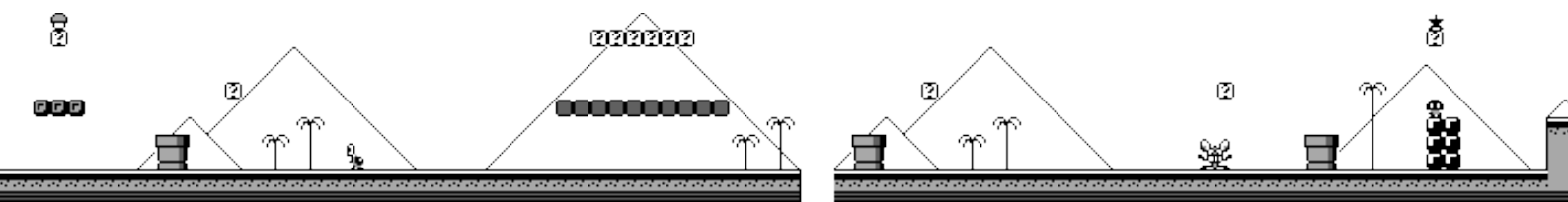




ZEIT, ZU ZOCKEN

Analyse zur Entwicklung und Etablierung des Themenschwerpunktes Gaming in Zeit Online und DIE ZEIT

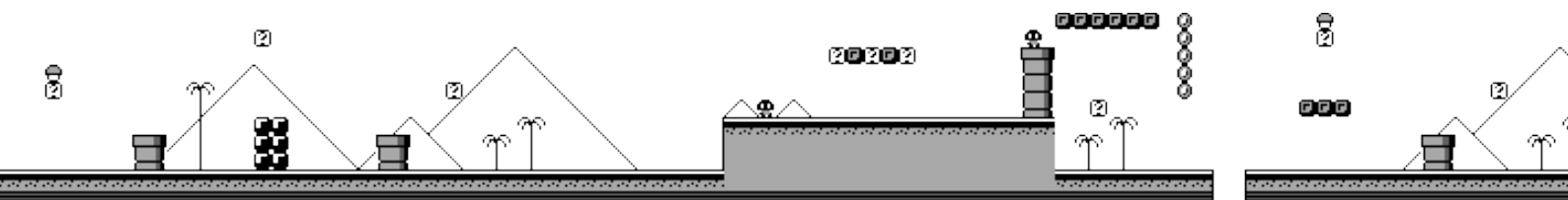




Inhalt

Inhalt	2
Vorwort	3
Ziel	4
Analyse	5
Relevanz	5
Primäre Aktualität	6
Sekundäre Aktualität	6
Objektive Bedeutung	8
Wirtschaft	8
Politik	8
Kultur	9
Publikumsinteresse	10
Games und Bildung	11
Herausforderungen eines neuen Game Journalism	13
Stil	13
Fehlende Autoren	13
Expert:innen?	14
Youtube, Twitch und Reddit	15
Fazit	17
Quellen	18
Anhang	19
Simulation der Freiheit (Schreibprobe 1)	19
Ausgeträumt (Schreibprobe 2)	23

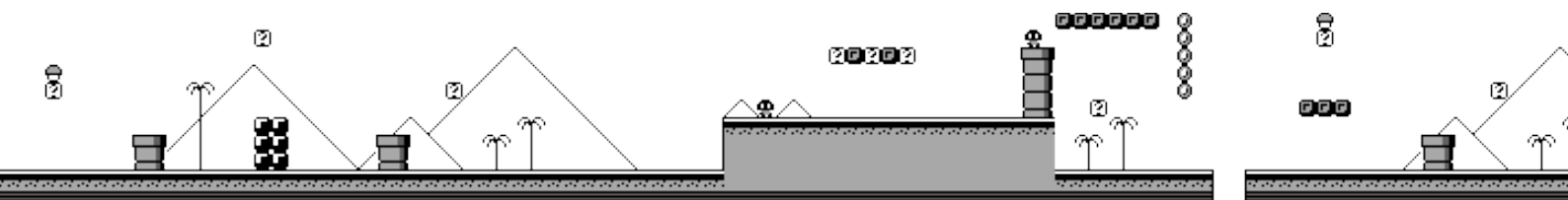
: In den vorliegenden Texten wird der Genderdoppelpunkt verwendet. Ausnahme bilden Aufzählungen, in denen Geschlechter abgewechselt werden können oder wenn geschlechtsabstrakte oder geschlechtsneutrale Ausdrücke verwendet werden können.





Ziel

Ziel dieser Analyse ist es, die Vorteile und einer regelmässigen Platzierung von Themen mit direktem oder indirektem Bezug zu Gaming und Games in der Online- und Printausgabe der ZEIT aufzuzeigen.





Analyse

Die Definition des Computerspiels oder eben des Gamesⁱ ist eine schwierige. Speziell um sich dem Thema später über den Kunstbegriff zu nähern, genügen die üblichen ludologischen (Games als digitale Spiele) oder narratologischen (Games als Erzählungen) Abgrenzungen nicht. Dabei wäre es durchaus verlockend, Games auf den ersten Blick „bloss“ als Verwandte z.B. des Fussballs oder über Parallelen zu den Erzählmedien Film und Literatur zu definieren. Schliesslich finden sowohl Spiel und Sport als auch erzählende Medien wie Film oder Buch in etablierten Zeitungen bestens Platz. Nicht nur, weil sie eigens für sie geschaffene Räume in traditionellen Medien besetzen können, sondern auch, weil Journalist:innen mit Büchern, Theaterstücken und Filmen besser vertraut sind als mit Games. Dem Computerspiel der Einfachheit halber ein passendes Medienformat überzustülpen, beispielsweise das einer Kritik, griffe für modernen Spielejournalismus aber zu kurz.

Eine präzisere Werktheorie entwickelte der Professor und Philosoph Daniel Martin Feige. Er hält den Begriff des Computerspiels für ungeschlossen, da jedes neue, gelungene Computerspiel neu definiere, was den Oberbegriff selbst ausmache. Computerspiele sind nach seiner Beweisführung ästhetische Medien, keine blossen Gegenstände:

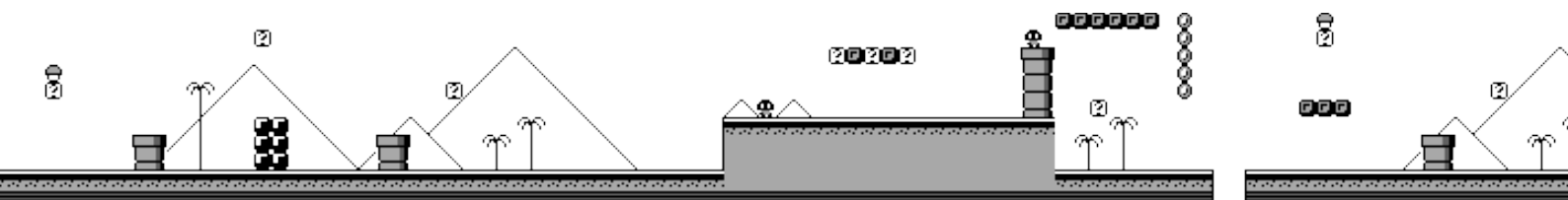
„Das Spieldesign eines Computerspiels kann mehr oder weniger elegant sein, und noch die Punktanzeige in Super Mario Bros und der spezifische Klang des C64-Soundchips beim Spielen von Hawkeye gehören zu den ästhetischen Eigenearten dieser Spiele. Man würde sich täuschen wenn man meinen würde, diese Aspekte wären allesamt als solche zu qualifizieren, die sich anhand des Prädikats „Schönheit“ kennzeichnen lassen [...]“ (Feige, 2015, S. 83)¹.

Ein Computerspiel ist ein ästhetisches Medium und hat somit das Potenzial, auch als Kunstwerk zu gelten. Es wird zu einem „feuilletonwertigen“ Thema. Diese Erkenntnis stelle ich meiner Analyse voran, denn sie ist zentral, um die Argumentation und schliesslich das Fazit dieser Arbeit nachvollziehen zu können.

Ist das Thema Gaming überhaupt relevant für die ZEIT? Zwar kann

Relevanz

ⁱ im vorliegenden Text sind die Begriffe Computerspiel und Game Synonyme





ich nur von Aussen einschätzen, wie Ihre Redaktion relevante Themen auswählt. Die redaktionellen Leitlinien halten sich in Bezug auf die Themenauswahl sehr allgemein:

„Wir bilden die vielen Lebenswirklichkeiten und Interessen unserer Gesellschaft ab. Mit der Auswahl von Themen, Protagonisten und Autoren spiegeln wir die Vielfalt von Lebensentwürfen, Überzeugungen und Erwartungen aller sozialen Gruppen wider.“²

Einen besser verwertbaren Ansatz bietet die Bewertung von relevanten Themen anhand dreier Kriterien für Relevanz: Aktualität, objektiver Bedeutung und Publikumsinteresse.³

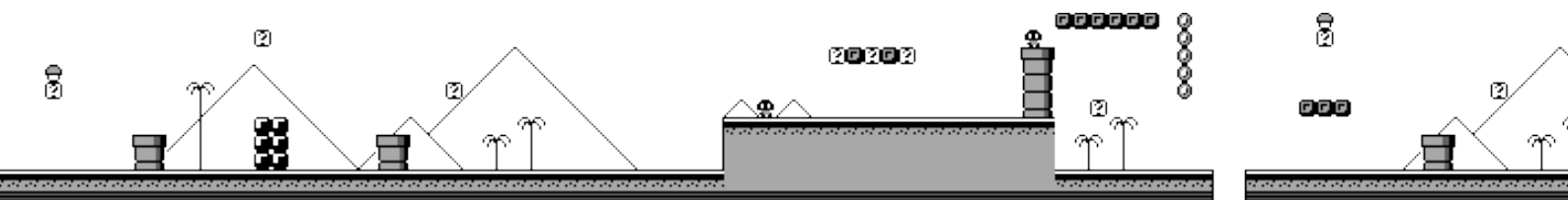
Primäre Aktualität

Claudia Mast unterscheidet zwei Formen von Aktualität: Primäre (Neuigkeiten) und Sekundäre (Hintergründe). Die ZEIT-Verlagsgruppe deckt längst beide Felder ab. Während die wöchentlich erscheinende Druckausgabe alleine von ihrer Form her keine primären Aktualitäten verwerten kann, tut dies ZEIT Online sehr wohl und, wie die Zahlen zeigen⁴ auch sehr erfolgreich. Selbstverständlich gibt es im Themenbereich Gaming genügend herkömmliche „News“. Jährlich werden dutzende sogenannte AAA-Titel veröffentlicht, ähnlich der grossen Blockbuster in der Filmindustrie. Mit der fortschreitenden Digitalisierung macht Gaming-Hardware wahre Technologiesprünge, noch nie gab es auf der Welt so viele publizierende Studios wie heute.

