

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Teil 2 der Kolumne „Spielen oder Nichtspielen, das ist hier die Frage!“

Claudia Feiner am Mittwoch, dem 11. August 2021

Disclaimer

Bevor ich anfangen möchte, möchte ich klar herausstellen, dass alles Nachfolgende kein hochnäsiger Intellektualismus und schon gar kein Plädoyer an all jene sein soll, die durch bestimmte Ereignisse oder Darstellung in Videospiele (z.B. Folterszenen, die sich nicht überspringen lassen) getriggert werden. Persönliche Traumata verdienen liebevolle Behandlung. Meine Betrachtung hier widmet sich hingegen explizit an jene Personen, für die moralische fragwürdige Darstellungen zunächst einmal „nur“ eine Irritation bedeuten.

Nachdem uns André [hier darstellt](#), warum wir keine moralisch fragwürdigen Spiele unterstützen sollten, folgt hier eine Gegenargumentation von Claudia.

„Doch, genau das solltest Du!“ – Was wir aus Verwerflichkeit und Grausamkeit in Computerspielen lernen können

Für einige sind Spiele nur banaler Eskapismus. Doch sie können so viel mehr; gerade dort, wo es beim Spielen anfängt weh zu tun. Ich spreche also davon, sich genau dem moralisch Unbequemen in einem Spiel auszusetzen.

Hierin liegt ja genau eine der großen Stärken unseres Mediums: Hier sind wir eingeladen, in eine Fiktion einzutauchen, ggf. durch unsere Interaktion mitzugestalten und Teil einer in der realen Welt konsequenzlosen Szene zu werden. Denn niemand kommt in einem Spiel „wirklich“ zu Schaden. Kein Mensch, kein Tier leidet „wirklich“ oder stirbt. Entsetzen und Mitgefühl, das wir sonst bei realen Erlebnissen und Eindrücken empfinden, lässt sich hier eben durch die Interaktion näher nachempfinden, als es Film oder Buch leisten können.

Es wäre tragisch, beschränkten wir uns selbst

Mehr noch sogar: Es ist das Spiel, die virtuelle Welt, die uns deckt, entschuldigt und ganz unerwartete Erlebnisse gestattet, wenn wir es zulassen. Nur ein Ich, ein Subjekt können sich laut der Psychologie ängstigen. Sobald ich ein Spiel starte, bejae ich auf eine Art die Auflösung meines realen Ichs im Player-Subject, im Avatar im weitesten Sinne. Und ich glaube, viele erwarten, dass unsere Werte in diese virtuelle Welt hineinragen müssten. Sie projizieren sie unbewußt darauf. Doch so wie Gesetze und Regeln meist nur für bestimmte Regionen und Kulturen gelten, so können sie auch hier different sein.

Wenn wir mit vermeintlicher Moral argumentieren, warum etwas in eine Spiel verwerflich ist, so antworten wir damit auf die Erfahrung eines einmal bereits erlebten, realen oder drohenden (Kontroll-)Verlustes. Im Spiel kann ich aber nichts aus der Realität, der echten Welt verlieren.

Ein kluger Mensch hat mal gesagt, es wäre schrecklich würden wir uns sogar schon im Denken beschränken. Gilt das Gleiche dann nicht auch für jene Erfahrungen im Spiel, würden wir sie nicht wenigstens virtuell kosten? Wo wenn nicht hier, können wir erleben, was mit uns passiert, was wir tun, wenn wir irritierende, schwere, berührende und bürdenhafte Momente erleben?

Jede meiner Handlung in einem Computerspiel ist individuell auf mich zurechenbar. Selbst wenn ich nichts tue, nicht darin agiere, so ist dies eine (Nicht-)Handlung, eine (Nicht-)Reaktion und damit eine bewußte Entscheidung.

Es ist einfach Entlastung in der Verdrängung zu suchen und auf eine (Spiel-)Erfahrung zu verzichten. Als bewußt handelndes Subjekt hingegen ist es unter Umständen sehr unangenehm und anstrengend, „schwierige“ Darstellungen oder Szenen auszuhalten und womöglich selbst die Handlungsmaßstäbe die gelten sollen festlegen zu müssen.

Was uns die Spiele lehren

Wir können aber beim Aushalten dieser Erfahrung für das „echte“ Leben üben und lernen. Wenn wir solche Szenen einfach verachten, wegschauen oder wenn wir ausschalten, bedeutet es, wir würden das „Andere“, das was nicht unseren Werten entspricht, nicht einmal zur Kenntnis zu nehmen. Doch genau diese Konfrontation fordert uns doch heraus, zu hinterfragen und uns selbst zu positionieren. Genau diese Art von Exposition, digitaler Kunst, der geborgten Erfahrung brauchen wir und können wir nutzen, um uns und unsere eigenen Werte selbst erkennen und uns zu dann damit zu verorten... in der realen Welt.

Wir gewinnen damit etwas.

Fazit

Wie ist es bei dir? Hast auch du schon einmal ein Videospiel beendet, weil es für dich moralisch nicht mehr vertretbar war? Welche Gründe hattest du dabei? Wann legst du den Controller aus der Hand? Spreche mit uns darüber in den Kommentaren.

Podcast zum Thema

Der wunderbare DURCHGESPIELT-Podcast sich in seiner Folge „Bonus Level: Moral in Spielen und um Spiele herum“ ebenfalls mit dem Thema auseinandergesetzt. Lauscht dort unbedingt mal rein, es lohnt sich.

- [Bonus Level: Moral in Spielen und um Spiele herum](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 11. August 2021 um 07:30 Uhr in der Kategorie: [Kolumne](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen 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>