

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Endboss killen, geht's auch demokratisch?

Claudia Feiner am Sonntag, dem 24. Januar 2021

Am 20. Januar 2021 endete eine vier Jahre währende Zeit der Unruhe; milde formuliert; man könnte auch sagen des inkompetenten Autoritarismus. Ich denke, eine große Mehrheit wird mir zustimmen, wenn ich sage, man möchte hoffen Donald Trump hat das weiße Haus und die Politik für immer verlassen. Game Over.

Auch in unserem Videospiele-Kosmos hat er Einzug gehalten, als eindeutiger Antagonist und als Persiflage. Eine Schnellrecherche nach „Donald Trump“ bringt es bei Steam immerhin auf 36 Ergebnisse und selbst da fehlen einige, in denen er mir als Gegenspieler begegnet ist, z.B. in Pride Run.

Doch kurz zurück, was haben wir an diesem Tag erlebt? Nun, im Gamer-Jargon könnte man sagen, ein menschliches Ungetüm unserer Zeitgeschichte wurde durch einen demokratischen Prozess gewaltfrei defeated. Ja, es war knapp und der tragische Sturm des Capitols hat gezeigt, wie fragil das Verständnis von Demokratie sein kann, dass sie keine Selbstverständlichkeit ist und verteidigt werden muss. Aber sie ging in Trumps Endgame, dem Showdown als Gewinner hervor. Diese Erfahrung hat die Welt aufschrecken lassen, die US-Amerikaner sicherlich lädiert, aber unser freiheitliches System nicht überwältigt.

Wenn wir nun also wirksame demokratische Prozesse haben, warum sehen wir diesen Aushandlungsweg nicht viel öfter als Lösungsschlüssel in Videospielwelten? Warum gibt es für meine Spielfigur so oft nur den universellen Vorschlag eines militanten Alleingangs gegen einen Endboss oder ein Regime? Warum ziehen wir die Bösewichte allein, in einem Akt der Selbstlegitimation als pixelgewordene Exekutive zur Rechenschaft? Siehe Super Mario, Zelda, Far Cry, usw.

Gut, es liegt oftmals in der Storystruktur begründet. In der klassischen Heldenreise von Campbell überwindet die Hauptperson eine finale Herausforderung, einen Endgegner meist auch allein, obwohl auf dem Weg dorthin viele andere Protagonist*innen mit auftreten und supporten.

Warum ist es so schwer, die realwirksame, nachhaltige, konsenssuchende und idealerweise friedliche Alternative sexy und catchy virtuell erlebbar zu machen?

Ein Beispiel: Das Spiel „A Plaque Tale: Innocence“ verortet uns in eine mittelalterliche Welt in der eine Pest wütet. Im Verlauf der Handlung reißen die Inquisition und insbesondere Vitalis, der Antagonist der Geschichte, die Macht an sich. Nach knapp 12 Stunden Spielzeit wird er, der Endgegner, von unseren beiden Protagonisten Amicia und Hugo besiegt. Wir sehen im Epilog des Spieles, wie sich in der Spielwelt keine drei Tage später wieder so etwas wie Normalität versucht zu etablieren. Hier blendet der Abspann ein, wobei es doch genauso interessant sein könnte aufzuzeigen, wie sich die Gemeinschaftsbildung der wenigen Überlebenden ausgestaltet.

Oder noch viel spannender: Wie hätte das Spiel ausgesehen, wäre es unsere Aufgabe gewesen (was vielleicht sogar realistisch gesehen erfolgsversprechender gewesen wäre) statt mit zwei Kindern naiv in einen aussichtslosen Kampf zu ziehen, lieber die verbleibende Gruppe Menschen zu mobilisieren und eine kritische Masse zum Sturz des Alleinherrschers zu gewinnen? Es könnten sich so viele gerne einmal in einer digitalen Fantasiewelt als kleine Sophie Scholl ausprobieren und einen Hauch einer Ahnung davon bekommen, wie schwer nachhaltiger Widerstand ist. Vielleicht gäb's dann auch weniger Janas aus Kassel.

Außerdem: Nicht selten haben wir in der realen Welt gesehen, welche Folgen ein plötzliches Machtvakuum durch einen ausgeschalteten Diktator haben kann. Wer soll die legitime Führung in eine freiheitliche Welt übernehmen, wenn dessen Bewohner*innen nie mit demokratischen Prinzipien vertraut gemacht wurden?

Warum wird so wenig darauf eingegangen, wie es wäre autoritäre Regime, bzw. eine Diktatur nicht mit Gewalt im Alleingang zu lösen, sondern mit Hilfe einer politischen Revolution?

Die „Kämpfe“, die man dazu führt sind z.B. ein teils hartes Ringen um Konsens oder auch das Aushaltenkönnen einer pluralen und heterogenen demographischen Struktur. Die Challenge wäre die Mobilisierung einer Masse und die Suche nach Verbündeten. Held wäre, wem es gelingt, die Menschen zu überzeugen, dass ein Kampf gegen Alleinherrschaft eben nicht allein angegangen werden kann. Die Skills, die dazu erforderlich sind, sind so viele andere, als Nahkampf und Destructionzauber auf Level 100.

Um es frei nach Hesse zu sagen: Wir Gamer sind ein wenig, wie junge Verliebte: Wir fühlen uns großer Heldentaten fähig, nicht aber der alltäglichen langweiligen und kleinlichen Arbeiten.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 24. Januar 2021 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Kolumne](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>