Das Leben ist ein Quest

Autor(en): **Ghiselli, Luca**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **21 (2014)**

Heft 232

PDF erstellt am: **27.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-884500

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Das Leben ist ein Quest

Der Monotonie des Alltags entfliehen, nach Erfolgserlebnissen streben und sich selbst dabei in der virtuellen Welt nicht verlieren – vier Gamer sprechen über die Alltagsdroge der Generationen X und Y, den Balanceakt zwischen Leidenschaft und Sucht, gesellschaftliche Stigmatisierung und Szeneerscheinungen. *von Luca Ghiselli*

«Blutspritzer interessieren mich nicht», sagt Jorma und nimmt einen Schluck Klosterbräu. Warum nicht? «Es geht um die Überwindung der Gegner, ums Weiterkommen. Brutal soll es nicht sein». Jorma ist 38 Jahre alt und Hausmeister. Und er zockt leidenschaftlich gerne. Vor allem → Rollenspiele. Selten online, denn er lässt sich gerne Zeit, macht sich ungern von anderen abhängig. In eine andere Welt abtauchen, Strategien entwickeln, aktiv sein und sich über die Stimmung mit der Geschichte des Games identifizieren, das ist ihm wichtig.

Im Mai 2012 erschien das Action-Rollenspiel *Diablo III*. Seither hat Jorma an die tausend Stunden damit verbracht. Der Rekord am Stück: Vierzehn Stunden. «Da spielts dann im Kopf noch weiter, wenn man nachher die Augen schliesst», lacht er. «Manchmal quatsche ich aber auch mit meinen besten Kumpels via Headset, ohne zu spielen», erzählt er. So kombiniere er die sozialen Kontakte mit dem Game.

> Als Jorma seine ersten Erfahrungen mit Videospielen sammelte, war ich noch nicht geboren. Damals, in den Achtzigerjahren, kamen die ersten → Spielkonsolen auf den Markt. Als das Rollenspiel *World of Warcraft* (WoW) 2005 erschien, besuchte ich die erste Sekundarklasse. WoW schlug ein wie eine Bombe. Es wurde über nichts anderes mehr gesprochen. Ich selber spielte es aber nie. Weshalb? Ich war immer ein → Casual Gamer – der in der Szene so verpönte Begriff für Gelegenheitszocker.

Nils ist Mittdreissiger und ein Hip-Hopper der alten Garde. Tattoos zieren seine Unterarme, er spricht schnell, aber mit Bedacht und sagt von sich selber, dass er WoW-süchtig gewesen sei. «*World of Warcraft* ist ein Full-Time-Game, da hat man keine Zeit mehr für andere Spiele.» Er habe die ganze Sache immer recht familiär gesehen, war mit Frau und Schwager in einer → Gilde – was nicht bedeutet, dass alle → Gilden sympathisch sind: «Es gibt Vollpsychos, die scheissen dich zusammen, wenn du einen Fehler machst». Das sei bedauerlich, denn in Online-Rollenspielen gibt es auch immer die soziale Funktion, das Miteinander bestimmt über Erfolg oder Misserfolg. «Man trifft sich dann auch mal persönlich. Diese Art von Kontakt ist mir lieber als Facebook. Aber es kann auch gefährlich werden, weil der virtuelle Austausch oft nur die Illusion von sozialem Kontakt ist. Es ist nicht das Gleiche, wie wenn wir beide hier grad einen zusammen trinken.»

> Die verbotene Frucht meiner frühen Jugend war *Grand Theft Auto* (GTA). Als der vierte Teil der Reihe erschien, war ich zehn, mein Vater war 38. Ich durfte es nur unter seiner Aufsicht spielen und dabei keine Gewalt anwenden. «Nur rumfahren, keinen Blödsinn machen», wies er mich an. Und ich hielt mich daran. Ich gehöre einer Generation an, deren Eltern ebenfalls vertraut sind mit der Gaming-Welt. Es war ein Privileg, einen Vater zu haben, der sich für Videospiele interessierte. So baute er aus einem alten Autositz und einem Game-Lenkrad inklusive Pedale einen Rennsimulator. Viele Stunden verbrachte ich mit Rennspielen wie *Formel 1* oder *Rallye*. Den Führerschein besitze ich bis heute nicht. Dasselbe gilt auch für Shooter, also Schiess-Spiele. Potenzieren sie Gewalt, nur weil sie diese darstellen? Sie haben mich und viele, die sie spielen, nie gewalttätig werden lassen, so wie Autospiele mich nie zum Autofahren animiert haben.

