um 21:50 (als die Hälfte derer, die pünktlich sein wollten, noch auf dem Weg waren) wurde dann aufgebrochen. Es kamen so ca. 40 Leute zusammen. Wir sind dann gen Norden gerannt, quer durch Elfen-Gebiet. Und gerannt. Und gerannt. Dass die Elfen sich recht schnell organisierten und die hintere Hälfte unserer Truppe nach wenigen Minuten tot am Boden lag hat den Organisator der Geschichte nicht wirklich interessiert, der ist einfach weitergerannt (und alle natürlich munter hinten drein). Nach ner halben Stunde waren wir noch ca. 15 Nasen, die mitten im Elfengebiet mit aktiviertem PvP-Flag Mobs geschnetzelt haben (und damit mein ich nicht mal Elfen-NPCs, sondern einfach Viecher). Da hab ich mich denn auch angefangen zu fragen was das soll.

Die andere Möglichkeit wär halt in Proudmoore ein autonomes Subsystem (= eine Gilde) auf die Beine zu stellen, und zu versuchen die Leute die einigermassen wissen was sie machen dort zusammenzukriegen. Ich bin mir aber nicht sicher, ob das so einfach möglich ist...

Christian

Molyneux Take 3

Einige parallele Entwicklungen halfen den Online-Spielen, jetzt so populär zu werden. Eine Sache dabei ist unglaublich traurig: Als ich klein war, wollten meine Eltern mich nicht im Haus haben. Sie haben mir als 6-, 7-, 8-Jährigem dauernd gesagt, jetzt geh

raus, spiel mit deinen Freunden draußen, wir können dich hier nicht brauchen. Sie wollten einfach nicht, dass ich im Haus herumhänge. Ihre Sorge war damals überhaupt nicht, wie sie viele Eltern heute, vielleicht auch in Deutschland, sicherlich in den USA haben, dass ich, sobald ich das Haus verließ, schreckliche, dramatische Erfahrungen machen würde. Heute leben Eltern ja in einem Dauerzustand von Angst in Bezug auf ihre Kinder. Kinder müssen permanent unterhalten werden, man muss sie laufend durch die Gegend chauffieren. Meine Eltern sagten: Wie, du willst schwimmen gehen? Hier ist das Geld. Du willst ins Kino gehen? Hier ist das Geld. Man käme heute gar nicht mehr auf die Idee, so zu denken.

Unter dem sozialem Aspekt betrachtet, wollen Kinder mit anderen Kindern ihres Alters zusammen sein. Wie soll sich so etwas natürlich entwickeln, wenn man sie dauernd von Ort zu Ort, quer durch die Stadt fährt? Genau hier setzen die Online-Spiele mit ihren Chaträumen an. Da kann man sich durch Tippen unterhalten. Das ist eine Methode der Kommunikation, die Kindern bisher nicht zur Verfügung stand und die sie auch nicht brauchten. Das Telefon ist eine Sache, aber die Chaträume haben eine andere Qualität.

Und diese fantastische Online-Kommunikation hat einen weiteren tollen Aspekt: Der Freundeskreis erweitert sich, und zwar erheblich. Ich hatte als Kind meine Klicke von Freunden, und das war's schon. In der Welt der Onlinespiele kann man - und ich habe das selbst erlebt - Freunde aus ganz anderen Kulturkreisen gewinnen.

Freunde?

Ja, ich würde sie meine Freunde nennen, auch wenn es keinen direkten menschlichen Kontakt gibt. Solche Freundschaften kann man heute übers Spielen aufbauen. Ein feines Beispiel dazu: Ich war auf einer Computerspielemesse, unterhielt mich gerade mit einem Bekannten, als dieser sagte: Tut mir leid, ich muss jetzt gehen, eine Verabredung mit meinen Freunden. Wie, deine Freunde hier auf der Messe? Ja, meinte der Bekannte, ich habe sie nie persönlich kennengelernt, aber sie gehören zu meinem Clan. Wir spielen World of Warcraft, und haben uns über das Spiel verabredet, uns erstmals persönlich kennenzulernen. Er war darüber echt aufgeregt. Und siehe da, sie trafen sich, und es wirkte, als wären sie alte Schulfreunde, die sich wieder treffen, wo

aber der eine sagt: Ach du bist der, der uns immer in Schwierigkeiten bringt und auf den wir bisschen aufpassen müssen!

