

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Bedeutung in Videospielen – Über gesellschaftliche Verantwortung und die Rolle der Community

Philipp Arnold am Donnerstag, dem 14. März 2019

Was ist ein Videospiele? Unterhaltung, Ablenkung, Sport oder doch ein Medium mit starker Aussagekraft? Diese Frage muss ich hier selbstverständlich nicht beantworten, denn die Wissenschaft hat dies bereits vor Jahren erörtert und die heutige Realität hat es bestätigt. Videospiele sind die einflussreichste Form von populärer Ausdrucksweise in der heutigen Gesellschaft (*The Meaning of Video Games*, Steven E. Jones, 2008). Doch wie geht die Videospieleindustrie mit dieser Verantwortung um?

An der richtigen Stelle graben

Sucht man nach Videospielen mit Bedeutung, muss tief gegraben werden. In den Charts der meistverkauften Spiele des Monats werden sie kaum bis nie auftauchen. Es sind die Videospiele, nach denen man aktiv suchen muss, da man sie sonst verpasst.

Kleine unabhängige Entwickler (Indies), zeigen oft Mut, indem sie Themen ansprechen, die in großen Titeln kaum bis gar nicht aufgegriffen werden. Große Publisher wollen nicht anecken, es soll sich bloß niemand vor den Kopf gestoßen fühlen, niemand in seiner

Denkweise herausgefordert und an niemandes Weltanschauung gerüttelt werden. Der Videospiele-Massenmarkt verträgt keine Statements, möchte man meinen.



Besondere Spiele-Perlen sind nicht einfach zu finden. Meist muss tief gegraben werden. (Bild: Lucasfilm)

Ein gutes Beispiel hierfür ist das erst kürzlich erschienene Far Cry 5. Entwickler UbiSoft greift zwar aktuelle Themen wie die aufkeimende amerikanische Alt-Right Bewegung auf, traut sich am Ende aber nicht, eindeutige Statements zu formulieren. Die inkonsequente Verfolgung des Themas wird spätestens dann deutlich, wenn man die offensichtlich albernen Nebenquests absolviert. Als würde einem das Spiel mit voller Wucht klarmachen wollen, dass man sich keine Sorgen machen brauche, hier wird niemand zum Nachdenken verführt!

Dass es auch anders geht, zeigt Ninja Theory. Mit Hellblade Senuas Sacrifice baute der englische Entwickler ein Spiel rund um das Thema Mentale Krankheiten. Der Spieler erlebt durch Protagonistin Senua, wie sich mentale Krankheiten auf Personen und ihre Wahrnehmung der Welt auswirken können.

Dies gelang in bravouröser Manier und wurde zurecht mit Preisen, lobenden Kritiken und am Ende mit guten Verkaufszahlen belohnt (*Ninja Theory gab kürzlich bekannt, über 1 Million Verkäufe erreicht zu haben*). Durch die aktive Handlung und Teilnahme des Spielers eignen sich Videospiele oftmals besser als jedes andere Medium, schwer vermittelbare Inhalte darzustellen. In Hellblade kämpft der Spieler mit den Auswirkungen einer schweren Psychose und kann sich deswegen potenziell besser mit Menschen identifizieren und deren Situation nachvollziehen.

Videospiele existieren in keinem Vakuum. Dieses Argument wird des Öfteren rausposaunt, wenn es darum geht, Videospiele zu kritisieren und mit einer Bewertung zu versehen. Dasselbe Argument soll und muss aber auch dann gelten, wenn Videospiele

für ihren bedeutungslosen Inhalt als (Massen-)Medium der Gesellschaft kritisiert werden (wie im Falle von Far Cry 5 geschehen).

Genauso wie Filme, Bücher, Musik oder andere Medien dürfen und sollen Videospiele Themen aufgreifen, die unsere schöne blaue Kugel beschäftigen! Zeigt uns, wie sich Faschismus in einem Land ausbreitet, wie man sich als Mitglied der LGBTQ-Community fühlt oder warum man aus einem Land flüchten will. Nicht jedes Spiel muss mit einem Statement aufwarten, aber ein Blick auf die kommenden Spiele der großen Publisher wie Activision, Electronic Art und UbiSoft zeigt, dass es hier jede Menge Luft nach oben gibt.

Warum ist das so?