In der Printausgabe der ZEIT jedoch fand sich im letzten Quartal 2020 kein einziger Artikel über Games, just zu einem Zeitpunkt, da die Branche durch die Pandemie noch an Bedeutung gewann. ZEIT online berichtete immerhin sporadisch. So etwa zur Veröffentlichung von *The last of Us Part II*, der Fortsetzung eines der beliebtesten Endzeit-Abenteuerspiele aller Zeiten. Andere Neuigkeiten waren der Redaktion nur eine dpa-Meldung wert. Der *Microsoft Flight Simulator 2020* setzte vergangenes Jahr neue Massstäbe beim Umgebungsdesign von Games. Über den hauseigenen Geodienst Bing Maps werden Landschafts- und Wetterdaten live in das Spiel übertragen. So entsteht ein voll umfliegbarer Planet in noch nie dagewesener Detailtreue. FAZ, SZ und Neue Zürcher Zeitung berichteten ausführlich.⁵

Sekundäre Aktualität

Sekundär aktuellen Themen liegt nicht zwingend ein unmittelbarer Anlass zu Grunde, sondern sie werden aufgegriffen, weil sie für eine Teilöffentlichkeit wichtig werden. Auch hier birgt Gaming als Themenbereich enormes Potenzial. Nehmen Sie die in den USA geführte Gesellschaftsdebatte über liberale Werte oder eben deren vermeintlichen



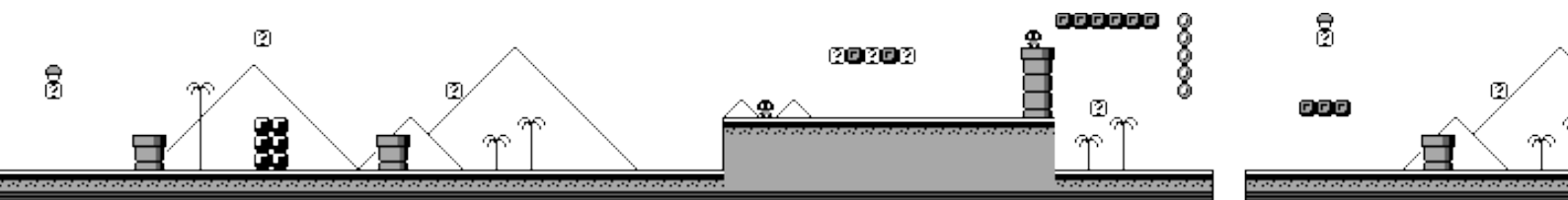


Verlust durch Cancel Culture oder das Infragestellen traditioneller Werte wie Familie, Eigentum oder Waffenbesitz. In der ZEIT wurde die „amerikanische Freiheit“ immer wieder diskutiert, erinnern kann ich mich an einen Essay von Kerstin Kohleberg⁶ oder das Interview mit dem Bestseller-Autor Patrick Deneen⁷. Zur Veranschaulichung und Entwicklung der Debatte werden Quellen hinzugezogen. Oft sind es fachliche, wie Sachbücher, Wissenschaftler:innen oder Zeitzeugen. Es besteht aber auch die Möglichkeit, sich diesen Themen über zeitgenössische Kultur zu nähern. Dazu zählen in den meisten Feuilletons bisher bildende und darstellende Kunst, Literatur und Musik. Mir erschliesst sich nicht, wieso Games nicht in diese Aufzählung gehören sollten. Dazu jedoch später.

Um das genannte Beispiel aufzugreifen: Den Niedergang amerikanischen Traumes illustriert kaum ein zeitgenössisches Kulturgut besser als *Red Dead Redemption 2*, ein Wildwest-Openworld des US-Studios Rockstar von 2019. Oberflächlich betrachtet reitet der Spieler als Outlaw Ende des 19. Jahrhunderts durch Mississippi-Sümpfe, Gebirgszüge und Wälder, nie ohne dabei regen Gebrauch seines Revolvers zu machen. Doch die Handlung rollt zu einer Zeit ab, als die letzten Siedler sesshaft wurden und der Rechtsstaat soweit erstarkte, dass er Banden und korrupte Gesetzeshüter erstmals ernsthaft in die Schranken weisen konnte. Den Verlust der eigenen Freiheit bekommt man im Spiel immer wieder zu spüren, die Moderne macht vor dem Protagonisten selbst keinen Halt – sondern lässt ihn irgendwann selber sesshaft werden. Häuslichkeit wird dem Cowboy im Spiel, aber auch dem Spielenden zum Gefängnis.

Leicht liesse sich hier ein Bogen zum heutigen, ländlichen Konservativen schlagen, der gegen Gender-Toiletten und das Recht auf Abtreibung ins Feld zieht. Der Spielende wird in *Red Dead Redemption 2* selber in die Rolle des Bewahrers versetzt, er sieht sich seiner Freiheit entzogen, sehnt sich nach der „guten alten Zeit“ – und vergisst, dass diese Freiheit nur durch die Unterdrückung anderer gewährleistet war. Aussen vor bleiben auch diese Geschichten keineswegs: Alte Rivalitäten zwischen Sklav:innen und deren Besitzenden, oder der Waipiti-Stamm, der zurückgedrängt in einem immer kleineren Reservat leben muss, erzählen von der Scheinheiligkeit der Amerikanischen Verfassung, alle Menschen als „gleich“ zu betrachten.

Solche und viele weitere Beispiele zeigen, dass Games – absichtlich als auch unabsichtlich – gesellschaftliche Debatten genau wie andere Kulturgüter aufgreifen, metaphorisieren oder weiterspinnen. Sie bieten ein riesiges, bisher unausgeschöpftes Potenzial, um Spielende in Diskurse einzuführen oder sie gar daran zu beteiligen.





Objektive Bedeutung

Wirtschaft

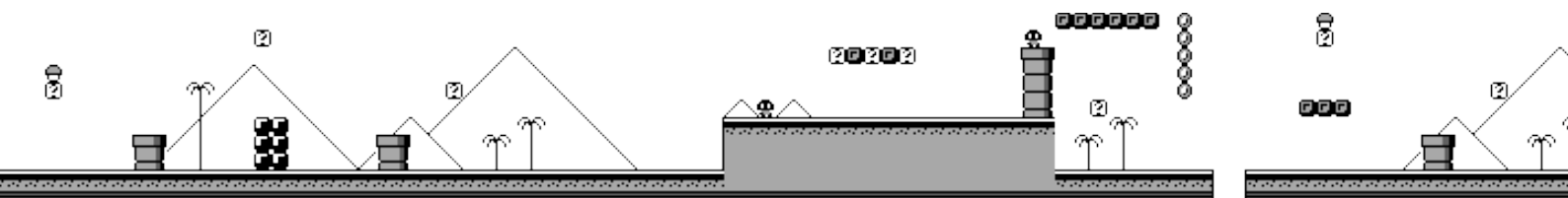
Aktualität alleine macht noch keine relevanten Neuigkeiten. Welche Tragweite hat das Thema Gaming also in Wirtschaft, Politik und Kultur? Die belastbarsten Daten bringt natürlich der Markt hervor, und dieser spricht eine klare Sprache: Der Boom der Branche ist ungebrochen. 2020 betrug das weltweite Marktvolumen (verkaufte Software) 147 Milliarden Euro, gegenüber 2019 ist das eine Zunahme von fast zwanzig Prozent.⁸ In Deutschland alleine wurden 2019 Spiele für insgesamt 3.8 Milliarden Euro verkauft. Zum Vergleich: Der gesamte Deutsche Buchhandel erwirtschaftete 4.5 Milliarden Euro.⁹

Politik

In der Politik spielen Games – zugegeben – bisher nur eine kleine Rolle. Sie sind in der Regel immer dann im Gespräch, wenn sie provozieren. Die Spielereihe *Wolfenstein* rückte als letztes prominentes Beispiel in die Deutsche Politik-Arena vor. Die Geschichte des Spiels baut darauf auf, dass die Nationalsozialisten den Weltkrieg gewinnen. Entsprechend waren im 2017 erschienen Spiel *Wolfenstein 2: The New Colossus* Hakenkreuze an allen Ecken und Enden der Spielwelt zu sehen. In Deutschland musste eine angepasste Version ohne die NS-Symbole veröffentlicht werden, denn Videospiele fielen bis zum Gegenurteil 2018 nicht unter die sogenannte Sozialadäquanzklausel. Diese besagt, dass verfassungsfeindliche Symbole in Ausnahmefällen verwendet werden dürfen, wenn dies „der Kunst oder der Wissen-



Angepasste Beflaggung für Wolfenstein 2. (Quelle: mic.com)





schaft, der Darstellung von Vorgängen des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient“.¹⁰