«Wir haben alle gezockt, aber keiner von uns ist verkorkst rausgekommen», sagt Marco* bei sich zuhause, in einem Mehrfamilienhaus in der St.Galler Agglomeration. Alles in der Wohnung ist in Schwarz und Weiss gehalten: Tische, Stühle, Teppiche, Sofa. Im Fernsehen läuft Prince of Bel Air. «Als ich sechs war, spielte ich in einem Internetcafé *Counter Strike*, einen → Egoshooter», sagt der 22-Jährige. Danach ging es weiter mit WoW. «Das ist eine übertriebene Sache, da hat es Extremisten unter den Spielern, die nur für das Game leben», meint er rückblickend. «Das Problem ist, dass man sich damit arrangieren muss, wenn man Erfolg haben will.» Seine Kritik richtet sich auch an den Hersteller Blizzard. «Die Hersteller binden die Spieler bewusst an sich, bescheren den Gamern einfache Erfolgserlebnisse, um sie zu ködern. Man kann das Spiel nie zu Ende spielen und erneuert deshalb ständig das Abo.» Ob er heute noch spielt? «Höchst selten». Als Projektleiter und Lehrlingsbetreuer fehle ihm dazu schlicht die Zeit. Inzwischen läuft eine Komödie mit Ben Stiller im Fernsehen.

Einfach aufhören. Das funktioniert nur, wenn man neben der Gameszene auch in anderen Kreisen verkehrt, andere Hobbys pflegt. Sonst entsteht eine Sogwirkung. Diese Erfahrung hat auch Philipp* gemacht. Der Polymechaniker sagt, Biken habe eine Art Ersatz dargestellt. Das Aufhören sei schleichend gekommen, ab dem vierten Lehrjahr. «Ich begann mich zu fragen, ob ich mir ein Game oder etwas fürs Velo leisten soll. Da war der Fall klar.» Rückblickend lächelt der 21-Jährige über seine Gamegewohnheiten in Teenagerzeiten: «Als ich dreizehn oder vierzehn war, bestimmten Games meine Freizeit. Ich ging nach der Schule direkt nach Hause. Am Wochenende traf ich mich mit Freunden, jeder brachte seine Konsole mit. Und dann wurde gezockt, das ganze Wochenende lang. Eigentlich stupid.» Beim Shooter *Battlefield 2* schaffte er es in die Top-10'000 der besten Spieler. «Das ist verdammt stark, vor allem ohne Tricks oder Hacken», sagt Philipp und räumt ein: «Auf diesem Niveau

stösst man auch auf Hass und Neid». Hauptsächlich bei Shootern sei es üblich, starke Spieler als «Arbeitslose» zu bezeichnen. «Kein Leben» habe man, wenn man gut sei und überhaupt: «Von Motherfucker bis Fucking Cheater kriegt man einiges zu hören».

> Die gesellschaftliche Stigmatisierung von Gamern, der Stereotyp von in abgedunkelten Räumen sitzenden, ungepflegten Teenagern, macht vielen Zockern das Leben schwer. Es scheint einem Outing gleichzukommen, wenn man am Arbeitsplatz oder beim Familientreffen zugibt, ein Gamer zu sein. Doch weshalb? Inwiefern ist Gamen minderwertig gegenüber anderen Hobbys wie Joggen oder Briefmarken sammeln? Ein Mix aus meist negativer Berichterstattung und dem altbewährten Reflex, dass alles, was neu ist, von der älteren Generation prinzipiell abgelehnt wird, dürfte wohl ausschlaggebend sein. Wenn Gamer Väter und Mütter werden, wird die nachfolgende Generation anders an das Thema herangeführt. Wie es bei mir der Fall war.

Auch Jorma hadert mit der fehlenden gesellschaftlichen Akzeptanz und lässt sich lange darüber aus. Er will aufklären, zeigen, dass Gamen ein Hobby ist wie jedes andere auch, sinnvoller als viele andere sogar. Ausgleich sei jedoch wichtig. Einen geregelten Alltag haben, seine Handlungen nicht aufs Gamen ausrichten. «Zwischendurch etwas kochen, nicht immer nur Fast Food in sich reinbeigen», so behalte man die Kontrolle. Man höre immer nur von negativen Beispielen, die mediale Berichterstattung sei meist vernichtend. Ein europäisches Phänomen, findet Jorma, denn im asiatischen Raum sei Gaming nicht nur als Hobby akzeptiert, sondern eine Form von elektronischem Sport mit Meisterschaften und dergleichen. In westlichen Gesellschaften müsse man sich als passionierter Gamer aber erst einmal rechtfertigen. «Wenn einem ständig gesagt wird, dass das schlecht sei, reflektiert man automatisch. Man hinterfragt seine Leidenschaft, seine Motive, wägt ab. Das müssen Jogger nicht, denn Joggen ist eben gesellschaftlich akzeptiert, obwohl es ebenso Suchtpotenzial birgt.» Das führe so weit, dass er es sich manchmal überlege, ob er überhaupt zu seinem Hobby stehen soll.

Eine Frage, die sich Philipp ebenfalls stellt. Allerdings weiss er: «Einige Leute haben nur das Gamen. Denen merkt man das einfach an, sie sind introvertierter, sehr für sich.» Das Stereotyp trifft also doch zu? «Ja, bedingt.» Aber es verhalte sich wie mit allem, die Dosis mache das Gift. Wer die Kontrolle, die Balance verliere, ende dann eben als isoliertes Kellerkind, wie man es aus den Medien kennt. Und das sei die Gefahr.

