

Martin Geisler

Hollywood an die Gamer ¹

Das Filme, als ein kulturelles Medium, gesellschaftliche Kontroversen aufnehmen, Botschaften vermitteln und versuchen Prozesse in Gang zu setzen, ist nicht neu und grundsätzlich zu befürworten. Fast so als hätten sie sich abgesprochen, sind nun binnen weniger Wochen gleich drei Filme erschienen, die sich, mal enger, mal weiter mit dem Einfluss von moderner Technologie auf unsere Sozialität befassen. In „Avatar - Aufbruch nach Pandora“, in „The Gamer“ und in „Surrogates“ geht es darum, das Menschen Stellvertreter steuern, um sich zu begegnen, zu messen, Raum einzunehmen, sich zu schützen oder auszuleben. Nicht nur sprachlich lehnen sich diese Filme sehr stark an das Szenario von Computerspielen an. Für Medienpädagogen erscheinen diese Filme zunächst als gute Ausgangsbasis für Diskussionen und auch außerhalb einer angeleiteten Filmarbeit hinterlassen diese Filme ihre Botschaften und Wirkungen. Was Provokation und Fiktion ist, welcher Film die soziale Einflussnahme zukünftiger Technologien am wahrscheinlichsten beschreibt, wo sich Spieler wiederfinden oder angegriffen fühlen und welcher dieser Filme für welche Themenbereiche als Arbeitsmittel dienen kann, wollen wir, aus unserer Sicht im Folgendem skizzieren.²

Beginnen wir mit dem Fantasy-Feuerwerk von James Cameron „Avatar - Aufbruch nach Pandora.“³ Dieser spektakuläre Film, mit der Besonderheit des 3D-Erlebnisses, erscheint zuerst durch seinen Titel dem Computerspiel sehr nahe, beim Sehen entfernt er sich von dieser Thematik und auf den zweiten Blick stellt man wiederum klare Brückenschläge zum Game fest, nicht zuletzt auch, weil Cameron sein cineastisches Zukunftsszenario mit einem



„Avatar“ Bildquelle: [>>](#)

begleitenden Computerspiel für nahezu alle Spielsysteme unterstützt. Damit forciert er die Medienkonvergenz und lässt uns nicht nur in der dritten Dimension, sondern auch als interaktiv Handelnde nach Pandora reisen. Fraglich ist, ob sich der Film wie das gleichnamige Spiel mit seinem Titel konkret an Gamer richtet. Während die Nicht-Spieler sich teils wundern was ein „Avatar“ sein soll, sind Spieler mitunter überrascht, dass der Bezug sich hier anderes als vielleicht erwartet darstellt. Spieler und Nicht-Spieler allerdings verlassen den Kinoraum mit dem Wunsch, selbst in diese großen blauen Wesen (Na'vi) zu schlüpfen und zurück zur Natur zu finden. Als einziger der hier vorgestellten Filme geht der Mensch letztlich in seinen Avatar gänzlich über.

¹ Achtung: Spoiler! Zwar wird nicht explizit die Handlung der Filme beschrieben, dennoch ist eine Vorwegnahme von Spannungsmomenten möglich.

² Die Rahmendaten, Besetzung und wirtschaftlichen Belange der Filme werden hier vernachlässigt und ggf. vorausgesetzt.

³ Originaltitel: "Avatar", Regie: James Cameron, Buch: James Cameron, Darsteller: Sam Worthington, Zoé Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodriguez, Länge: 161 Minuten, Start: 17. Dezember 2009, FSK: Freigegeben ab 12 Jahre