Mir war bis dahin nicht klar gewesen, dass man das Freunde nennen kann. Aber man sah sofort: Das waren seine echten Freunde. Obwohl sie sich niemals getroffen hatten, gab es nicht dieses verklemmte Herumdrucksen, wenn sich zwei völlig Fremde zu einem Blind Date verabreden. Was Freundschaften auszeichnet, ist der Kontext, das gemeinsame Interesse.

Christian Stauffer 13:03

Diskussionsgruppe de.rec.spiele.computer.rpg

Gestern war ich mit 4 anderen Jungs (2 Krieger, 18, 1 Mage, 18, 1 Schamane, 14) in Ragefire. Erst wollte ich healen, keine Chance. Die beiden Warrior hatten keinen Plan von Aggro Management, weshalb die Mobs dauernd auf mir und dem Mage rumgehackt haben. Ich hab dann die meiste Zeit in Bärenform verbracht, und versucht die Mobs vom Mage und dem Schamanen wegzuhalten. Zwischendurch bin ich zurückgeschiftet um zu heilen, was im Kampf relativ heavy ist (weil dann jeweils 2-3 Mobs auf mich eintreten, während ich in der ungeschützten Druidenform bin, und der Wechsel zurück in die Bärenform sehr viel Mana braucht).

René Seils 17:15

Ich hatte noch nicht das Vergnügen mit den richtigen Leuten zusammen in einer Gruppe einen Quest zu lösen. Nebeneinander ein paar Mobs zu plätten funktioniert durchaus wenn zufällig die richtigen Leute in der Nähe stehen (die allgemeine Hilfsbereitschaft ist groß). Da prügeln teilweise Druiden mit nem'Stab auf einen Eliteheini ein. Manchmal kommt es mir so vor das jeder mit genügend Gold erstmal ne'Gilde eröffnet um einen coolen Zusatz unter dem Namen zu haben. Ich habe bisher nur selten mehr als zwei/drei Leute einer Gilde gemeinsam durch die Gegend streifen sehen.
René

Moderator

Die Welt der Online-Spiele sieht zwar anders aus als die Häuser draußen oder die echten Blätter, die sich im Wind wiegen. Und Elfen steigen im realen Leben auch nicht mit mir in den Bus ein. Aber die Spiele spiegeln soziale Strukturen. Das geht weit über das Sich-Verabreden mit Gleichgesinnten hinaus. In World of Warcraft, dem meist gespielten Online-Spiel aller Zeiten - es kostet über 10 Euro monatliche Abogebühr - muss man seine Figur hegen und pflegen, man muss trainieren und

stundenlang das Schwert schleifen. Die Aufbauarbeit, bis die Figur überhaupt vor anderen bestehen kann, noch lange bevor sie für andere eine Autorität darstellt, ist elend. Andreas Lober, der Rechtsanwalt und selbst begeisterter Computerspieler.

Lober Take 6

Tatsächlich gibt's eine Gruppe von Leuten, die offensichtlich sehr viel Zeit hat, und eine andere Gruppe von Leuten, die deutlich mehr Geld als Zeit hat. Und von daher ist die zweite Gruppe von Menschen bereit, zum Teil erhebliche Summen dafür zu zahlen, um einen gut ausgerüsteten hochgespielten Charakter zu erwerben. Ein paar Hundert Euro sind da nichts Außergewöhnliches. Bei manchen Spielen, vor allem in Korea, kann es da auch deutlich ins 4- bis 5-Stellige gehen.

Moderator

Korea ist die Wiege der Online-Spiele mit PCs, während die Japaner eher die kleinen, handlichen Spielekonsolen lieben.