In der Politik noch immer populärer, aber ewiggestrig: Games als schnelle Erklärung für eine verdorbene Jugend, Gewaltfantasien und gar -akte oder Suchtverhalten. Mittlerweile scheinen sich die meisten Politiker:innen von diesem indifferenten, von der Wissenschaft weitgehend widerlegten Framing¹¹ verabschiedet zu haben. Erste Pionier:innen aus der Politik-Arena entdecken die spezifisch auf Computerspiele ausgerichteten Kanäle für sich (mehr dazu unter „Youtube, Twitch und Reddit“). Auf dem Boden der Tatsachen sind noch immer nicht alle angekommen. Nach dem Attentat in Halle war Horst Seehofer mit Kritik zur Stelle. Der Tagesspiegel titelte dazu nur noch: „Die Neunziger wollen ihre Killerspiel-Debatte zurück“.¹²

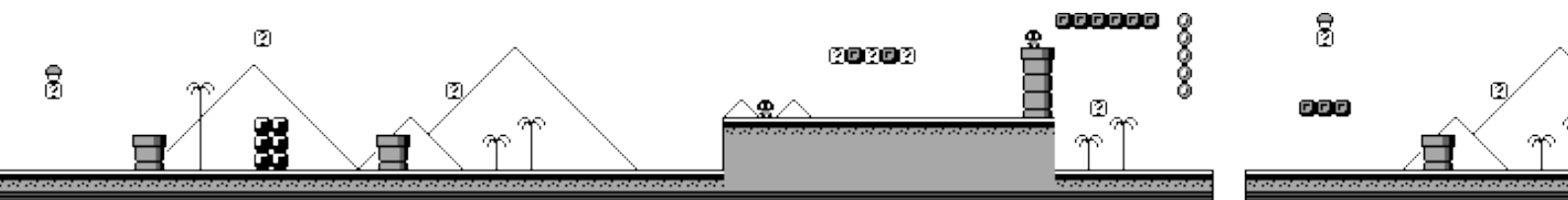
Kultur

Wie bereits zu Beginn beschrieben, sind Computerspiele ästhetische Medien, einige Games oder Teile von Games (Sound, Grafik, Story) könnten sogar Kunst sein oder werden. Und genau deshalb lohnt sich auch deren Besprechung in einem kulturellen Kontext.

In der Zeit N° 3 (Januar 2021) fand sich ein kulturjournalistischer Beitrag zum Thema. Sinem Kilic schrieb in „Zu viele Felher im Spiel“ eine gelungene Rezension über *Cyberpunk 2077*. Das Veröffentlichungsdatum ursprünglich auf April 2020 angekündigt, benötigten die Entwickler immer wieder Aufschübe – Ende 2020 konnte das Spiel endlich lanciert werden. Da wies es aber noch diverse technische Fehler auf. Kilic stellte die scheinbar nur mechanischen Probleme des Spiels in einen philosophischen Kontext. Denn nur so liess sich schlüssig erklären, weshalb diesem in vielen Bereichen gelungenen Spiel trotzdem der „Witz“ abhanden kommtⁱⁱ.

Die kulturjournalistische Berichterstattung über Games birgt von den drei genannten Arenen (Wirtschaft, Politik, Kultur) mit Abstand das grösste Potenzial. Uraufführungen sind Pre-Alpha-Testings, Rezensionen sind „Let's Plays“, Essays sind vierzigminütige Referate von Youtubern, die Videospiele in historische, kulturelle und manchmal sogar in philosophische Kontexte stellen. Ein glänzendes Beispiel sind Videos von Jacob Geller¹³, der mit seinem Video „Judaism and Whiteness in Wolfenstein“ gnadenlos entlarvt, wie die USA des frühen 20. Jahrhunderts nur haarscharf daran vorbeigeschrammt sind, der

ii Kilic zieht dafür C. Thi Nguyens Aufsatz „Games and the Art of Agency“ hinzu. Kurz erklärt sieht er den künstlerischen Aspekt eines Computerspiels nicht im Erlebnis, sondern in der Handlungsfähigkeit des Spielers. (The Philosophical Review (2019) 128 (4): 423–462)

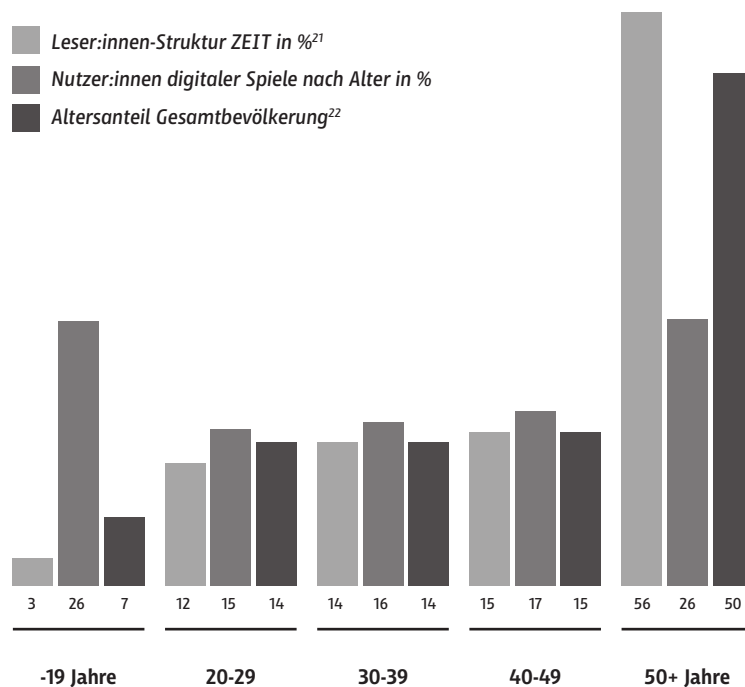




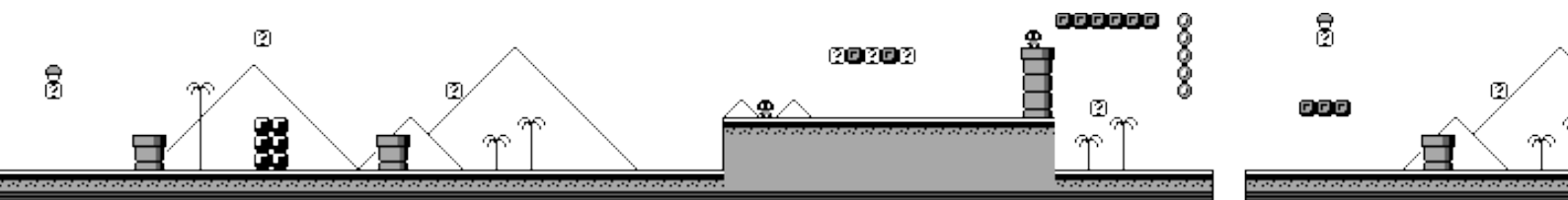
Rassenlehre selbst politische Wirkmacht zu verleihen. Die nötigen Erklärstücke liefert bereits an früherer Stelle erwähntes *Wolfenstein 2: The new Colossus*. Ausgerechnet dieser stumpfe, blutspritzende Nazi-Steampunk-Shooter? Genau der. Beim zweiten Blick auf das Spiel wird nämlich gewahr: Der Protagonist des Games besitzt einen ausgeklügelten Lebenslauf. Seine Mutter kam als Polin Ende des 19. Jahrhunderts ins Land, historisch akkurat zur Zeit der zweiten Immigrationswelle, als viele Deutsche und Osteuropäische Juden ihre Heimat verliessen, um in den USA ihr Glück zu finden. Zwangsläufig kollidiert die Identität der Mutter mit der des Vaters, einem vom verlorenen Sezessionskrieg frustrierten Südstaatler. Ein Familiendrama entlädt sich mit voller Wucht auf den einzigen Sohn. Und das war erst der Prolog.

Publikumsinteresse

Die Zeit, in der Computerspiele etwas neues und vor allem ein Spielzeug für Kinder waren, ist längst vorbei. Gemäss neuesten Statistiken spielen 34,1 Millionen Deutsche häufig oder gelegentlich. Knapp die



Hälfte von ihnen besitzen das Abi oder einen höheren Bildungsabschluss. Im Durchschnitt sind die Konsument:innen 37 Jahre alt. In Altersgruppen angeordnet zeigt sich das Phänomen noch besser. Die Leserschaft der ZEIT besteht zu jeweils fünfzehn Prozent aus Zwanzig-, Dreissig- und Vierzigjährigen. In genau derselben Aufteilung sind auch Gamer:innen in den Altersgruppen vertreten.





Nun: Haben Sie Schwierigkeiten sich vorzustellen, wie eine vierzig-jährige Postdoc Stunden mit Computerspielen verbringt?

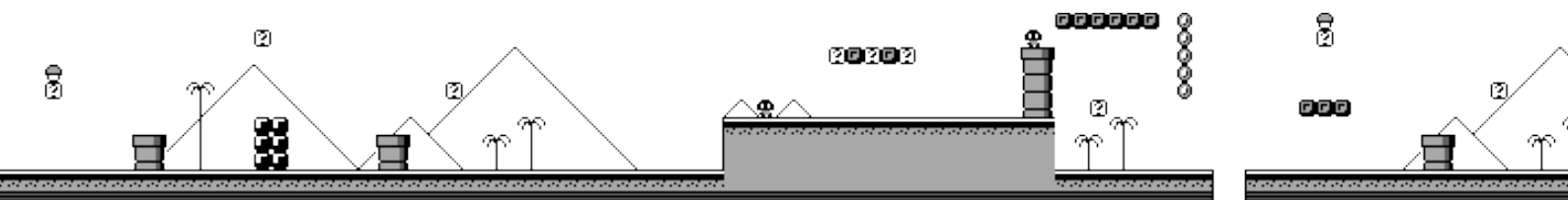
Games und Bildung

Bis vor wenigen Jahren mussten sich erwachsene Spielende erklären. Man sah sich Fragen ausgesetzt wie: Ist das nicht was für Kinder? Willst du wirklich *damit* deine Zeit verbringen? Games, das waren in der öffentlichen Wahrnehmung vor allem in Pixel gepresste Gewaltfantasien, die gesunde, produktive Mitglieder unserer Gesellschaft zu phlegmatischen Stubenhockern machten.

