

UND DIE MORAL DES GAMES IST ...

Es gibt mehr als nur
Bumbum.

Writer: Marc Bodmer

Die Gewalttaten in Newtown, USA, haben in den Vereinigten Staaten eine weitere Runde der medialen Gewaltdebatte eingeläutet, deren Fokus auf Videospiele liegt. Dabei geht vergessen, dass Games weit mehr zu bieten haben als gewaltige Ballereien und durchaus in der Lage wären, unsere Moral zu fördern.

In der Aufarbeitung des tragischen Amoklaufs von Newtown, Connecticut USA, bei dem ein 20-Jähriger kurz vor Weihnachten 20 Schulkinder, sechs Erwachsene und anschliessend sich selber erschoss, kündigte US-Präsident Barack Obama ein Programm an, das eine Verschärfung der Waffengesetze und die Verbesserung der Sicherheit an Schulen vorsieht. Weiter soll die Forschung im Bereich Waffengewalt wieder aufgenommen werden. Gemäss Washington Post wurden wissenschaftliche Untersuchungen, die zum Ziel hatten, die Zahl der jährlich rund 30'000 Opfer von Schusswaffen zu reduzieren, seit 1996 auf Grund politischen Drucks von der Waffenlobby NRA auf Eis gelegt. Nun soll das Center for Disease Control and Prevention CDC 20 Millionen Dollar erhalten, um die Zusammenhänge zwischen Waffen und Todesfällen abzuklären. Weitere 10 Millionen Dollar sieht Obama für das CDC vor, um «Ursachen und Präventionsmöglichkeiten von Waffengewalt abzu-



FREUND ODER FEIND: In «Fallout 3» schafft man sich seine Widersacher (©Bethesda).

klären, dazu gehören Verbindungen zu Videospiele, Medienbildern und Gewalt».

Letztere Weisung überraschte manchen Game-Enthusiasten, scheint sie doch wissenschaftliche und rechtliche Fortschritte der vergangenen Jahre nicht zu berücksichtigen: 2011 unterstellte der Supreme Court, das höchste Gericht der USA, Videospiele demselben Schutz, den andere künstlerische Ausdrucksformen wie Film, Musik und Literatur geniessen: «Psychologische Studien, die eine Verbindung zwischen der Nutzung von gewaltinszenierenden Videospiele und schädlichen Auswirkungen auf Kinder behaupten, konnten den Beweis nicht erbringen, dass Minderjährige nach dem Konsum aggressiv handeln. Jegliche aufgezeigte Auswirkungen waren klein und unterschieden sich nicht von den Auswirkungen, die andere Formen von Medien bewirkten», hiess in der Urteilsbegründung.

Diesem Gleichstellungsentscheid zum Trotz wurden Computerspiele von Obama als einziges Medium namentlich erwähnt, obschon es in Tarantinos Gewaltorgien, Splatter-Komödien wie «Hänsel & Gretel: Witch Hunters» oder Folterporno-Dutzendware wie «Saw» mit expliziter Brutalität und jeder Menge Knarren zur Sache zugeht. Hier meldete sich

jüngst Alt-Cowboy Robert Redford zu Wort und prangerte die Waffenverherrlichung der heutigen Hollywoodproduktionen an.

Doch wie der Blog von Ars Technica festhält, geht es hier weniger um Wissenschaft, sondern um Politik. Das bestätigt auch der Blog-Eintrag von Ralph Nader, des vormaligen Präsidentschaftskandidaten der Grünen Partei, um den es still geworden war. Seine Anklageschrift liest sich wie eine Kopie der Pfeifferschen Ausführungen, bevor dieser auf die Suchthematik umgeschwenkt ist, oder einem Auszug aus «Digitale Demenz». Nader bezeichnet die Videospielehersteller als «elektronische Kinderschänder», die keine Skrupel kennen, mit ihren «immer gewalttätigeren, immer brutaleren und immer interaktiveren widerlichen Waren» die Kinder zu verführen. Die Eltern seien in diesem Zusammenhang ebenso machtlos wie die Kleinen.