Lober Take 9

Japan hat im Bereich Online-Spiele gegenüber Korea einen deutlichen Rückstand. Das hängt mit der unterschiedlichen Spieltradition zusammen, dass Japan traditionell stark auf Videospielekonsolen ausgerichtet ist.

China ist tatsächlich ein wachsender Markt. Ein Aspekt ist dieser: Sehr viele von diesen Leuten, die Charaktere hochspielen, sitzen in China. Ich kann mir hier in Deutschland zum Beispiel bestellen, ich hätte gern eine Spielfigur von Level 10 auf Level 30 gespielt, und verschiedene Agenturen in Deutschland arbeiten dann mit chinesischen Partnern zusammen, weil in China die Löhne deutlich niedriger sind. Entsprechend wird auch ein Teil des Golds, was beispielsweise auf Ebay gegen echtes Geld verkauft wird, tatsächlich von chinesischen Spielern erspielt.

Neben diesen so genannten "chinesischen Goldfarmern" gibt es aber tatsächlich eine große Anzahl von Chinesen, die das Spiel um des Spiels willen spielen.

Moderator

Die Goldfarmer sind die Sklaven in Online-Spielen, weil sie gegen Geld und nicht um des Spielevergnügens Willen dabei sind. Für Chinesen typische Schreibfehler, wenn sie sich mit ihren Spielepartnern auf Englisch unterhalten, enttarnen sie rasch als Arbeitssklaven. Sie werden gemieden, gemobbt, aus der Gilde ausgeschlossen. Mexikanern geht es nicht anders. Auch ein Billiglohnland. Am besten hält man als Goldfarmer die Klappe und schmiedet still sein Schwert. Ganz wie im wahren Leben.

Mit einem starken Charakter erntet man nicht nur Anerkennung, sondern man kann Schlachten anführen - in den meisten Spielen erinnern diese ans Mittelalter oder früher. Wenn man siegt, fallen der eigenen Truppe die Bodenschätze zu, Gold und Nuggets - die "In-Game-Währung".

Computerspiele haben schon immer versucht, der Wirklichkeit, die uns umgibt, nahe zu kommen und sie mit ihren Elementen der Fantasie und der Fiktion anzureichern. Das ist nicht typisch für Computer, sondern war schon bei Brettspielen wie Monopoly der Fall: Kapitalismus mit Spielgeld. Bankirrtum zu deinen Gunsten. Oder: Gehe direkt ins Gefängnis und nicht über Los. Die chinesischen Goldfarmer und die Versteigerungen von hochgezüchteten Spielfiguren bei Ebay stehen sind nur Randaspekte. "Entropia Universe", ein amerikanisches Onlinespiel, löst die Grenze zwischen Geld im Spiel und Geld auf der Bank auf.

Sprecherin:

Das Entropia-Universum ist mehr als ein Spiel. Es ist echt. Echte Menschen, echte Aktivitäten und eine Wirtschaft mit richtigem Geld in einem riesigen Onlineuniversum. Schließen Sie sich den augenblicklich 516.401 Menschen auf der ganzen Welt an, die bereits mit der Währung des Entropia-Universums, dem PED, zahlen und jeden Tag ihre Figuren auf dem ungezähmten Planeten Calypso weiterentwickeln. Unsere einzigartige und sichere Echtgeldwirtschaft ermöglicht es Ihnen, Ihren angesammelten PED-Reichtum auf Ihr Konto im richtigen Leben zu übertragen.

Bleiben Sie rund um die Uhr Jahrzehnte lang bei uns online. Im letzten Jahr hatten wir einen Umsatz von 1,6 Milliarden PEDs, das sind 160 Millionen US-Dollar.

Kommen zu uns! Beginnen Sie ein neues Leben im Entropia-Universum!

Moderator

Auf der letzten Computerspieleshow in Los Angeles wurde ein Entropia-Spieler namens Jon "NEVERDIE" (also: Stirbnie) Jacobs zum ersten Onlinespiele-Millionär der Geschichte erklärt. Er hatte Ende 2005 einen Asteroiden im Spiel gekauft, und zwar für die Rekordsumme von 100.000 Dollar - echte Dollar. Grund: Auf dem Asteroiden befand sich eine Diskothek, die Jon Neverdie Jacobs unbedingt haben wollte.