Die Frage, ob dieses Bild des Spielenden stark verzerrt war, ist längst hinfällig geworden. Denn die Digitalisierung hat die Computer-“Nerds“ aus den Achtziger- und Neunzigerjahren zu Informatikerinnen und Softwareentwicklern gemacht. Also zu gefragten, hochbezahlten Arbeitskräften. Wer heute viel Zeit am Bildschirm verbringt, ist sehr wahrscheinlich hoch gebildet, gut situiert, und es gibt (und gab) keinerlei Grund, einer solchen Person soziale Isolation oder Entrücktheit zu unterstellen. Dass dieselben Menschen auch ein natürliches Interesse daran haben, ihre Freizeit mit digitalen Medien zu verbringen, liegt nahe.

Schon die ersten Computerspiele wurden nicht für Spielhallen, sondern in Laboren und Forschungsinstituten entwickelt. Grund war einerseits die vorhandene Infrastruktur. Andererseits liegt es auf der Hand, dass auch der Spieltrieb einiger Akademiker:innen mitschuldig an diesen Pionierleistungen war. *Spacewar!* vom Harvard-Mitarbeiter Steve Russell oder *Tennis for two* benötigten monatelange Programmierarbeit und ein umfassendes Soft- als auch Hardware-Verständnis. Die ersten Spieleentwickler der Welt waren Physiker und Mathematikerinnen, und oft waren sie auch die ersten Spielenden.

Doch nicht nur die Gamer:innen, auch die Computerspielebranche hat sich verändert. Sie ist zum grössten Segment der modernen Unterhaltungsindustrie geworden. Es spiegeln sich naturgemäss alle möglichen gesellschaftlichen Interessen in der Vielfältigkeit von Spielen, und doch bleibt es unverkennbar, dass Computerspiele nunmal von Programmierinnen, Softwareentwicklern und anderen Expertinnen gebaut werden, manchmal sogar von Historikerinnen oder Ingenieuren. In der Spielereihe *Crusader Kings* des Schwedischen Studios Paradox Interactive führen Spielende keinen Staat, keine Armee oder überhaupt irgend eine vermeintlich homogene Kultur, sondern ein mittelalterliches Adelsgeschlecht. Heiratspolitik, individuelle rechtliche Kodizes, religiöse Eigenheiten, Intrigen, Diplomatie, Wirtschaftskreisläufe, Militärwesen und eine Feudalhierarchie vom Landgrafen bis zum Papst – kein anderes Spiel bildet die Komplexität und Unüber-





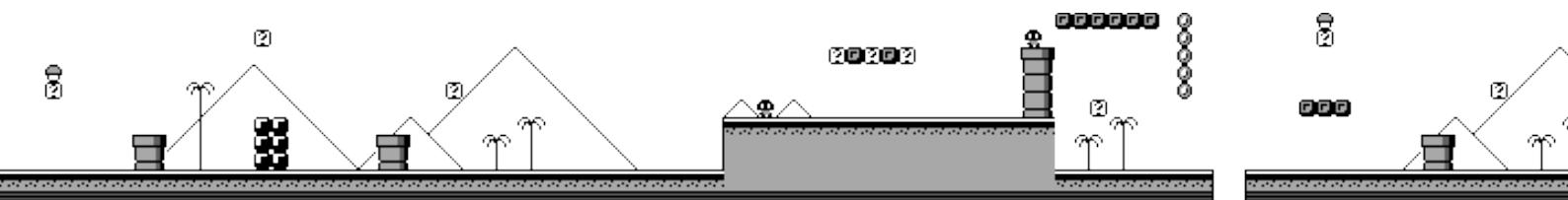
Verschafft dringend benötigte Orientierung: Der Dynastien-Stammbaum in *Crusader Kings III* (Quelle: fanbyte.com)



sichtigkeit des mittelalterlichen Kleinstaaten-Europas besser ab. Gerade deshalb erfreut sich die Reihe ausserordentlicher Beliebtheit in Historiker:innenkreisen¹⁴.

In der Management-Simulation *Factorio* baut und verwaltet die Spielerin im Verlaufe des Spiels eine gigantische Fabrik. Alle Arbeitsabläufe zur Herstellung der verschiedenen Ressourcen und Bauteile lassen sich komplett automatisieren, der Traum der Maschine, die sich selber kopiert, wird wahr. Um das 2016 veröffentlichte Spiel des Tschechischen Studios Wube Software hat sich eine riesige Fangemeinde gebildet. Mittlerweile gibt es zum Spiel eine Unzahl an sogenannten „Mods“. Das sind frei ladbare Inhalte, meist programmiert von Fans. Zudem erstellt die Community Kalkulationsgrundlagen für effizientere Systeme, lädt die Baupläne auf die Code-Sharing-Plattform Github hoch und misst sich in Ranglisten, wer das Spiel am schnellsten abschliesst. Innerhalb des Spiels lassen sich Abläufe sogar programmieren, indem Maschinen platziert werden, welche als Zähler oder Vergleicher fungieren. Längst hat dieses Game eine Fangemeinde aufgebaut, die nicht nur wesentlich älter als das von Laien antizipierte Alter für solche Spiele ist, sondern auch einen spezifischen, oft akademischen Bildungshintergrund mitbringt.

Abschliessend ergänze ich diesen Teil mit einer persönlichen Einschätzung: Ich bin der Meinung, dass ein nicht unerheblicher Teil





der ZEIT-Leserschaft an Game Journalism interessiert wäre, sofern die richtigen Ansätze zur Berichterstattung herangezogen werden. Games sind – soweit ich es beurteilen kann – für die ZEIT längst zum relevanten Themenbereich geworden.

Herausforderungen eines neuen Game Journalism

Stil

Nach vierzig Jahren fast ausschliesslicher Fachberichterstattung oder Berichterstattung für die früher sehr junge Käufer:innenschaft ist die Sprache im Spielejournalismus durchsetzt mit Anglizismen, Slang und schlicht stilistischen Fehlgriffen. Dass es auch anders geht, ist schnell bewiesen. Bereits 1989 verfasste der Dichter Charles Bernstein ein Essay über das Arcade-Spiel *Pac Man* – in einem Schreibstil, der auch dem *New York Review of Books* ausgezeichnet stünde:

„Now our robot drones, the ones designed to take all the boring jobs, become the instrument for libidinal extravaganzas devoid of any socially productive component.“¹⁵

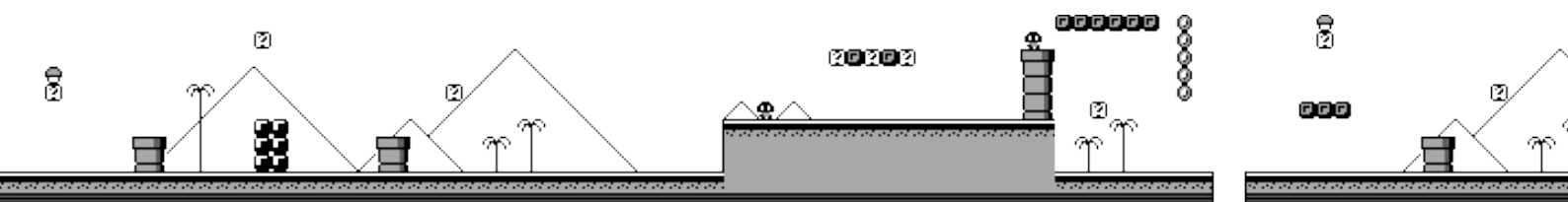
Zwei Jahrzehnte später erscheint bereits ein ganzes Magazin mit kulturjournalistischen Essays über Games, und das in Deutschland. Der Kulturwissenschaftler Christian Schiffer, der Designer Markus Weissenhorn und die Werberin Ina Weissenhorn gaben bis im Frühjahr 2021 *WASD* heraus. Das rund zweihundert Seiten starke Magazin befasste sich in seiner letzten Ausgabe mit der Abbildung von Natur, oder eben der Gegensätzlichkeit Kultur und Natur im Kontext des Computerspiels.

Fehlende Autoren

Eine weitere Hürde für Game Journalism: Es gibt nur wenige bekannte VIP auf dem Gebiet. Würde ein Lars von Trier-Film in der ZEIT besprochen, wäre er nicht von Lars von Trier? Namen schaffen Relevanz und bieten eine Verknüpfungsmöglichkeit für Leser:innen. Doch Computerspiele, das sind bis heute vor allem Gemeinschaftsleistungen von Entwicklern, Designerinnen, Kreativschaffenden, Kapitalgebern. Bis auf einige wenige Ausnahmen sind kaum Spieleentwickler:innen oder Spielende namentlich bekannt, zumindest keinem sehr breiten Publikum. Meist werden Studios oder Publisherⁱⁱⁱ als Subjekt im Text verwendet:

„Gleich mit dem ersten Spiel holt sich Toukana Interactive das Double beim Deutschen Computerspielpreis 2021.“¹⁶

iii vergleichbar mit Buchverlagen



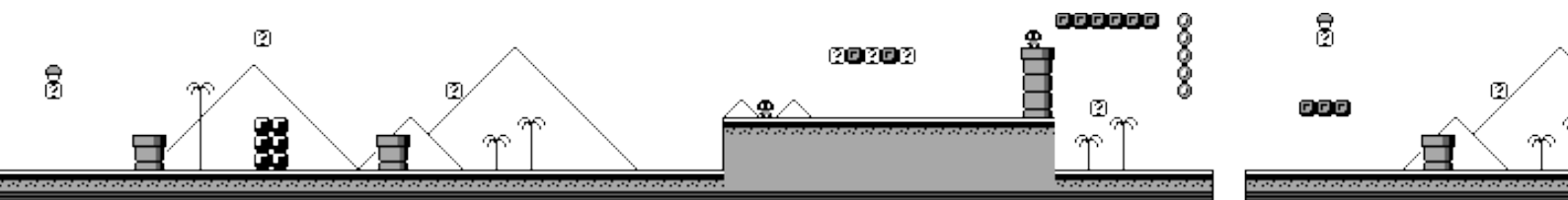


Expert:innen?

