



Immer immersiver

LEITMEDIUM COMPUTER- SPIEL

Benjamin Rostalski

Benjamin Rostalski studierte Politikwissenschaft in Berlin und war bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beschäftigt. Seit 2011 leitet er das Awardbüro des Deutschen Computerspielpreises und ist seit 2012 Projektmanager der Stiftung Digitale Spielkultur.

Foto: Dirk Mathesius

Foto unten: Screenshot „Papers, Please“

Moderne Blockbuster-Spiele finden ein globales Millionenpublikum über kulturelle Barrieren hinweg, erlangen Deutungshoheit über darin verhandelte Themen, prägen Wertorientierungen und bieten Stoff für Diskussionen. Vieles spricht dafür: Digitale Spiele sind das Leitmedium des 21. Jahrhunderts.

Dieser Befund mag zunächst überraschen, handelt es sich bei Spielen doch in erster Linie um ein popkulturelles Unterhaltungsmedium. Meinungsbildung war bislang den publizistischen Medien vorbehalten, denen man ein Sendungsbewusstsein unterstellen kann. Dabei ist unser Medienbegriff noch sehr geprägt vom linearen Modell, das wenige autoritative Sender und viele „hörige“ Empfänger vorsieht. Die Bedürfnisse des Publikums haben sich aber spürbar gewandelt. Als Gegenbewegung zur Verflachung von Unterhaltung und Medien und den immer schnelleren Erregungsspiralen in Print, Fernsehen und den sozialen Netzwerken gibt es ein wachsendes Interesse an tieferem Eintauchen, an Immersion – sowohl inhaltlich als auch interaktiv.

Weitläufige Welten digitaler Spiele wirken besonders einnehmend und bieten durch Komplexität und intellektuelle Herausforderung ein Kontrastprogramm zu linearen Unterhaltungs-

formaten. Der Spieler agiert innerhalb der Parameter des Spiels symbolisch und erfährt etwas über sich selbst. Das schult die Fähigkeit zur kritischen Reflexion und hat damit auch Auswirkungen auf Lebenswandel und Charakterbildung. Das Probe-Handeln im Spiel ist zwar gefahrlos, bleibt aber nicht ohne Konsequenzen. Ethische Fragen wirken im Kontext der Interaktion nachhaltiger, nötigen sie dem Spieler doch eine aktive Positionierung ab.

Gute Spiele wie der dystopische Thriller „Papers, Please“ wecken Interesse für ihr Thema und legen den Grundstein für eine eingehendere Beschäftigung damit, was im modernen informationellen Überfluss äußerst wertvoll ist. Sie stoßen Debatten in den Spieler-Communities an, denn aus der digitalen Spielkultur ist längst ein eigener sozialer Kommunikationsraum entstanden, in dem gesellschaftliche Konflikte am Beispiel ihrer medialen Abbildung diskutiert werden. Agenda Setting ist nicht länger klassischen Medien vorbehalten.

Publizistisch bieten Spiele also ganz neue Möglichkeiten – wenn die Entwickler sie denn zu nutzen wissen. Die Message tritt dabei aber nicht immer gleich so klar zutage, wie man das von Print oder Fernsehen gewohnt ist. Die nötige Rezeptionsfähigkeit vorausgesetzt, verbirgt sich im Gameplay ein zusätzliches Stilmittel von subtiler Eindringlichkeit. Gehen audiovisuelle Gestaltung, Narration und Gameplay Hand in Hand, überflügelt ein modernes Computerspiel den herkömmlichen Medienkanon spielend, was Wirkung und Überzeugungskraft angeht.