Was Avatar kaum thematisiert, ist das Verhältnis von Mensch und Hülle (Avatar). Die „Spielfigur“ ist vielmehr ein Klon, der keine moralische Diskussion abverlangt. Er wird eingeschaltet und ausgeschaltet wie eine Maschine. Die Frage, wie dieser Klon entstanden ist, ob er ein eigenes Selbst besitzt und ob dessen Erschaffung gerechtfertigt war, spielt für die Handlung keine Rolle. Angesichts der Botschaft des Films ist dies auch durchaus verständlich. So erzählt der Film doch eher von unserem Umgang mit Natur, deren Ausbeutung und dem ungleichen Interesse von Wirtschaft und Bevölkerungsminderheiten. So gesehen ist Avatar ein Beitrag zur globalen Sensibilisierung unseres Umweltbewusstseins. Die Anklage im Film richtet sich an uns selbst und gibt uns für kurze Zeit das Gefühl, eine intakte Natur vor dem Untergang zu retten. Dazu muss der Protagonist nicht weniger bewältigen, als den Verrat an der eigenen Spezies. Wir erleben den Wandel des gehorsamen Kriegers zum Rächer der Enterbten und lehnen uns gegen all jene auf, die im Begriff sind die Menschheit über die Natur zu stellen. Vielsagend ist diesbezüglich die Kritik des Vatikans, der in dem Film eine Abwendung des wahren Gottes sieht und davon warnt, „den Hang zur Natur wie eine Religion zu zelebrieren“ ([>>](#)).

In seinen bildlichen Eindrücken assoziiert man als Computerspieler bei dem Film „Avatar“ das Genre der Computerrollenspiele. Bereits der Trailer zum Film hätte auch eine Vorschau zum neuen Add on von „World of Warcraft“, „Aion“ und Co sein können. Die Welt ist farbenfroh, aufregend, man lebt auf Bäumen, fliegt mit kleinen Drachen und ist eins mit der Natur. Für diese Welt den Fortschritt aufzugeben, würde wohl in der Überlegung vielen leicht fallen (abgesehen von den tödlichen Bedrohungen im Dschungelgebiet).



„Avatar“ Bildquelle: ([>>](#))

Cameron setzt seinen Protagonisten in den Rollstuhl und lässt dessen Bruder sterben. Die „reale“ Welt scheint für den Marine Jake Sully (Sam Worthington) wenig Reiz zu bieten. Er erlebt sich als defizitär in seiner Alltagswelt und darf mittels seines Avatars wieder die Bewegungsfreiheit genießen, durch eine illuminierte Welt springen, für ein ehrenwertes Ziel kämpfen und natürlich sich verlieben. In diesen Elementen findet man freilich Anknüpfungspunkt für eine Auseinandersetzung mit Computerspielen der Gegenwart, speziell an Computerrollenspiele. Auch sie bieten neue, aufregende und oft wunderschöne Welten. Bei der inhaltlichen Auseinandersetzung fallen Parallelen zum Film „Ben X“⁴ auf. Auch in diesem, für die Medienpädagogik bereits populären Film, erlebt der Hauptdarsteller sein reales Umfeld als feindlich, defizitär und genießt die Attraktivität seiner Handlungsvielfalt in einer Rollenspielwelt. Die Motive für das Handeln von Jake Sully und Ben (Greg Timmermans) liegen nah beieinander. Würde ich lieber in dieser Welt leben? Wo liegen die Unterschiede der Welten? Fühle ich mich in meiner Welt eingeschränkt und warum? Was kann ich tun, um mehr Einfluss zu bekommen? Ob hier Flucht oder Kompensation vorliegt, ob diese Welten scheinhaft und verführerisch sind, was ein Verbot oder Zugangsbeschränkung bedeuten würde, lässt sich hiervon ausgehend diskutieren. Selbstverständlich unterscheiden sich „Ben X“ und „Avatar“ in Umsetzung, Darstellung und gewiss auch Zielstellung gänzlich von einander. „Avatar“ bietet an, Filmgespräche über unsere Einflussnahme auf die Umwelt, die geschichtlichen Epochen der Kolonisierung und Völkerrecht zu diskutieren. Natürlich lässt sich hiervon aber auch über Computerspiele, Interaktionsgrad und

⁴ Originaltitel: "Ben X", Regie: Nic Balthazar, Buch: Nic Balthazar, Darsteller: Greg Timmermans, Laura Verlinden, Marijke Pinoy, Pol Goossen, Länge: 93 Minuten, Start: 08. Mai 2008, FSK: Freigegeben ab 12 Jahre

Wunschwelten reden. Wie bei jeder rezeptiven Filmarbeit⁵ ist die Interpretation des Films offen und vielleicht werden ganz andere Fragen und Assoziationen bei den Teilnehmern wach.