Lober Take 7

Dieser Nachtclub, von dem die Rede ist, ist einer der ganz besonders wertvollen Gegenstände - eine Immobilie, die tatsächlich für dieses Geld verkauft wurde. Der Besitzer des Asteroiden und des Nachtclubs wird beteiligt an den Umsätzen, die Spieler auf dem Asteroiden tätigen. Das heißt, er bekommt von anderen Spielern In-Game-Währung gutgeschrieben, und die kann er dann beim Spielebetreiber wieder in echtes Geld umtauschen.

Ich habe tatsächlich mal mit dem Käufer dieses Nachtclubs gesprochen, und er hat mir sein Konzept erläutert, wie er diesen Nachtclub zum Beispiel mit Kunstwerken ausstattet, um eine schöne Atmosphäre zu schaffen, und zum Teil auch Discjockeys aus der realen Welt einlädt, die dort für eine Nacht Platten auflegen.

Stefan Müller 18:07

Diskussionsgruppe de.rec.spiele.computer.rpg

Ich spiele einen reinen Heilpriester und war vorgestern abend mit 13 Leuten in einer Höhle unterwegs. Da ist es schon ziemlich schwierig den Überblick zu behalten und mitzubekommen auf wen das Monster gerade einhackt.

Stefan Scholl 23:46

Als Dwarf Hunter hatte ich ab und zu Probleme die richtigen Leute zu finden, aber mit der Zeit lernen die anderen auch wie das Zusammenspiel funktioniert. Da muss man in der Hitze des Kampfes nicht mehr viel reden.

Dave 10:09

Bei meiner Gruppe ist es immer die selbe Person die geheilt werden muss, nämlich der Tank, also ich.

Wenn irgend jemand anderes geheilt werden muss läuft irgend etwas zünftig schief, oder aber es sind so viele Adds hinzugekommen, dass der Schamane als sekundärer Tank einspringen muss.

Cheers :)

Moderator

Die Industrie der Computerspiele ist in den letzten Jahren so stark gewachsen, dass sie inzwischen mit der Filmindustrie verglichen wird. Die Spiele bedienen jede Altersgruppe, nicht nur die Kinder und Jugendlichen, sondern auch die viel Älteren, für die es sogar einen eigenen Ausdruck im Englischen gibt: "Grey Gamer". Der 100 Jahre alte japanische Spielkartenkonzern Nintendo hat in den 80er Jahren die erste Computerspielekonsole auf den Markt gebracht, den handlichen Game Boy; vor kurzem wartete Nintendo mit einer Art elektronischem Notizbuch auf, das, wenn man es öffnet, einen freundlichen Mann zeigt, der den Besitzer zu einigen Gehirntrainings einlädt. "Dr. Kawashimas Hirnjogging" ist nicht nur in Japan so beliebt unter den älteren Herrschaften, dass Nintendo allein wegen diesem "Spiel" mit dem kleinen Gerät große Gewinne einstreicht.

Jeder Computer enthält heute in seiner Grundausstattung bereits einige Spiele. Gegen Computer kann man kostenlos Schach spielen und verliert praktisch immer. Selbst Weltmeister Kramnik beißt sich an Deep Fritz die Zähne aus, dem Weltmeister der Schachprogramme. Ein verrauchter Schachclub nach dem anderen schließt, weil die "Community" sich eleganter online trifft. Das macht das Spiel durchaus nicht unemotional. So manche Computermaus ging in die Brüche, weil der Gamer noch in letzter Millisekunde einen Zug loswerden wollte, der Zentralcomputer aber den Klick nicht verzögerungsfrei annehmen konnte. Es gibt Spieler, die einen solchen Hass auf ihnen nicht persönlich, aber durch Spiele und arrogante Chats bekannte Gegner entwickeln, dass sie beim nächsten Spiel an ihrer Stelle heimlich Schachprogramme auf die Verachteten loslassen, die sie natürlich brutal einmacht. Weil man sich nicht gegenüber sitzt, sieht der Betrogene das gegnerische Feixen auch nicht, und sinkt anonym in seiner Wertung ab.