Natürlich sind grössere Spiele Gemeinschaftsleistungen, in die tausende Stunden Arbeit unterschiedlichster Menschen geflossen sind. Das trifft allerdings auch auf den Film zu. Dort findet in einem durchschnittlichen kulturjournalistischen Beitrag Regisseur, eventuell noch die Autorin der Buchvorlage Platz. Wird noch der Cutter mit seiner einzigartigen Handschrift erwähnt, ist der Beitrag schon ungewöhnlich tief geraten. Genau so lässt sich auch im Spielejournalismus das Problem der „unscharfen Autorenschaft“ lösen. Sticht ein Spiel durch seine herausragende Landschaftsgestaltung hervor, ist die verantwortliche Designerin im Fokus. Hat das Game ein fabelhaftes Storytelling? Dann soll der Autor die Interviewstimme sein. Die zentrale Frage ist: Was ist der „Witz“ des Spiels, und wer ist dafür verantwortlich?

Die Herausforderung ist damit allerdings noch nicht gemeistert, denn schliesslich müssen sich gerade Einzelpersonen im kreativen Prozess besonders beweisen, um Achtung und Anerkennung in Medien zu finden. Hier aber erlaube ich mir, die Frage nach Huhn und Ei zu stellen: Wird über Lars von Trier so viel geschrieben, weil er eine so einzigartige Handschrift hat? Oder taucht sein Name gerade deshalb auf, um einem seiner Werke noch grössere Wirkmacht zu verleihen?

Games sind zum grössten Segment der Unterhaltungsindustrie geworden. Markt wie Angebot werden unübersichtlicher, vielfältiger und damit interessanter. Es wird in Zukunft nicht mehr ausreichen, dass eine Journalist:in ab und zu einen Controller in die Hand nimmt, einen neuen AA-Titel anspielt, um dann ihre Kolumne niederzuschreiben. Gleichzeitig fehlt ausgebildeten Journalist:innen die Expertise aus der Softwareentwicklung. Was wird Qualitätsjournalismus in diesem Feld also zukünftig ausmachen? Die Antwort ist dieselbe wie in den meisten anderen journalistischen Disziplinen: Eine exzellente Game-Journalist:in hat alle an einem Spiel Beteiligten Personen im Blick – Entwicklerinnen genauso wie Spielende, andere Journalisten genauso wie Youtuberinnen, Twitch-Streamer oder Forschende aus den Game Studies – und arbeitet mit ihnen zusammen. Spielejournalismus bringt die besten Voraussetzungen für einen neuen partizipativen Journalismus mit: Aktive Communities, wie sie z.B. an vorheriger Stelle für das Spiel *Factorio* beschrieben wurden, betreiben eigene Recherchen, die weit tiefer gehen, als es eine Journalist:in jemals selber herausarbeiten könnte. Sie finden Themen, bereiten Inhalte auf und führen Diskurse vielfach schon, bevor sie einem breiten Publikum das erste Mal zugänglich gemacht werden. Nach einer Veröffentlichung greifen sie die Medieninhalte wieder auf, überprüfen, kritisieren oder optimieren das Publizierte. Die Rolle der Journalist:in wird sein, gesamtgesellschaftlich relevante Themen aus dieser Vielfalt zu



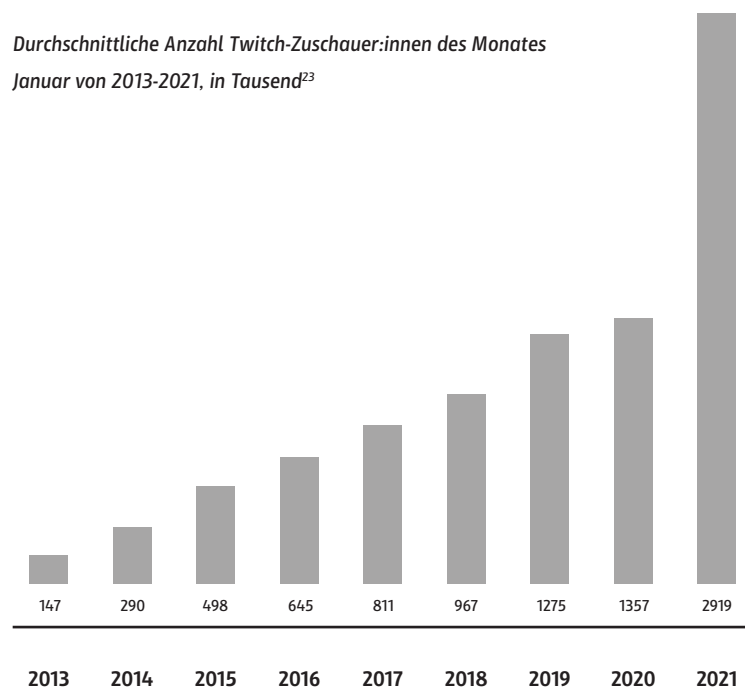


selektieren und sie in ihr eigenes Medium und damit in einen neuen Kontext einzubetten.

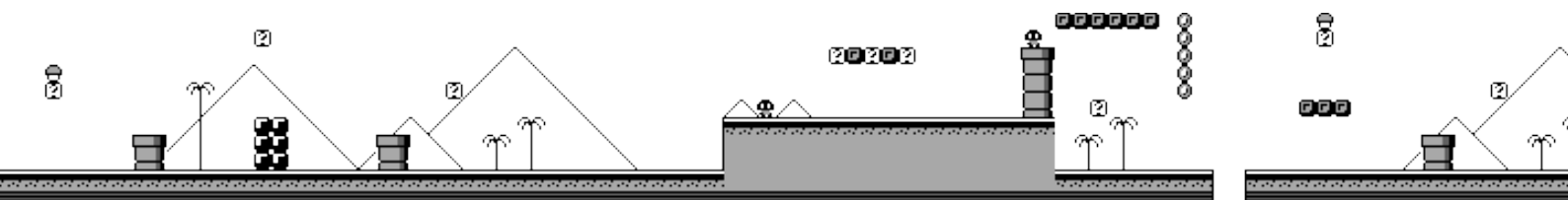
Youtube, Twitch und Reddit

Klar ist: Moderner Game Journalism muss sein Publikum nicht nur kennen, sondern es auch in seine Arbeiten integrieren. Nur, anders als vor fünfzig Jahren sind traditionelle Medienhäuser nicht mehr Dreh- und Angelpunkt gesellschaftlicher Diskurse. Sie teilen sich diese Rolle vielmehr mit sozialen Medien, Videoplattformen und Foren. Eine moderne Spielejournalist:in muss sich auf diesen Plattformen agil bewegen können – und bespielt sie idealerweise auch selbst. Reddit, Twitch und co. dienen nicht nur als Informationsquelle, sondern können durch richtige Anwendung auch dabei helfen, die eigene Leserschaft im Stammmedium zu vergrössern.

Durchschnittliche Anzahl Twitch-Zuschauer:innen des Monats Januar von 2013-2021, in Tausend²³



Das öffentliche Publikum und die Plattformen, auf denen Diskurse heute geführt werden, sind sich näher gekommen. Eine Chance nicht nur für Journalist:innen, sondern auch für einen Beruf, bei dem Publikumsnähe überlebenswichtig ist: Politiker:innen. So legte die amerikanische Kongressabgeordnete Alexandria Ocasio-Cortez einen sechsständigen *Among us*-Stream hin¹⁷. Das Spiel hat zweifellos grossen Unterhaltungsfaktor. Viel zentraler war für „AOC“ wie sie sich auf Twitch nennt, die Interaktion mit ihren Zuschauer:innen. Diese können sich über einen Live-Chat melden und stellten allerlei



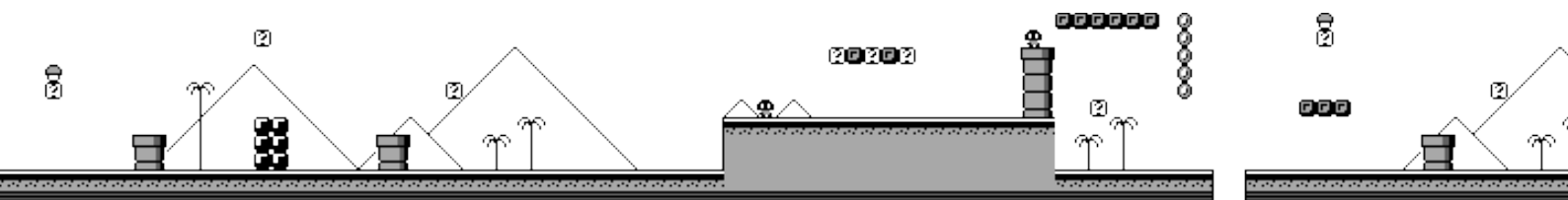


Fragen zu Cortez' politischer Arbeit. Wohl etwas weniger versiert im Umgang mit der neuen Plattform und deshalb einer Einladung seines Fraktionskollegen Mario Brandenburg folgend, war Christian Lindner (FDP) live auf Twitch¹⁸. Gespielt wurde *Mario Kart 8 Deluxe*, zwar auf schmerzhaft niedrigem Niveau, aber auch hier ging es weniger um das Spiel an sich. Es bildete den Rahmen für die Interaktion mit dem Publikum. Vergleichbar ist die Wirkung des spielenden FDP-Parteichefs wohl mit dem trinkenden CDU-Mann im Bierzelt – beide werden bei den kleinen Alltagsfreuden beobachtet, es wird Privatsphäre suggeriert. Und manchmal gibt man dann mehr von sich preis, als es bei einer Pressekonferenz der Fall wäre – sei es nun, weil enerviert über eine nicht kontrollierbare Spielmechanik oder weil bereits das dritte Mass intus ist.