Kranke Kampfrethorik

Was bei solchen brachialpopulistischen Vergleichen, die einzig der Profilierung des jeweiligen Urhebers dienen sollen, immer vergessen geht, sind die Opfer, die echten Opfer von Kinderschändern oder -pornografen, von häuslicher Gewalt und den Folgen von Drogensucht! Es kann nicht sein, dass die marginalen



SPÄTE FOLGEN

In «The Witcher» (2007) können Entscheidungen zu einem späteren Zeitpunkt kritische Konsequenzen nach sich ziehen (© Atari).

negativen Folgen von gewaltinszenierenden Unterhaltungsmedien, die nicht einmal für Kinder gedacht sind, gleichgesetzt werden mit schändlichsten physischen und psychischen Gewalttaten an Kindern, die ihren Peinigern hilflos ausgesetzt sind und – wenn sie solche Begegnungen überhaupt überleben – ihr Leben lang davon gezeichnet sein werden. Wenn etwas krank ist, so sind es solche Vergleiche, die von einer Pietätlosigkeit sondergleichen zeugen und jeglicher Nachvollziehbarkeit entbehren.

Serious Moral Games

Diese hingeschlenzte Form der Kampfretorik zeigt aber wiederum das Bedürfnis der Öffentlichkeit, einen Sündenbock zu finden und hier bietet sich die gesichtslose Game-Industrie bestens an, die sich insbesondere in den USA über gewaltinszenierende Shooter-Spiele positioniert und damit eine weitere Runde der Gewaltdebatte massgebend mit provoziert hat.

Im Schatten dieser Schlagzeilen trächtigen Diskussion treiben Entwickler von Serious Games ein sinnstiftendes Gegengewicht voran, welches das Potenzial interaktiver

Unterhaltungssoftware realisiert. Federführend in diesem Bereich ist unter anderen die Zürcher Hochschule der Künste ZHdK. Mit dem mehrfach ausgezeichneten Rehabilitations-Game «Gabarello», das Kinder wieder laufen lernt oder «Hotel Plastisse», das der Erforschung der Plastizität des Hirns dient, haben die Zürcher in der Vergangenheit bewiesen, dass ein spielerisches Umfeld den Menschen zu Höchstleistungen antreiben kann. Mit «Serious Moral Games» erscheint dieser Tage eine theoretische Abhandlung und ein Leitfaden, der sich mit der Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele auseinandersetzt.

Komplexe Bewertung

Ausgangspunkt bildet die Tatsache, dass sobald «ein Spiel den Spieler in die Lage versetzt, bewusst auf den Spielverlauf einzuwirken, kann dieser seine Aktionen von moralischen Gesichtspunkten leiten lassen». Diese Möglichkeit bietet kein anderes Medium. Entscheidend für das Autorenteam ist, dass Veränderungen in der moralischen Haltung der Spielenden messbar sind, dafür haben sie eigens ein komplexes Bewertungssystem entwickelt und nach diesem bereits diverse Titel eingestuft, setzen doch

verschiedene kommerzielle Games wie «Infamous» oder die «Fable»-Serie auf moralische Dilemmata im Spielverlauf.

Handlungen mit Konsequenzen

Dem Diktum von Game-Entwickler Sid Meier folgend – «Das Gameplay ist eine Folge interessanter Entscheidungen» – sind Handlungen von Bedeutung, die den narrativen Verlauf der Spiels beeinflussen, aber auch über eine ethische Dimension verfügen. Letztere sind rar, fokussieren doch Computerspiele in der Regel auf strategische, taktische und ökonomische Entscheidungen.