An anderen klassischen Brettspielen wie dem asiatischen Go beißen sich die Computer die Bits aus und schlagen dennoch nicht einmal mittelmäßige Spieler.

Die meisten Computerspiele, nicht nur diejenigen, bei denen man als Ego-Shooter blindwütig alles abschießt, was er in seiner düsteren Fantasiewelt, haben einen Helden, eine Figur, die der Spieler bewundert und für die Zeit des Spiels selbst sein darf. Ich *spiele* nicht den Helden, ich *bin* der Held. Peter Molyneux.

Atmo Fable

Molyneux Take 6

Ich bin der Meinung, dass der Held in Romanen ein ganz anderer ist als der in Computerspielen. In Romanen ist der Held ein ikonenhaftes Individuum, mit dem man sich nicht unbedingt identifizieren muss. James Bond ist so jemand: unglaublich gut in allem; er bekommt mit jeder Frau eine Verabredung, er ist unsterblich. Man sieht ihm nur zu, bewundert ihn vielleicht. Aber er ist der Held eines anderen, nämlich des James Bond Autors Ian Fleming. Mein Traum war es, einen Helden zu schaffen, der Ihr Held wird.

*Und wenn ich gar kein Held sein will, weil ich es nicht nötig habe, ein Held zu sein?
In dem ersten Computerspiel Pong gibt es auch keinen Helden.*

In unserem neuen Spiel werden Sie die Möglichkeit haben, kein heldenhaftes Leben zu führen. Sie können, statt brutal oder freundlich zu werden, statt sich zum strahlenden Helden oder zum Schlächter zu entwickeln, auch heiraten und Kinder kriegen. Sie können sich niederlassen, einer festen Arbeit nachgehen, ein Haus bauen. Wenn Sie das wünschen, können Sie es haben. Natürlich werden Sie draußen vor Ihrem Fenster all die Ungerechtigkeiten der Welt sehen, und wenn Sie ein Mensch sind, der diese Ungerechtigkeiten ignoriert, was auch immer das moralisch bedeuten mag, geht das schon in Ordnung.

Auch wenn Sie in dem Spiel - innerhalb des vorgegebenen Umfelds - alles sein können, was Ihnen liegt, werde ich versuchen, Sie zu einer Heldenkarriere zu ermuntern. Ich werde sogar einige schmutzige Tricks anwenden, um Sie dazu zu

bringen. Zum Beispiel wird Ihr Kind zu ihnen kommen und Sie fragen: Papa, Papa, warum gibt es auf der Welt so viel Leid? Fieser Trick, nicht wahr? Und dann raffen Sie sich auf, töten den Bösen da draußen, und Ihr Kind stürmt auf Sie zu und ruft: Papa, Papa, ich liebe dich!

Atmo Sims, Kinder spielen Sims

"Oh, ist der süß, den hätte ich gern als Mann!" ...

Moderator

Das meist verkaufte Spiel aller Zeiten stammt nicht von Peter Molyneux und seiner kleinen Firma Lionhead in Südengland, sondern aus der kalifornischen Programmierschmiede des größten Spieleherstellers, Electronic Arts. Es heißt: Die Sims. Bei den Sims gibt es keine Helden, nicht einmal eine mehr oder weniger festgelegte Geschichte, an der entlang man spielt. Bei den Sims erschafft der Spieler zunächst die Personen einer Familie, kleidet sie ein, baut ihnen ein Haus und lässt sie darin einziehen. Die Figuren, die Sims, handeln dann weitgehend autonom, aber wenn man sie so lässt, werden sie verwahrlosen, sich nicht mehr waschen, die Kinder gehen nicht mehr zur Schule, der Dieb räumt nachts das ganze Haus aus. Man muss den Sims also immer wieder unter die Arme greifen, sie dazu ermuntern, ihrer Arbeit nachzugehen, damit Geld ins Haus kommt, sich zu paaren, damit es Nachwuchs gibt. Die Sims unterhalten sich in ihrer eigenen Kunstsprache, und sie bewegen sich am Bildschirm durch einen einigermaßen real aussehenden dreidimensionalen Raum. Mit all den Verliebtheits- und Urlaubsdramen, die sich da scheinbar ohne Eingriffe von außen fast autonom entwickeln, ähnelt das Spiel einer Doku-Soap im Fernsehen.