Wer „Avatar – Aufbruch nach Pandora“ (FSK: Freigegeben ab 12 Jahre) als Ausgangspunkt für eine Computerspieldiskussion einsetzt, sollte nicht die Kraft der Oberfläche unterschätzen. Auch oder gerade Spieler fühlen sich durch die animierten Bilderwelten angesprochen. Und wenn Cameron uns schon das Spiel zum Film mitgibt, lässt sich schon einmal spielerisch ausprobieren, ob Pandora wirklich der Ort ist, an dem alles ein wenig anders



„Avatar“ Bildquelle: [>>](#)

ist. Ein Beispiel: Während man im Computerspiel als Mensch für das Erforschen und Zerstören der Natur belohnt wird, ist dies in der Rolle der Na'vi unerwünscht und wird sanktioniert. Eine etwas platte Botschaft aber wie gesagt... auch die Oberfläche zählt.

Auch der zweite Film dieser Vorstellung stellt im Titel klar seinen Bezug zum Computerspiel heraus. Allerdings greift „**The Gamer**“⁶ sehr tief in die Klischeekiste und geizt nicht mit detailreichen Gewaltdarstellungen und nackten Damenkörpern, an denen sich schwitzende, fettleibige Pseudoexhibitionisten ausleben. Wasser auf die Mühlen kulturpessimistischer Kritiker. Obwohl lange ersehnt von der Spielerszene, ist der Film zunächst eine ziemliche Ohrfeige für die Computerspielkultur. Die Muster, die der Film verwendet, um mit der Zaunlatte gesellschaftliche Missstände aufzuzeigen, erinnern eher an verkürzte und polemische Fernsehbeiträge von „Fontal21“, „Panorama“ oder „Hart aber Fair“. Derart flacher und durchschaubarer Kritik können Computerspieler dann doch wieder etwas Unterhaltsames abgewinnen. Unrealistisch aber actionreich zeigt sich „The Gamer“ als leichte Mainstreamkost á la Rambo. Der eine oder andere Spieler wird den Film vielleicht gerade deshalb genussvoll sehen, weil er in seinen Details durchaus durch hohe Kenntnis der Computerspielszene auffällt. Da kannte sich jemand mit der Oberfläche aus. Insbesondere Details aus der Shooterszene und der „Second Life“ Community werden aufgegriffen. Aber wohin soll die Reise gehen? Die dargestellten Kenntnisse haben zwar nichts mit Verständnis zu tun, aber man freut sich, wenn Fachvokabular auftaucht und nur Spieler sich verschmitzt einander erkennen können.



„Gamer“ Bildquelle [>>](#)

⁵ **Hildebrand**, Jens (2001): Film: Ratgeber für Lehrer. Köln: Aulis. **Maurer**, Björn (2009): Schulische Filmbildung in der Praxis: Ein Curriculum für die aktive und rezeptive Filmarbeit in der Sekundarstufe 1. München: Kopäd. **Faulstich**, Werner (2008): Grundkurs Filmanalyse. Paderborn: Schöningh. **Monaco**, James (2001): Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Reinbek: Rowohlt.

⁶ Originaltitel: "Gamer", Regie: Mark Neveldine, Brian Taylor, Buch: Mark Neveldine, Brian Taylor, Darsteller: Gerard Butler, Amber Valletta, Michael C. Hall, Kyra Sedgwick, Logan Lerman, Länge: 95 Minuten, Start: 07. Januar 2010, FSK: Freigegeben ab 18 Jahre

Die Filmemacher (Mark Neveldine, Brian Taylor) haben auch nicht sonderlich viel Mühe investiert um eine eigene Story zu erzählen und lehnen sich mehr als deutlich an den Klassiker „Running Man“⁷ mit dessen Romanvorlage „Menschenjagd“ von Stephen King. Warum auch nicht. Stellen doch beide Filme eine überbordete Spaß- und Unterhaltungsgesellschaft dar, in denen Zuschauerquoten weit mehr als Moral zählen. Während Arnold Schwarzenegger als Ben Richards 1987 (USA) in „Running Man“ noch selbst seinen Häschern, zum Spaß der