Diese Eigenschaft von Spielen in Kombination mit einer neuen, interaktiven Video-Plattform wird auch für Journalist:innen interessant sein. Videojournalismus auf Streamingportalen hat gute Chancen, nach einer ersten Entdeckungsphase populär zu werden.

Denken wir zurück an ein Medium, das einen ähnlich komentenhaften Aufstieg hinlegte. 2005 erschienen die ersten Podcasts. Damals waren das Audio-Files, deren wesentliches Merkmal die kostenlose Verfügbarkeit in Apples Musiksoftware iTunes war. Erst 2016 wurde das Format allmählich populär. In einer kürzlich veröffentlichten Studie der Forschungsgruppe Goldmedia gab ein Drittel aller Befragten an, erst seit zwei bis drei Jahren regelmässig Podcasts zu hören. Seit einem Jahr oder weniger sind noch einmal 44% regelmässige Hörer:innen dazugekommen. In diesen Zeitraum fielen denn auch die Gründungen einiger Podcasts der ZEIT: *Was jetzt?* (2017), *Alles Gesagt* (2018) oder *Servus.Grüezi.Hallo.* (2018)¹⁹. Insgesamt beziffert die Studie die Podcast-Hörenden in Deutschland auf zehn Millionen.²⁰

Blicken wir nun auf die Zahlen des derzeit beliebtesten Streaming-Portals Twitch, zeichnet sich ein ähnlicher Zuwachs ab. 2013 war die Plattform noch in einer Nische unterwegs. Seit letztem Jahr – die Pandemie wird daran nicht unschuldig sein – schauen im monatlichen Durchschnitt zwei bis drei Millionen Menschen den Streamer:innen beim zocken zu.



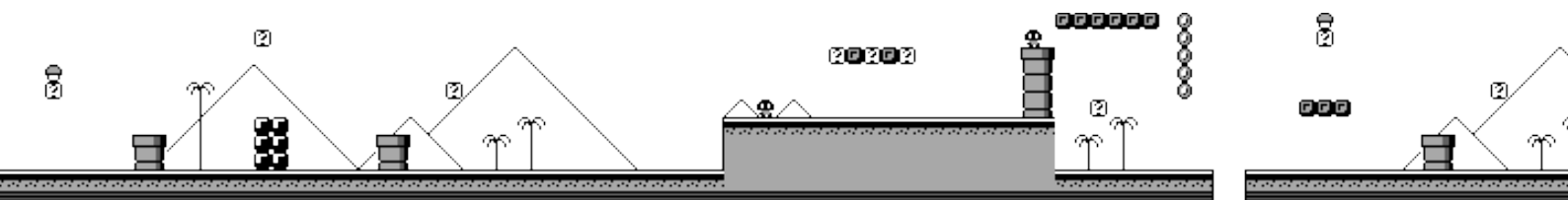


Fazit

Aus der Analyse geht hervor, dass Games und das Thema Gaming sowohl primäre als auch sekundäre Aktualitäten erzeugen. Darüber hinaus besitzen Games, genau wie andere Kulturgüter die Fähigkeit, gesellschaftliche Diskurse aufzugreifen und Spielende so an diesen Diskursen zu beteiligen.

In einem zweiten Teil wurde klar, dass Games eine breite Öffentlichkeit interessieren. Ein Blick auf die Geschäftszahlen der Branche beweisen dies klar. Durch die fortschreitende Digitalisierung sind aber auch bisher wenig mit dem Thema vertraute Personengruppen an Games herangeraten. Es gibt starke Indizien dafür, dass sich Konsument:innen von klassischen Medien, wie zum Beispiel der Wochenzeitung DIE ZEIT, auch für Games und das Thema Gaming interessieren. Dazu zählt etwa, dass die Altersgruppe der ersten Generation von Spielenden allmählich zu den Zeitungslesenden aufschliesst. Zudem decken Games heute eine grosse Bandbreite von verschiedenen Spielansätzen, Themenbereichen und Designs ab, gerade auch solche, die ein akademisches Publikum anziehen.

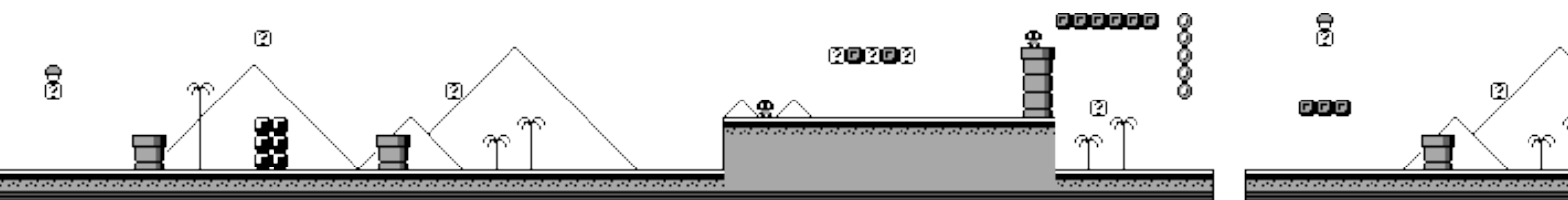
Im abschliessenden Dritten Teil habe ich versucht, die Problemstellungen und Herausforderungen an einen modernen Game Journalism innerhalb eines klassischen Mediums zu umreissen. Es gilt, sich vom „alten“, für ein sehr schmales Zielpublikum geschriebenen Spielejournalismus zu lösen, sprachlich als auch thematisch. Neue Gaming-Journalist:innen erschliessen neue Plattformen und kennen die richtigen Communities, welche relevante Themen finden und vorbereiten. Diese Inhalte betten sie in gesamtgesellschaftlich relevante Diskurse ein und beteiligen so sowohl ihre eigene Leser:innenschaft als auch Gamer:innen daran.





Quellen

- 1 Daniel Martin Feige, 2015, *Computerspiele – Eine Ästhetik*, Suhrkamp Berlin
- 2 <https://blog.zeit.de/fragen/2018/09/22/leitlinien-der-redaktionen-von-zeit-und-zeit-online/>, 2021
- 3 vgl. Mast 2012: 76
- 4 <https://www.zeit-verlagsgruppe.de/pressemitteilung/145-millionen-besuche-im-maerz-zeit-online-verdoppelt-reichweite-und-digitalabos/>, 2021
- 5 <https://nzzas.nzz.ch/wissen/nur-fliegen-ist-schoener-ld.1579760>, <https://www.sued-deutsche.de/auto/microsoft-flight-simulator-test-1.5007345>, <https://www.faz.net/aktuell/technik-motor/digital/microsoft-flight-simulator-2020-im-test-17030027.html>, 03/2021
- 6 <https://www.zeit.de/2020/25/usa-demokratie-thomas-jefferson-alexis-de-tocqueville>, 03/2021
- 7 <https://www.zeit.de/wirtschaft/2021-01/patrick-deneen-autor-interview-amerika-usa-liberalismus-rassismus>, 03/2021
- 8 <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-12-21-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2020>, 03/2021
- 9 <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/umsatz-vergleich-2019-games-musik-kino/>, 03/2021
- 10 <https://www.gamepro.de/artikel/die-wolfensteins-kommen-noch-ungeschnitten-nach-deutschland,3351541.html>, 03/2021
- 11 Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages, *Führt die Nutzung gewalttätiger Computerspiele zu Aggressionen?*, 2006
- 12 <https://www.tagesspiegel.de/politik/seehofer-und-die-gamerszene-die-neunziger-wollen-ihre-killerspiel-debatte-zurueck/25112874.html>, 03/2021
- 13 <https://www.youtube.com/channel/UCeTfBygNb1TahcNpZyEL08g>, 04/2021
- 14 Daniel Hackbarth, 24/092020, *Adelssimulator fürs Volk*, *Die Wochenzeitung*
- 15 <http://movingimagesource.us/articles/play-it-again-pac-man-20090115>, 04/2021
- 16 <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/dorfromantik-steam-toukana-dcp-ttt/>, 05/2021
- 17 <https://www.twitch.tv/aoc>, 05/2021
- 18 <https://www.twitch.tv/fdpbt>, 05/2021
- 19 <https://www.zeit.de/podcasts>, 05/2021
- 20 <https://www.podigee.com/de/blog/neue-studie-mehr-als-10-millionen-deutsche-h%C3%B6ren-podcasts>, 05/2021
- 21 Zeitverlag, 2020, *Preisliste 2020*, Nr. 65, <https://www.iqm.de/print/marken/die-zeit/media/aktuelles-2/>
- 22 GfK Consumer Panel, 2016, <http://www.biu-online.de/>
- 23 <https://twitchtracker.com/statistics/viewers>, 05/2021





Anhang

Simulation der Freiheit (Schreibprobe 1)

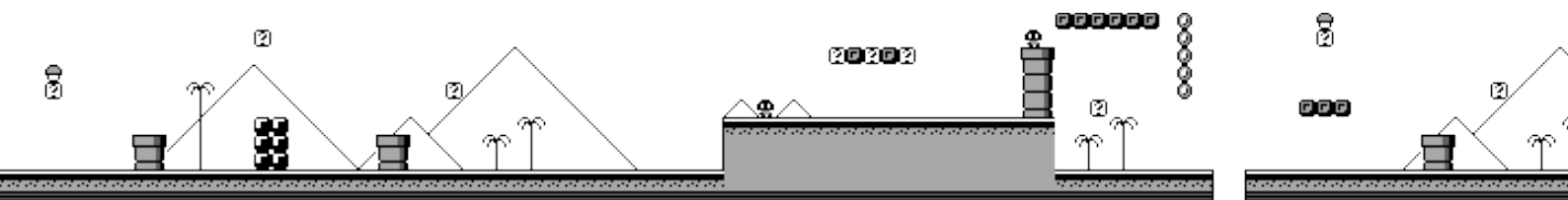
DayZ ist eines der erfolgreichsten Survival-Spiele der letzten Jahre. Weil es sich selbst unspielbar macht.