Atmo Sims, Kinder spielen Sims

"Ah, da stirbt jemand!" "Ja, ich glaube auch" ...

Moderator

Alle Spiele, nicht nur Computerspiele, bedienen das Belohnungszentrum im Gehirn. Wenn wir beim Doppelkopf mit Freunden in der Kneipe einen Stich machen oder einsam bei Fable einen Goldpunkt einsacken, fließt Dopamin ins Belohnungszentrum, und das kommt als Wohlbehagen an, als Kick, und führt dazu, dass wir mehr Stiche machen und mehr Goldpunkte einsacken wollen, bis es irgendwann genug Kicks sind und ein Sättigungsgrad erreicht wird und wir etwas anderes tun wollen.

Es gibt Spiele, die bei denen das Belohnungszentrum viel schneller grüßt als bei den langsameren Spielen von Peter Molyneux oder den Sims. Der Ego-Shooter, der von sich selbst am Bildschirm vor allem sein großes Gewehr sieht, braucht nur eine Salve abzufeuern, und die Jungs vorn im Bunker fallen tot um. Je nach Kulturkreis mit oder ohne Blut. Wegen der relativ strengen Kontrollbehörden in Deutschland fertigen die Hersteller dieser Spiele blutlose Varianten eigens für den deutschen Markt an. Diese Spiele wie Doom oder Counter Strike wurden bei den jungen Männern gefunden, die die Schulmassaker der letzten Monate und Jahre angerichtet haben. Die Spiele haben einen Grad des Realismus erreicht, der es dem Schützen von Emsdetten sogar möglich machte, in Counter Strike seine Schule nachzubauen und das Attentat in Ruhe zu proben.

Warum programmiert auch Peter Molyneux Spiele, die sich immer stärker der Realität, oder dem Film annähern, also der Welt, wie sie wirklich ist - statt etwas schönes Abstraktes?

Molyneux Take 10

Einer der Hauptgründe dafür ist, dass wir uns so lange mit abstrakten Spielen herumschlagen mussten. Man konnte einfach kein realistisches Spiel programmieren. Selbst die beste 3D-Technik, die wir uns angesehen haben, war so weit von der Realität entfernt, dass jeder, der sich vorher nicht mit Computerspielen beschäftigt hat, sofort sagte: He, die Figur hat ja einen ganz eckigen Kopf! Der Kopf war eine Abstraktion, zu der wir gezwungen wurden, weil die Technik noch nicht soweit war.

Der grandiose Vorteil dieses Realismus ist, dass ich Ihnen nichts erklären muss. Wenn ich dagegen eine abstrakte Welt mit blauen eckigen Objekten herstelle, die auf Sie zufliegen, während Sie ein orangefarbenes Objekt in Ihrer Hand halten, das die Form einer Banane hat, muss ich Ihnen erstmal erklären, was da überhaupt los ist. Während ein Karton in Wirklichkeit, wenn sie vom Tisch rutscht, immer herunterfällt.

Wir gehen aber weiter, wir suchen nach dem Hyperrealismus. Wir wollen - wie Hollywood - unglaublich schöne Dinge schaffen, die es in Wirklichkeit nicht gibt,

oder Super-Action. In der Realität können wir nun mal nicht aus Fenstern springen und überleben, bei Feuer verbrennt man sich, und unter Schüssen stirbt man.