In Hellblade wird der Spieler mit der psychischen Krankheit von Protagonistin Senua konfrontiert. (Bild: Engadget)

Wo der Rubel rollt



Bargeld lacht! Konsumenten entscheiden mit der Brieftasche. (Bild: Nintendobound)

Große Videospiele-Publisher agieren und investieren möglichst risikoavers. Dies ist nur allzu vernünftig und logisch. Das sehen wir aktuell in jährlichen Verwüstungen von Call of Duty, Fifa, Assassin's Creed und dem Hinterherlaufen von Trends wie Destiny-ähnlichen Multiplayer-Lootbox-Raid-Shootern. Innovationen und Mut zur Veränderung gibt es kaum. Das hat selbstverständlich monetäre Gründe. Aktionäre erwarten von den Unternehmen steigende Einnahmen und hohe Dividenden.

Also warum sollten Risiken überhaupt eingegangen werden? Wie ganz am Anfang des Artikels bereits erwähnt, wird dieser Vorstoß aus der zweiten Reihe geschehen müssen. Es sind die Indie-Entwickler, die mittelgroßen Studios, die den großen zeigen müssen, dass ein Markt für anspruchsvolle Themen existiert.

Versteht mich nicht falsch, ich liebe Videospiele zum Abschalten und Energietanken genauso wie jeder andere auch. Auch ich ballere gerne auf Horden von Gegnern mit Waffen, die aus Bayonettas Stiefeln abgefeuert werden. Doch es muss auch einen Gegenpol dazu geben. Ich bin der festen Überzeugung, dass die Videospielebranche Verantwortung gegenüber der Gesellschaft übernehmen muss. Am Ende sind es aber immer wir, die Konsumenten, die entscheiden, wohin die Reise geht.

Was können wir also tun?

Die Kraft der Community

Keine Angst, ich werde hier keinen Aufruf starten, das nächste Call of Duty zu boykottieren. Lasst mich stattdessen eine kleine Geschichte erzählen.

Es war einmal ein kleines Indie-Studio. Die Mitarbeiter waren alle sehr talentiert und motiviert, anspruchsvolle Videospiele zu produzieren. Sie setzten sich das Ziel, mit ihren Spielen wichtige Themen zu behandeln, denn sie wollten die Welt ein kleines Stückchen besser machen. Und siehe da, es gelang ihnen, ein interessantes Spiel zu schaffen. Das junge Unternehmen hatte leider kein Geld für Marketing und baute darauf, dass sich die Qualität herumspricht. Jetzt kommen wir ins Spiel, ja du und ich. Was kann also passieren?

Szenario A: Das Spiel bekommt kaum Aufmerksamkeit und verkauft sich deshalb schlecht. Das junge Unternehmen widmet sich beim nächsten Projekt Themen, die als massentauglicher eingeschätzt werden. Möglicherweise verschwindet das Indie-Studio auch von der Landkarte. Potential verschenkt.

Szenario B: Eine ganze Reihe von Bloggern, YouTubern, Steam-Reviewern und Social-Media-Usern sprechen über das Spiel. Große Medien bemerken den Trend und berichten ebenso. Das Spiel verkauft sich grad gut genug um die Entwickler über Wasser zu halten. Die Community liebt das Spiel und wofür es steht. Sie hoffen auf ein weiteres Werk, mit demselben Mut zur Innovation. Das junge Unternehmen ist überwältigt von der zwar kleinen, aber begeisterten Community und sieht sich in seiner Vision bestärkt. Es gibt nicht auf und arbeitet an dem nächsten Spiel. Auch an großen Publishern geht der Erfolg des Teams nicht spurlos vorbei. Der CEO von *Big Budget Entertainment* holt seinen Taschenrechner raus und errechnet einen potenziellen Markt basierend auf dem Erfolg des kleinen Indie-Teams. Er erkennt die Gewinnchancen und beschließt, in Zukunft eines seiner eigenen Teams mehr Risiken eingehen zu lassen.

Level up

Die Videospielebranche ist auf dem richtigen Weg, "erwachsen" zu werden. In den letzten Jahren ist, vor allem durch den exponentiellen Wachstum des Indie-Marktes, viel Innovatives auf den Markt gekommen. Durch Programme wie EA Originals, ID@Xbox, Nintendos "Nindies" oder die PlayStation-Indies werden viele kleine Studios auf die große

Bühne gebracht und deren Botschaft gehört. Anders ist "in"!

Doch die Entwicklung darf hier nicht stehen bleiben. Wir als Community dürfen und müssen mehr verlangen.

Liebe AAA-Publisher, wir fordern mehr Mut zur Innovation. Geht Risiken ein, tragt euren Teil zur positiven Entwicklung der Gesellschaft bei. Die öffentliche Wahrnehmung wird sich ändern, der Markt sich vergrößern und das Statement gehört. Zusammen kommen wir aufs nächste Level.

Was ist eure Meinung zu dem Thema? Habt ihr Videospiele, die euch besonders zum Nachdenken angeregt haben? Lasst es mich in den Kommentaren wissen!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 14. März 2019 um 15:09 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). 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>