„Gamer“ Bildquelle >>

Zuschauer entfliehen musste, ist es heute Kable (Gerard Butler), der als verurteilter Verbrecher (natürlich unschuldig) 80 Kriegsszenarien für die Sendung „Slayers“ überleben muss, um die Freiheit zu erlangen. Was neu ist; Kable darf sich dabei keineswegs selbst steuern, sondern wird fremdbestimmt durch einen jugendlichen Profispieler. In der Zukunft von „The Gamer“ sind Avatare keine künstlichen oder geklonten Wesen, sondern leibhaftige Menschen.

Als einziger der drei Filme thematisiert „The Gamer“ einen Konflikt zwischen Avatar und Spieler. Wenn auch eine spannende Überlegung, entfernt sich der Film hier sehr weit von einer Auseinandersetzung mit Computerspielen. Im Gegensatz zu einigen Fernsehshows (z.B.: Dschungelcamp oder DSDS), sind die Computerspiele weit davon entfernt, reale Lebewesen oder gar Menschen ins Rennen zu schicken, zu demütigen oder gar zu gefährden. Sind es doch gerade die Anteile die man selbst seinem Avatar gibt, das Anderssein dürfen und sich ausprobieren, die dem Spieler die Möglichkeit geben, in einen Spiegel zu blicken. Man spielt mit sich selbst und kann sich erfahren. Einen fremden Willen zu beherrschen, zu misshandeln oder gar zu vergewaltigen sind kaum die Wünsche von Spielern. Anders im Film. Während die einen Gefallen darin finden zu steuern, wollen (oder müssen) Andere sich steuern lassen. Jene die gesteuert werden, erscheinen im Film überwiegend in einer Zwangssituation. Sie müssen sich als Schauspieler (als menschliche Avatare) in der „zweiten“ Welt prostituieren, um in der „ersten“ Welt ihre Existenz zu sichern. Und tatsächlich stellt sich die Frage, ob wir uns nicht bereits heute als fremdgesteuert erleben, als Prostituierte einer Konsumgesellschaft mit dem Ohnmachtsgefühl in dieser Welt kaum wirken zu können. Diese Überlegung geht zwar weit über eine Debatte um Computerspiele hinaus, aber vielleicht drücken sich in unserem Verhalten in und mit den modernen Spielewelten unsere Wünsche und Anklagen an unsere Umwelt aus. Wie und ob wir diese Wünsche und Anklagen verstehen und ob wir sie vorsorglich sanktionieren, bleibt im Allgemeinen vorerst hinter der Frage um die Oberfläche zurück. Die Elemente des Spiels dadurch zu diskutieren, in dem wir sie in die Alltagswelt adaptieren ist nicht neu. Auch nicht bezüglich der Computerspiele. Und so erinnern einige Szenen im Film „The Gamer“ an die Aktionskunst von Aram Bartholl, der echte Menschen mit ihren Spielnamen über dem Kopf oder ihren Ausrüstungsgegenständen durch die Einkaufspassagen gehen lässt und die Reaktionen der „Anderen“ betrachtet.⁸ Hier wie da stellt sich die Frage nach den Reichweiten und Wirkungen des Spiels. Und auch „The Gamer“ wirft die moralische Frage auf: „Was, wenn ein Spiel grausame Wirklichkeit wird?“ Obwohl polemisch, ist die Frage nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Spiel und Alltag durchaus interessant. Wo beginnt Spiel? Was braucht ein Spiel um Spiel zu sein?