„Sobald ich Hunger kriege, bin ich praktisch schon tot!“, schreibt ein sichtlich verärrter Spieler, und setzt einen roten, nach unten zeigenden Daumen über seinen Kommentar. „Zweihundert Stunden gelaufen und noch keiner Menschenseele begegnet“, schreibt ein anderer. Nicht empfohlen.

Das Computerspiel, über das hier so wütend rezensiert wird, nennt sich DayZ, und im Wesentlichen besteht es aus einer gigantischen, 225 Quadratkilometer grossen Kartenregion. Im Norden und Westen dichte, schier endlose Wälder, im Süden und Osten weite Strandabschnitte und Küstenstädte. An irgendeinem dieser Strände muss ich mich im Moment befinden. Hinter mir liegt das Meer, das ruhige Rauschen der Wellen vermischt sich mit schrillen Vogelschreien aus dem naheliegenden Waldstück.

Obwohl ich keine Menschenseele sehe, bin ich nicht allein. Etwa hundert andere Spielende steuern ihre „Überlebenden“ in diesem Moment über Chernarus, so heisst diese verlassene digitale Landschaft. Dass ich einem von ihnen in den nächsten Stunden begegne, ist unwahrscheinlich. Misst man die Spieleranzahl an der Kartengrösse, hat die heruntergekommene Gegend eine noch tiefere Bevölkerungsdichte als Kanada.

DayZ wird in der Welt der Videospiele in die Kategorie der Survival Games eingeordnet. Survival, zu Deutsch überleben, ist denn auch das oberste Ziel in diesen Spielen, einen Sieg oder ein Ende des Spiels gibt es selten. Bei Ego-Shootern stirbt man im Sekundentakt, nur um an einem bestimmten Ausgangspunkt erneut als Soldat ohne Namen wieder aufzutauchen. Bei Jump and Runs fällt man als lustige Spielfigur in einen bodenlosen Abgrund und verliert dafür ein rotes Herzchen am oberen linken Bildschirmrand. Survival Games hingegen sind Simulationsspiele: Sie bilden spezifische Realitäten nach. Und ganz besonders DayZ wird dadurch erbarmungslos. Die einzige Aufgabe ist, sich irgendwie durchzuschlagen. Das Fehlen jeglicher Leitplanken, beispielsweise Aufgaben oder Errungenschaften, die es zu meistern gilt, kreiert eine Illusion ungemeiner Freiheit. Gepaart mit scheinbar endloser Landschaft sind Survival Games in einer Zeit der Ausgangssperren, Reiseverbote und Grenzschliessungen so beliebt wie nie ge-



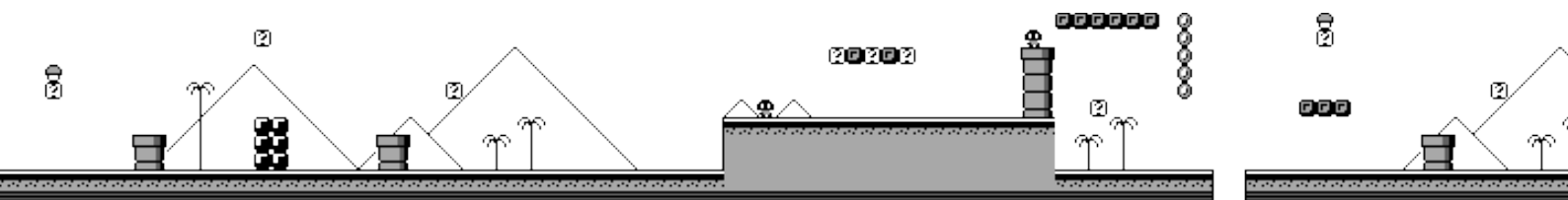


worden. Seit Beginn der Pandemie Anfang 2019 hat sich die regelmässige Spielendenzahl von *DayZ* fast verdreifacht. Ungefähr 20'000 Personen pro Monat loggen sich auf einen der Server ein. Andere Titel aus demselben Genre, *Rust*, *Ark: Survival Evolved*, der Neuling *Valheim* oder der Klassiker *Minecraft* verzeichnen einen ähnlichen Anstieg an Spielenden. Ein Survival Revival erfasst gerade die Welt der Computerspiele.

Mittlerweile habe ich mein Inventar geprüft. In den Hosentaschen befinden sich eine Pflaume, vier Stofffetzen und ein Leuchstab. Die Pflaume ist schnell verspeist, aber der Typ, den ich über W, A, S und D meiner Tastatur in alle Richtungen lenke, scheint immer noch hungrig zu sein. Ein kleines Apfel-Symbol leuchtet gelb auf. Also mache ich mich auf zu einer Siedlung in unmittelbarer Nähe. Denn Zivilisation verspricht Lebensmittel, Werkzeuge und vielleicht sogar eine Waffe zur Verteidigung. In den leerstehenden Gebäuden findet sich ein nützliches Küchenmesser, ein abgenutzter Mantel und eine halbvolle Flasche Wasser. Keine Nahrung zwar, aber immerhin etwas Flüssigkeit. Doch schon nach kurzer Zeit taucht ein weiteres Symbol auf meinem Bildschirm auf, es sieht wie eine Art Virus aus. Bin ich etwa krank?

Nur ein Steinwurf entfernt befindet sich ein verlassener Bauernhof. Zusätzlich zum Schlottern kommt bei meinem Charakter jetzt auch noch ein leises Stöhnen, sobald ich ihn mit meiner Hochsteltaste zum Sprinten zwinge. Als ich bei den Gebäuden ankomme, ist das kleine Kreuz, das meine Gesundheit anzeigt, bereits gefährlich leer. Verzweifelt suche ich nach etwas Essbarem, und tatsächlich: Das muntere Gackern eines Huhns tönt hinter der Scheune hervor. Meine Rettung? Das Tier ist schnell gefangen, mit dem gefundenen Messer filetiert und verspeist. Roh? Egal, die Not kennt kein Gebot. Nur, schon nach kurzer Zeit erbreche ich meinen gesamten Mageninhalt zurück in die Landschaft. Nun bewege ich mich nur noch schleppend fort, Hunger, Durst und die sonderbare Krankheit manifestieren sich als dunkle Schlieren auf meinem Bildschirm, mein Sichtfeld verengt sich immer weiter. Ich höre noch ein dumpfes Geräusch, als mein Charakter auf den Boden sackt. „Du bist tot.“, erscheint in kleinen weißen Lettern da, wo gerade eben noch Wälder, Wiesen, Meer und Strand zu sehen waren.

Der Entzug von relevanten Informationen und die damit verbundene Unmöglichkeit, eine Ursache zu bestimmen sind es, die *DayZ* zu einem vorzüglichen Freiheitssimulator machen. Als Spieler werde ich mit scheinbar zufälligen Ereignissen konfrontiert, auf die ich nur unter Zuhilfenahme meiner Vernunft und der Identifikation einiger weniger Symbole und Symptome adäquat reagieren kann. Der praktische Frei-





heitsbegriff ist der Antrieb eines jeden Survival Games.

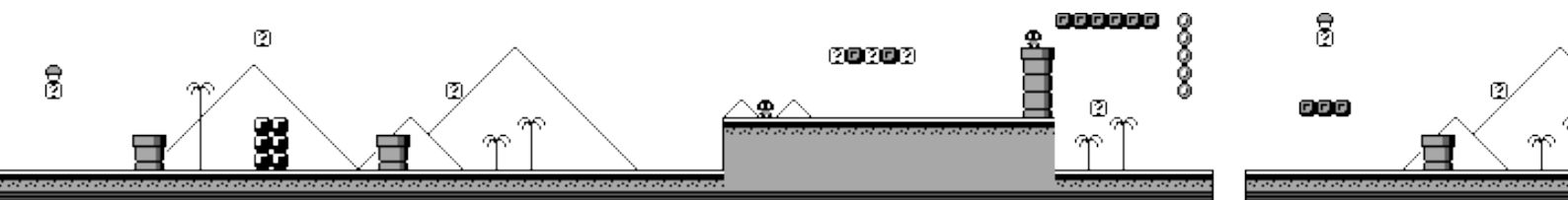
DayZ verbirgt also bewusst bewusst Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten vor dem Spielenden. Ich weiss, dass ich krank bin, aber ich weiss nicht, ob es ein einfacher Schnupfen, eine Grippe oder eine der acht anderen Krankheiten im Spiel ist. Ich kann eine dicke Jacke anziehen, um in der Nacht nicht frieren zu müssen. Aber wenn es regnet, ist das Kleidungsstück schneller durchnässt, und vielleicht werde ich krank? Zur Orientierung helfen mir Sonne, Sterne oder das Strassennetz, aber was bringt mir das ohne eine Landkarte? Und habe ich endlich eine Touristen-Wanderkarte gefunden, sind darauf die Militärstützpunkte natürlich nicht eingezeichnet, in denen besonders wertvolle Gegenstände zu finden wären.