Zu den Ausnahmen gehört zum Beispiel das Fantasy-Rollenspiel «The Witcher» (2007), das den Spieler immer wieder in Situationen bringt, wo er sich für das kleinere Übel entscheiden muss. Die Konsequenz seiner Handlung aber offenbart sich erst im späteren Verlauf, weshalb das sonst gängige Zurückspringen zum Entscheidungsmoment und eine optimierende Korrektur sich nicht anbietet. Einen anderen Weg beschreitet das Third-Person-Shooter-Szenario «Fallout 3» (2008) bei dem die gemachten Entscheidungen Freund oder Feind der Spielfigur de-

finieren und «damit festlegen, von wem der Spieler Hilfe erwarten kann und wen er bekämpfen muss», schreibt das Autoren-Team.

Die Entwicklung von Serious Games zur Förderung einer moralischen Haltung ist nur eine weitere Facette im breiten Anwendungsfeld von Computerspielen und will die Tatsache nutzen, dass diese eigentliche Lernmaschinen sind. Doch gilt es nicht zu vergessen – sowohl im Guten wie im Schlechten –, dass ohne eine (pädagogische) Begleitung, die immer wieder das Lernziel vor Augen rückt, der Lerneffekt eines Video-

spiels an einem sehr kleinen Ort ist. Oder anders gesagt: Ohne entsprechenden Suktors lernt der Spieler fürs Spiel, aber nicht fürs Leben.

Markus Christen/Florian Faller/Ulrich Götz/
Cornelius Müller, «Serious Moral Games»,
144 Seiten, ZHdK, 2013



THE ROUGH AND THE QUICK

Oxley Dry Gin

Writer: Marc Bodmer

TROCKEN MIT BLINGBLING

Der «Oxley Dry Gin» vermag für seinen stolzen Preis nicht restlos zu überzeugen.

Bei Käufen im Duty Free Shop schwingt immer ein wenig Las Vegas mit: Es kommt auf die Show des Verkäufers an und wenn man Glück hat, macht eine Entdeckung, die ihr Geld wert ist.

Mit etwas Blingbling kommt auch der Oxley Dry Gin daher: Um den Hals geschwungen ein paar Drehungen eines in britischem Racing Green gehaltenen Lederbands, das ein Namensetikett festbindet. Dann steht die Flasche in einem Blechkübel, auf dem wiederum eine Etikette den Käufer informiert, dass es sich beim Oxley um einen «cold-distilled gin» handelt.

Nun denn, cold-filtered kennen wir vom Bier. Bei der Cold-Distillation – das bringt eine Internet-Suche zu Tage – wird das Wasser vom Alkohol durch Gefrieren getrennt. Sprich, das Eis wird vom noch flüssigen Alkohol abgeschöpft. Ein Vorgang, der mehrfach wiederholt wird bis der gewünschte Alkoholgrad erreicht ist. Der Nachteil dieser Methode aber ist, dass Schadstoffe im Destillat zurückbleiben, die bei der traditionellen Destillation sich gleich verflüchtigen.

Die von Oxley verwendete Form der Cold-Destillation aber setzt mit Hilfe eines Vakuums den Siedepunkt auf -5° C herab und begünstigt so eine Destillation, die schonender für die 14 nicht näher deklarierten Zutaten sein soll.

In der Nase dominieren deutliche Citrus- und Wachholdernoten. Er wirkt einladend frisch und trocken, wobei eine Alkoholnote mitschwingt. Damit wird der Oxley seiner Bezeichnung «Dry Gin» gerecht und eignet sich als Mix-Gin für hohe Ansprüche.

Für den reinen Martini-Genuss, aber ist der fassstarke Small Batch Brand (nur 240 Flaschen/Tag) mit 47 % schlicht zu wuchtig, verweilt aber entsprechend lange im Abgang und offenbart dann leis zimtige und Orangen-Aromen.

Mit seinem stolzen Preis von rund 70 Franken wendet sich der Oxley Dry Gin an eine zahlungsfreudigere Klientel und bestenfalls an Gin-Spezialisten, die etwas Aussergewöhnlicheres suchen, aber mit grossen Grünen nur beschränkt auf ihre Rechnung kommen werden.