Wenn man nur einmal soweit wäre, ein menschliches Gesicht programmieren zu können, das die Tausenden von winzigen Bewegungen enthält, die jedes menschliche Gesicht dauernd spielen lässt, wenn es kommuniziert, dann wäre ich zufrieden. Das wäre mir viel lieber als ein noch so tolles abstraktes Spiel. Das würde es mir nämlich erstmals ermöglichen, eine Figur zu schaffen, mit der Sie sich wirklich identifizieren.

Aber hier kommen die Soziologen auf den Plan und warnen: Diese superreale Figur kann bewirken, dass die Kinder und Jugendlichen sie mit dem wahren Leben verwechseln!

Na ja, darüber hätten die Soziologen nachdenken sollen, als Power Rangers veröffentlicht wurde. Oder Teenage Ninja Turtles. Oder, als ich klein war, Thunderbirds oder Captain Skylight oder Tom und Jerry, selbst Mickey Maus. Die Wahrheit ist doch, dass sich der menschliche Geist die ganze Geschichte hindurch selbst mit Fantasie unterhalten hat. Ob das ein alter Stamm war, wo jemand von unglaublichen Schlachten erzählt, oder die Vorstellung, dass oben im Himmel die Götter gegeneinander kämpfen, oder die Teenage Ninja Schildkröten im New Yorker Untergrund, oder Power Ranger, die die Welt retten. Sie alle haben eins gemeinsam: die Fantasie der Auseinandersetzung.

Und das ist nicht mit Computerspielen gekommen, sondern mit Büchern, Filmen, Geschichtenerzählern, solange es Menschen gibt. Ich halte es für sehr gefährlich, einer Gesellschaft diese Dinge wegzunehmen, ohne darüber nachzudenken, welchen Schaden das anrichten kann. Der Eskapismus, die Flucht, die Ihnen diese Spiele ermöglichen, nehmen vielleicht sogar ein wenig den Druck aus Ihrem Leben. Wenn jemand ein Gewehr sieht, heißt das ja noch lange nicht, dass er es anlegen und auf den Falschen schießen wird. Die Spieler meiner Spiele lernen alle die Lektion, dass jeder, der Böses tut, bestraft wird. Das finde ich viel moralischer als zu sagen: Es darf keine Gewalt, keine Waffen in Spielen geben.

Moderator

Andreas Lober, Rechtsanwalt und Experte für virtuelle Gemeinschaften, hat über das Thema Gewalt in Computerspielen und Wirkungsforschung promoviert.

Lober Take 12

Gewaltverherrlichung ist ein Schlagwort, das aus meiner Sicht viel zu häufig in sehr extremen Formen in den Medien diskutiert wird. Es gibt tatsächlich eine Anzahl von Computerspielen, die sehr explizite Gewaltdarstellung beinhaltet, die so nicht in Kinderhände gehören. Diese Spiele dürfen in Deutschland an Minderjährige auch nur dann abgegeben werden, wenn sie von der USK als Kontrolleinrichtung entsprechend freigegeben wurden. Man kann sich jenseits davon bei Spielen für Erwachsene im ein oder anderen Fall darüber streiten, ob die Grenzen des guten Geschmacks überschritten wurden.

Ein anderes Problem allerdings, das aus meiner Sicht sehr viel stärker auf die Persönlichkeitsbildung einwirken kann, ist die Frage der Kriegsverherrlichung. Es gibt tatsächlich eine große Anzahl von Spielen, die auf sehr reale Weise kriegerische Konflikte wiedergibt, bei denen der Spieler am Ende als strahlender Held erscheint, ohne dass verschiedene Konfliktlösungsmöglichkeiten aufgezeigt würden. Das geht wohl auch gar nicht, von der Spielmechanik her, weil das Spiel einfach spielbar sein muss. Aber da meine ich, besteht schon die Gefahr, dass bei einer Simulation oder einem Strategiespiel sich die Bilder im Computerspiel so den Bildern im Fernsehen annähern, dass die realen Kriege im Fernsehen als weniger tragisch empfunden werden, während der überwiegende Teil der Spiele, die sehr gewalttätig sind, doch in sehr verfremdeten Umgebungen stattfinden. Da kann ich mir vorstellen, dass ein Abstumpfungseffekt eintritt, weil die Spieler oder Zuschauer an grausame Darstellungen gewöhnt werden. Allerdings sind die meisten dieser Darstellungen doch relativ weit von dem weg, was tatsächlich in der realen Welt passiert. Das soll natürlich nicht ausschließen, dass im einen oder anderen Fall ein Zusammentreffen von medialer Gewalt mit anderen Problemlagen dazu führen kann, dass sich die betroffene Person nicht so verhält, wie sie sollte, oder im Extremfall selber gewalttätig wird.