⁷ Originaltitel: "The Running Man", Regie: Paul Michael Glaser, Buch: Steven E. de Souza, Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Mick Fleetwood, Yaphet Kotto, Maria Conchita Alonso, Richard Dawson, Länge: 90 Minuten (gekürzt), Start: 30. Juni 1988, FSK: Freigegeben ab 18 Jahre

⁸ Link: <http://www.datenform.de>

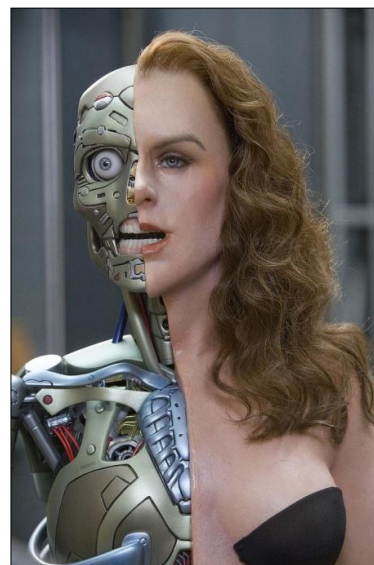
Warum wollen wir überhaupt spielen? Und wo hört Spiel auf und beginnt Wirklichkeit? Antworten hierauf würden vielleicht mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede zu althergebrachten, analogen Spielen, Computerspielen und vielleicht sogar zukünftigen Spielen aufzeigen. Leider lässt der Film jedoch nur wenige Chancen, um auf diese Fragen einzugehen. Zu störend und für Nicht-Spieler abschreckend sind die Bilder des Films.



„Gamer“ Bildquelle [\(>>\)](#)

So bleibt festzustellen: Manche Spieler mögen „The Gamer“ kurzweilig und lustig finden, für eine (medien-)pädagogisch, gesellschaftlich und insbesondere sachliche Diskussion allerdings ist der Film eher ungeeignet. Und er will es wohl auch sein, denn mit der FSK-Einstufung „ab 18 Jahre“ katapultiert er sich weitgehend selbst aus dieser Verwendungsmöglichkeit. Wenn man jedoch sein Publikum etwas provozieren möchte, dann könnte „The Gamer“ beinahe die Verlockung bieten, dass das dort Gezeigte wohl recht nahe an dem liegen dürfte, was sich Kritiker hinter Counter Strike und Co vorstellen. Eine Kritik an die Kritiker? Man bekommt nicht wirklich den Eindruck, dass der Film soweit vorausgedacht hat. Für den Einsatz von „The Gamer“ im computerspielpädagogischen Kontext ist viel Fachwissen, Mut und ein erfahrenes Publikum nötig. Mit Gamern über „The Gamer“ zu diskutieren könnte erkenntnisreich und konstruktiv sein. Allerdings weniger in Hinsicht auf das Spielverhalten der *digital natives* als vielmehr bezüglich der Ängste und Ansichten von *digital immigrants*.

Etwas überraschend tauchte dann noch ein dritter Film auf. „*Surrogates*“⁹ von Jonathan Mostow reiht sich in den Dreiklang der Filme, die menschliche Stellvertreter in zukünftige Szenarien schicken. Obwohl sich Autor Robert Venditti und Zeichner Brett Weldele für ihr Comic von „Second Life“ und Computerrollenspieler inspirieren ließen ([>>>](#)), thematisiert die filmische Umsetzung mehr als nur reine Transferprozesse von Mensch und Avatar. Auch sind die Maschinen im Jahr 2054, die statt der Menschen die Straßen bevölkern, Kriege führen und Partys feiern, während ihre fleischlichen Operator sie via Gedanken von zu Hause steuern, nicht in ein explizites Spielgeschehen eingebunden. Konsequenter stellt Mostow die Avatare als Werkzeuge dar und verschiebt somit die moralische Diskussion auf das Verhalten der Menschen untereinander. Die „*Surrogates*“ gehören zum Alltag, verrichten unserer Arbeit (wenn auch immer noch nicht allein) und erscheinen