Die Szene selbst, und damit auch die Industrie, macht schwierige Zeiten durch. Dies scheint auch logisch, denn nach Jahrzehnten des technologischen Fortschritts und ständig neuen, überwältigenden Seherlebnissen geraten auch Gamer in ihren Trott. Das erklärt, wieso es Game-Nostalgiker gibt, die die «guten alten Zeiten» feiern und der Ansicht sind, dass früher alles besser war. Es liegt daran, dass früher alles neu war, der Enthusiasmus grösser, die Eindrücke stärker. Grosse Gameschmieden wie Electronic Arts oder Blizzard setzen immer mehr auf Bewährtes statt auf Innovation, wärmen ihre Gassenhauer jedes Jahr von Neuem auf – die Leute kaufen es ja sowieso. Nils und Jorma sehen in dieser Entwicklung auch eine Chance: «Es gibt einen Trend zum Crowdfunding, der es den kleinen Firmen und No-Names ermöglicht, ihre Projekte zu verwirklichen», sagt Jorma. Auch Nils denkt, dass dem Aufstieg von Start-Ups mit innovativen Game-Ideen nichts im Weg steht.

Und wie steht es mit dem Älterwerden? Jorma und Nils sind Beispiele für Gamer, die ihre Leidenschaft für Videospiele nicht verloren haben und immer noch aktiv dabei sind. Marco und Philipp hingegen haben der Szene den Rücken gekehrt, ihre Prioritäten anders gesetzt. «Ich habe letzte Woche acht Überstunden gemacht, früher ging diese Zeit fürs Gamen drauf», meint Marco. «Leider game ich kaum mehr». Leider? «Ja, mir fehlt einfach die Zeit und die Motivation. Wenn man älter wird, eine eigene Wohnung hat, werden die Ressourcen zum Gamen knapper. Aber ich vermisse es nicht wirklich». Null Nostalgie? «Kann sein. Vielleicht idealisiere ich die sorglosen Schulzeiten, in denen ich den Luxus hatte, mich intensiv dem Gamen zu widmen. Man knüpft das Hobby immer an den Lebensabschnitt, in dem man es betreibt.»

> Je länger die Gespräche, desto diffuser wird mein Bild der Gamer-Szene. Sie weist keine typischen Merkmale oder demografischen Gemeinsamkeiten auf, will gar nicht unbedingt eine Szene sein, ist aber eben doch eine. Gamer verbindet das Gamen. Was auf den ersten Blick banal scheint, manifestiert sich auch im Alltag. «Ich kann Menschen monatelang kennen, ohne zu wissen, dass sie gamen. Wenn ich es dann erfahre, habe ich plötzlich hundert neue Drähte zu ihnen», meint Jorma zum Zusammenhalt der Szene. Wird man von Nicht-Gamern, die gar nichts über das Zocken wissen, fast schon geächtet, hält man unter Gamern zusammen. Er wisse von Beziehungen, die über WoW entstanden seien, erzählt Jorma. Auch Marco sagt: «Die Hemmschwelle im virtuellen Raum ist tiefer, introvertierte Leute öffnen sich unter diesen Voraussetzungen eher». Er habe viele private Geschichten in den sogenannten → Teamspeaks (über Headset verbundene Gruppenchats) gehört.

Jorma, Nils, Marco und Philipp haben nichts mit blutrünstigen Klischees zu tun und sind alles andere als introvertierte Sonderlinge. Es sind Menschen, die nach Selbstverwirklichung und Erfolg streben, die geradeaus unterwegs sind. Sie sind vielleicht nicht repräsentativ für alle Gamer, aber ein Beweis dafür, dass die Gamer-Szene kein Einheitsbrei ist, sondern sich je länger je mehr ausdifferenziert. Gelingt es Gamern, ihren Erfolgsdurst und das hartnäckige Streben nach Weiterkommen auch im realen Leben umzusetzen, den vielzitierten Ausgleich zu schaffen, dann ist Gaming kein Handicap, sondern eine Chance.

«Das Leben ist wie ein Quest», sagt Jorma und nimmt noch einen Schluck Klosterbräu. Abstrahiert man die archaischen Spielsituationen, lässt sich diese Metapher nicht abstreiten. Alles eine Frage der Einstellung also, lautet der Grundtenor. Ein Vorteil des Interaktiven, der Freiheit, die ein Gamer geniesst, ist eben auch die Selektion, das bewusste Auswählen von Inhalten. Anders als bei Reality-Soaps am Vormittag. Verkorkst werde durch Games niemand, sagt Jorma. Es seien diejenigen, welche eh schon verkorkst sind, die Games in dieses Licht rückten.

Luca Ghiselli, 1992, studiert Journalismus und Organisationskommunikation in Winterthur. Er wohnt in St.Gallen.

*Name der Redaktion bekannt.