Bei der Wirkungsforschung gehen die Meinungen ganz stark auseinander zwischen den einen Studien, die eher industrienah sind und vor allem die positiven Effekte von Computerspielen hervorheben, und den anderen Studien, die sehr stark von den üblichen Bedenkenträgern geprägt werden und sich zum Teil auch auf erschreckend niedrigem wissenschaftlichen Niveau bewegen.

Atmo Fable

Molyneux Take 4

Was meinen Sohn angeht, würde ich mir wünschen, meine Ängste zu verlieren. Wir wohnen mitten in London, und das allein ist schon ein ganz praktischer Grund, ihn nicht allein auf die Straße zu lassen. Nicht wegen Geiselnahme oder Kindesmissbrauch oder dergleichen, sondern wegen der viel zu vielen Autos. Nur aus diesem einen Grund, dass mein Sohn Lukas diese tolle Erfahrung machen soll, draußen rumzurennen, ohne dass die Eltern daneben stehen, ziehen wir jetzt aufs Land. Für mich als kleiner Junge gehörte es zu den ganz prägenden Erlebnissen, allein zu sein, mir meine Hütte zu bauen, meine eigenen Spielregeln aufzustellen. Die Vorstellung, meinen Sohn nur noch vom Musikkurs zu Karate und zum Schwimmen zu fahren, hieße, seine eigene Kreativität und Vorstellungskraft nicht zu fördern, ihn nicht in die Lage zu versetzen, sich zu langweilen. Die Langeweile ist unglaublich wichtig. Wenn man als Kind die Langeweile besiegt, vielleicht mit einem Blatt Papier oder einem Stock, dann passieren magische Dinge.

Lober Take 11

Wenn ich jetzt in einem Spiel mir einen tollen Elfencharakter zurecht gespielt habe, ich besitze Macht über die anderen, ich fühle mich, weil ich mehr Zeit in diesem Spiel als in der Schule verbringe, als ein toller Elfentyp oder eine tolle Elfe. Darf ich im realen Leben darauf bestehen, Elfe genannt zu werden?

Ich kann mir natürlich vorstellen, dass sich jemand den Namen aus dem Spiel als Spitzname in der realen Welt zulegt, und dagegen kann man nichts einwenden, solange es nicht jemanden in der realen Welt gibt, der stärker ist, weil dann die Erfahrungspunkte aus dem Spiel nicht mehr zählen, sondern ganz einfach die Muskelkraft.

O-Ton Kinderhörspiel

"Peter! Peter! Du bist eingeschlafen, du hast wieder nicht geübt. - Ach Mutter, ich habe geübt, ich habe sooo viel geübt. - Peter, du darfst nicht lügen! - Ich kann dir mein neues Stück vorspielen. - Das möchte' ich hören.

Atmo Ego-Shooter

O-Ton Kinderhörspiel

"Du bist doch ein braver Junge. Schön hast du gespielt. Jetzt kannst du raus zu den anderen Kindern."

Atmo Ego-Shooter

Sprecher:

Sie hörten:

Grüße aus dem Belohnungszentrum

Die Kultur und Soziologie moderner Computerspiele

Von Maximilian Schönherr

Es sprachen: Hüseyin Michael Cirpici, Jonas Scheibchen und Bettina Scholmann.

Redaktion: Uli Blumenthal. Eine Produktion des Deutschlandfunks 2006.