„*Surrogates*“ Copyright: Walt Disney

⁹ Originaltitel: "Surrogates", Regie: Jonathan Mostow, Buch: Michael Ferris, John D. Brancato, Darsteller: Bruce Willis, Radha Mitchell, Ving Rhames, Produktion: Touchdown Pictures, Länge: 89 Minuten, Start: 21. Januar 2010, FSK: Freigegeben ab 12 Jahre

als logische Fortsetzung des Bestrebens, uns Luxus mit Technologie zu gönnen. Auch wenn der Film an vielen Punkten diese Überlegung nicht bis zu Ende führt, brauchen wir nicht in die Zukunft zu reisen, um Parallelen für unser heutiges Leben zu entdecken. Beim Betrachten von „Surrogates“ blickt man gelegentlich an sich selbst herab und bemerkt in vielerlei Hinsicht, Maschinen zwischen sich und seiner Umwelt gebracht zu haben. Wir kommunizieren mittels SMS und eMail, treffen uns in *social communities*, spielen gemeinsam in Clans und Gilden, nennen uns Freunde in MySpace, verteilen Informationen über Twitter, kaufen bei Amazon, eBay und Co ein. Selbst meine Kinokarte buche, bezahle und drucke ich am heimischen Rechner. Die Mühe, den mir anhängenden Körper dann noch ins Kino zu tragen, kompensiere ich mit dem Zukunftsgedanken an ein gleichwertiges Homekinosystem, mit Beamer, Leinwand, Dolby Digital und ohne störende Mitmenschen. In Zeiten der Schweinegrippe fraglos eine vorbeugende Schutzmaßnahme. (Notiz: Meine Krankenkasse nach einer Beteiligung der Kosten am Beamer fragen.)

Aber zurück zum Film. Die Handlung ist eher sekundär und bleibt hinter ihren Möglichkeiten. Eine einfache Krimistory trägt durch die im Vergleich unspektakuläre Bilderwelt. Beinahe alle Menschen auf der Welt betreten dieselbe über ihre maschinellen Stellvertreter. (Wie sich soziale und wirtschaftliche Unterschiede der Welt aufgelöst haben, erklärt der Film nicht.) Nur ein sehr kleiner Teil der Menschen lebt keusch und verweigert den technologischen



„Surrogates“ Copyright: Walt Disney

Fortschritt. Die Amish People der Zukunft. Ausgereicht der Sohn des „Surrogates“-Erfinders Lionel Canter (James Cromwell) wird durch seinen Avatar hindurch ermordet und FBI-Agenten Tom Greer (gut besetzt durch den, in die Jahre gekommenen Filmhelden Bruce Wille) obliegt es, die Intrigen, Verschwörungen und Lügen aufzudecken und letztlich die Menschheit zu entfesseln. Viel spannender ist jedoch der Konflikt, den Greer mit seiner Frau bewältigen muss. Diese vegetiert nach Schicksalsschlägen in ihrer „Fernbedingung“ und begegnet sogar ihrem Mann nur noch über ihren junggebliebenen Maschinenersatz. Der Rückzug in ihren „Surrogate“ ist verständlich und wir ertappen uns selbst, wie wir auch heute Technologien dazu verwenden, um vorhandene Schwächen zu kompensieren. Wer introvertiert ist, kann sich im Internet entfalten, wer *face-to-face* Reaktionen fürchtet, kann sich schriftlich mitteilen, wer schlecht sehen kann, bekommt eine Brille, wer nicht mehr laufen kann, einen Rollstuhl, wessen Herz nicht mehr im Takt schlägt, einen Schrittmacher. Ich werfe zu viel in einen Topf. Wirklich? Wo setzen wir die Grenze zwischen nützlicher Technologie, die uns hilft und deren Missbrauch, der uns schadet? Wann machen wir es uns nur leicht und wann uns abhängig? Wer von uns ist bereit alle technologischen Annehmlichkeiten, Wissensquellen und Kommunikationsmittel zu ignorieren? Sind wir also schon maschinenhörig oder nur fortschrittlich?

All diese Fragen kann „Surrogates“ thematisieren. Ein Lehrfilm ist er freilich nicht und wohl auch kein Meilenstein der Filmgeschichte. Dennoch gelingt ihm eine weitgehend vorwurfslose Kritik an unser technikabhängiges Leben. Alles auf null zu setzen, wie es im Film offeriert wird, ist sicher keine Lösung. Was übrig bleibt, ist ein weiteres Streben der Menschen: Abwechslung und Vielseitigkeit. Und sind wir ehrlich, auch heute sinkt die Zahl der Onlinespieler jeden Sommer dramatisch, weil der Sand im Freibad unter den Füßen genussvoller ist, als die Krümel in der Tastatur.

Der Film bietet an, sich diesem inneren Pendel, das nach Gleichgewicht strebt, bewusst zu werden und ist eine ideale Ausgangsbasis für Gespräche mit Computerspielern und Nicht-Spielern. Seine FSK-Einstufung „ab 12 Jahre“ erlaubt dabei auch jüngere technologische Zöglinge einzubeziehen. Dabei ist eines nie zu vergessen: Auch der Film „Surrogates“ ist ein Ergebnis unserer Unterhaltungselektronik. Filme sind, was sie immer waren: Spiegel unserer Gesellschaft und Ausdrucksmittel unserer Phantasien (guten wie bösen). Ach ja, eine weitere Gemeinsamkeit von Filmen, Büchern, Gemälden, Comics, Computerspielen und so weiter.



„Surrogates“. Copyright: Walt Disney



„Metal Gears Solid 4 - Guns of the Patriots“ Konami.

Ob nun „Second Life“, die Mitgliederzahlen von „World of Warcraft“ oder die Debatte um „Counter Strike“ vor 2, 3 oder 4 Jahren der Anlass waren diese drei Filmideen auf die Leinwand zu bringen, ist nur zu vermuten. Es zeigt sich, dass Computerspiele ihrem Nischendasein längst ent-rückt sind. Sie gehören zum Alltag, sind Kultur-gegenstand¹⁰ und greifen wiederum selbst aktuelle Ereignisse auf.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass in den letzten Jahren eine kleine Flut von kritischen Filmen¹¹ erschienen ist, die sich dem Krieg im nahen Osten bzw. deren Folgen, Schicksalen und politischen Verwirrungen widmeten. Sehr zeitnahe werden im dokumentarischen Stil Geschichten erzählt, die überwiegend besonders tragische und persönliche Situationen beschreiben. Gleichzeitig wurde das Spielvorhaben „Six days in Fallujah“¹² nach öffentlichen Protesten vorerst eingestellt. Ein Spiel, das versuchen wollte den Spieler Erfahrungen aus Sicht der US Armee, der Terroristen und der Zivilbevölkerung sammeln zu lassen. Rahmen boten zwei Schlachten um die irakische Stadt Falludscha, die vom 7. November bis 23. Dezember 2004 stattfanden¹³. „Es ist viel zu früh, ein Videospiele auf den Markt zu bringen, über einen Krieg, der noch immer andauert.“ Und „Das Glorifizieren dieses historischen Ereignisses, bei dem so viele Menschen ums Leben gekommen sind, zeugt von purer Geschmacklosigkeit.“ [|>>|](#) Glorifizierung? Historisch? Geschmacklos? Etwa zu nahe an der Wirklichkeit? Zu nahe für die Spieler oder die politischen Interessengruppen die auch das Zeigen von toten US Soldaten, von Särgen, von Kollateralschäden im Fernsehen untersagt haben? Eine Erfahrung aus Zeiten des Vietnamkrieges vermutlich. Auch hier hatten öffentliche Medien starken Einfluss auf die Meinung der Bevölkerung. Das Zulassen und Ertragen von Demokratie und Meinungsfreiheit ist bisweilen schwer.

¹⁰ August 2008 hatte der Deutsche Kulturtag Computerspiele als Kulturgut anerkannt.

¹¹ Beispielweise: Badland, Battle for Haditha, Body of Lies, Drachenläufer, Im Tal von Elah, Jarhead, Machtlos, No End in Sight, Operation: Kingdom, Redacted, Tödliches Kommando, Von Löwen und Lämmern

¹² Beschreibung [|>>|](#): Es bleibt jedoch zu Berücksichtigen, das Sponsor des Entwicklungsvorhabends niemand geringeres als die CIA sein sollen. Also ggf. eine leicht voreingenommene Darstellung? Auch das gehört zur Medienkompetenz – sich über Hintergründe, Ziele und Macher zu informieren.

¹³ Auch bekannt unter dem Namen "Operation Phantom Fury". Bei den Kämpfen um die Rebellen-Hochburg kamen ca. 1.500 Menschen ums Leben, darunter zahlreiche Zivilisten und 71 US Soldaten.

Der Film hat offensichtlich einen Status erreicht, in dem die Öffentlichkeit seine Vielschichtigkeit, seine gesellschaftliche Wirkung und auch die persönliche Meinungsgebung der Macher erkannt und akzeptiert hat. Obwohl wir in einer sachlichen Diskussion auch Computerspielen diesen Status zugestehen würden, ist dies noch nicht durchgedrungen. Vielleicht verwirrt uns noch die Möglichkeit der Interaktion in Spielen. Aber wo manche das Erwecken menschlicher Abgründe vermuten, ist es vielleicht möglich, dass wir durch unser Handeln im Spiel (entsprechend der vorgegebenen Möglichkeiten) uns selbst erfahren. Der Unterschied zwischen Film und Computerspiel ist die Fragestellung: Wie würde ich handeln? und „Wie handle ich?“. In der Wiederholbarkeit der Level sind Erfahrungen möglich, die uns erweitern, erschrecken oder faszinieren. Vielleicht ist auch der Begriff „Computerspiel“ irreführend. Film heißt auch nicht mehr Lichtspiel. Computer-Spiel assoziiert vielleicht zu sehr Amusement, Unterhaltung und Spaß. Das Computerspiele inzwischen auch etwas anders können, sieht selbst Amnesty International so und stellte jüngst in einem Artikel fest: „Kluge Kriegsspiele – kein Widerspruch in sich“¹⁴.

Diese drei Filme sind ein Gleichnis dafür, in wie viele Spiegel wir blicken um letztlich uns selbst zu sehen und die Welt in der wir leben. Insofern ist jeder der Filme für eine Diskussion um unseren Umgang mit modernen Technologien und damit auch Computerspielen geeignet. Allerdings bleibt ein Problem bestehen. Bei weitem nicht alle, die über Computerspiele urteilen sind spielkundig und gehen offen an diese Fragen heran. Ohne diese Überlegungen Zukunftsszenarien zu verfilmen ist das eigentlich Fiktionale und entspricht selten dem Wahrscheinlichen. Dennoch, vielleicht helfen die Fiktionen für eine bewusste Auseinandersetzung und dem Mitgestalten moderner Entwicklungen. Wichtig erscheint, Filme auf ihrem Subtext hin zu erfassen. Auch wenn sich Technologien verändern, unsere Bedürfnisse sind auch im Computerzeitalter Handlungsvielfalt, Grenzerfahrungen und Gemeinschaft.

Mit der weiteren Entwicklung, dem Ausprobieren neuer digitaler Möglichkeiten und dem Einzug der Computerspiele in unseren Kulturbestand wird wohl auch die Zahl der Filme zunehmen, die sich mit dieser Materie befassen. Ein Anzeichen hierfür ist zum Beispiel die Neuauflage des Klassikers „Tron“¹⁵ der 2011 in die Kinos kommen soll. Auch die Verfilmung von Spielstorys [|>>](#) bleibt spannend und schon hat sich Warner Bros. (Legendary Pictures) die Filmrechte an „World of Warcraft“ gesichert. Vielleicht sind aber auch verfilmte Spiele bald ein alter Hut. Vielleicht gewinnen schon bald andere Filme an Bedeutung. Filme die Spieler selbst mit ihren Spielen erstellen. Sogenannte „Machinima“ bieten kreatives Potenzial, Einflussnahme, sind Ausdrucksmittel und beinhalten weitreichende Einblicke in die Szene, Jugendkultur und unsere Gesellschaft.



„Tron“1982 [|>>](#)

Institut für Computerspiel – Spawnpoint, Dr. Martin Geisler, 01.02.2010

¹⁴ Lindemann, Thomas: Jeder wird zur Kampfmaschine. Amnesty International Deutschland. Feb. 2010 [|>>](#)

¹⁵ Originaltitel: "Tron", Regie: Steven Lisberger, Buch: Steven Lisberger, Bonnie MacBird, Darsteller: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes, Länge: 92 Minuten, 1982, FSK: Freigegeben ab 12 Jahre