Nach meinem ersten „Run“ bin ich empört: Gaukelt mir dieses Spiel etwa Hilflosigkeit vor? Schliesslich könnte ich mich auch auf das eigens befüllte „Gamepedia“ verlassen. Dort wird das Spiel akribisch in seine Einzelteile zerlegt. In langen Tabellen kann ich mir anschauen, welches Kleidungsstück wie gut gegen Regen, Kälte oder Angriffe mit Stichwaffen schützt. Es gibt Listen aller in der Spielwelt verfügbaren Gegenstände. Es sind an die tausend. Und natürlich stellt mir das Internet auf Wunsch auch eine interaktive Beute-Karte zur Verfügung. Dort sind nicht nur die Militärstützpunkte eingezeichnet, sondern ich kann auch für jedes der 2100 in der fiktiven Landschaft platzierten Gebäude durch Mausklick herausfinden, in welche Gütekategorie die Beute in diesem Haus fällt.

In der Welt der Videospiele nennt man diese Informationen Meta. Mit ihnen könnte ich die so bedrängende Hilflosigkeit im Spiel überlisten, meine Krankheiten liessen sich ergoogeln, ein Heilmittel wäre schnell gefunden. Aber ich will nicht. Warum?

In Wahrheit ist der strategische Mangel an Information nur das notwendige Übel, denn er dient einem höheren Zweck. Die Verheissung von DayZ, das sind die Akte der Selbstbestimmung. Da es kein festes Ziel gibt, kann ich tun und lassen, was ich will. Nichts muss mir heilig sein, ich kann nach meinen ultimativen, selbsterhobenen Prinzipien handeln. In dieser Welt baue ich meinen eigenen kategorischen Imperativ. Doch leider gilt das auch für meine Mitspielenden.

Die Begegnungen mit anderen *Überlebenden*, sie sind die grössten Risiken in DayZ. Und zugleich die grössten Chancen. Durch Zusammenarbeit lassen sich schwere, allein fast unlösbare Aufgaben bewältigen, zum Beispiel der Zusammenbau eines Autos oder der Bau einer sicheren Basis. Aber Kooperation bedingt auch Vertrauen. Meine erste Begegnung lässt mich mit einem – so glaube ich zumindest – Russen zusammenkommen. Wie in vielen anderen Mehrspieler-Games





kommuniziere ich per Mikrofon. Ein zögerliches „hello?“ und die Taste F1, um meine Hand zu heben, wirken Wunder. Wir tauschen einige Ausrüstungsgegenstände aus und entscheiden, uns zusammen in die nächste Stadt aufzumachen. Gemeinsam ist es sicherer. Nach zwei Spielstunden verabschiedet sich Dimitri. Im Mikrofon tönt seine Stimme nach einem Kind. Im Spiel setzt sich der weißhaarige, bestimmt sechzigjährige Mann mit seinen stahlblauen Augen vor mir auf den Boden, krächzt ein „svidaniya!“, dann verschwindet er im Nichts.

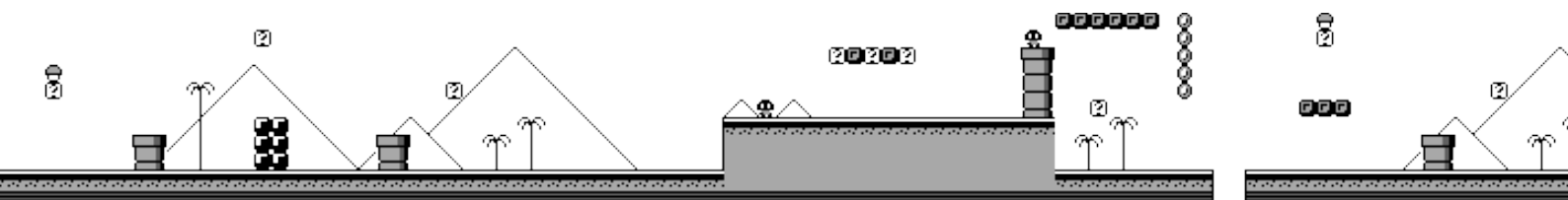
Mittlerweile habe ich *DayZ* etwa fünfzig Stunden gespielt. *In Game* lebe ich seit mehreren Tagen: Einen grossen Rucksack voller Werkzeuge, Medikamente und Lebensmittel trage ich immer mit mir herum. Ich kann einen Beinbruch behandeln, säubere mein Wasser vor dem Trinken mit Chlortabletten, auch ein Jagdgewehr zur Verteidigung habe ich dabei. Gerade jogge ich über eine Anhöhe, als ich am Rande meines Blickfeldes eine Bewegung wahrnehme. Kurz darauf wird mein Bildschirm schwarz, ein peitschendes Geräusch ertönt, etwas Schweres sackt auf den Boden. Du bist tot.

Die Freiheit des Einzelnen, sie hat auch in Computerspielen einen Preis für alle anderen.

Autor: Tizian Schöni, 06/2021

Wörter: 1272

Zeichen: 8774





Ausgeträumt (Schreibprobe 2)

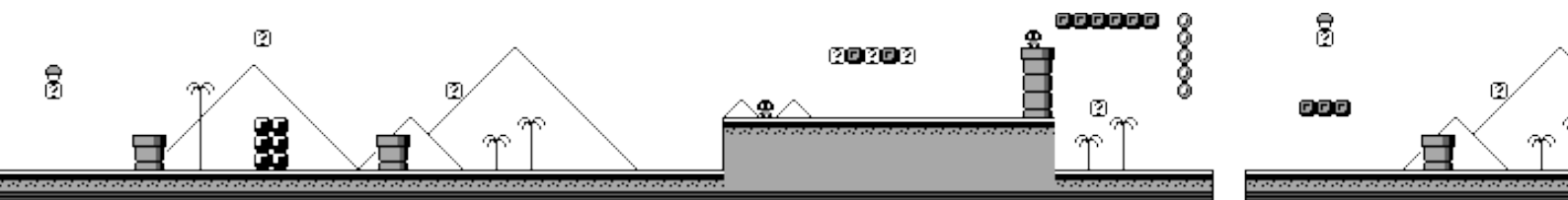
Erzählungen vom Amerikanischen Traum spielen neuerdings wieder im wilden Westen. Téa Oubrjets Roman „Herzland“ und „Red Dead Redemption 2“, das 2018 erschienene Videospiel von Rockstar entzaubern einen Mythos.

Ein kleiner Pferdetruck überquert den Pass, hoch in den Grizzly Mountains. Rund um die Gruppe tobt der raueste Schneesturm des Jahres 1890, und nur die schwachen orangenen Lichtpunkte aus den Sturmlaternen deuten darauf hin, wo sich die anderen Reiter gerade ihren Weg durch den knietiefen Schnee bahnen. Die „Dutch van der Linde“-Gang, auf der Flucht für irgendeine Räuberei in Blackwater, verkriecht sich gerade mit Kind und Kegel auf der Passhöhe in einer Ansammlung zugiger Bretterbuden vor den Pinkertons. Und ich bin als Arthur Morgan, einem harten, aber aufrichtigen Cowboy mittendrin. Perfektes Opening für einen Western? Ja. Ein bisschen Romantik gehört schliesslich zu jeder guten Geschichte.

In vielerlei Hinsicht ist „Red Dead Redemption 2“ die andauernde Orgie eines schiesswütigen, stuntreitenden Banditen. Games müssen Spass machen, und da gehören Dynamit, Schiesseisen und entgleisende Züge nun mal dazu. Auch Rockstar schreibt zum Spiel: „Mit Bundesagenten und den besten Kopfgeldjägern der Nation auf den Fersen muss die Bande rauben, stehlen und sich ihren Weg durch das raue Kernland Amerikas kämpfen, um zu überleben.“

Red Dead Redemption 2 ist ein sogenanntes Openworld-Game. Wenn Arthur also nicht gerade Züge überfällt oder einem Gangmitglied aus einer kniffligen Situation heraushelfen muss, kann ich mit ihm und seinem Pferd frei durch die Landschaft reiten, einer perfekten Miniatur des amerikanischen Kernlandes. Etwa zwanzig Minuten – für Videospielende eine Ewigkeit – dauert es, um einmal quer über die Karte zu reiten.

Im Westen erstreckt sich eine weite, ausladende Prärie mit tiefen Arroyos und einer Kopie des Monument Valley – jener Ebene mit den hohen Tafelbergen, die in keinem Western fehlen darf. Die raue, wasserlose Steppe an der Grenze zu Mexiko ist ausserdem die spielbare Karte aus *Red Dead Redemption*, dem ersten, 2010 erschienen Teil. Doch bald schon sind die Farmen, kleine Weiler und schliesslich ganze Städte die Regel. Der zivilisierte Westen manifestiert sich im fortschrittlichen Blackwater. Im Ort sind ein Sitz der Nationalbank und

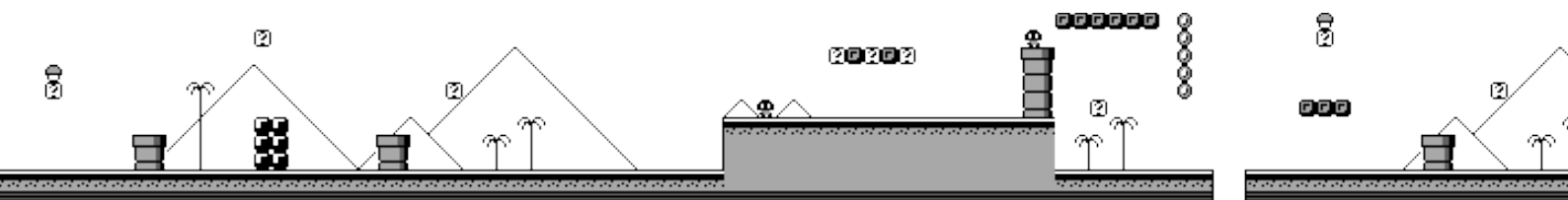




ein neues Dock gerade im Bau. Danach das amerikanische Heartland, wo sich mit etwas Glück letzte Büffelherden auf dem weiten Grasland blicken lassen. Ganz im Osten schliesslich ausladende Bayous, grosse Sumpflandschaften, die vom Kamassa River gleichermassen bewässert wie durchpflügt werden. Ausserdem gibt es eine kleine Mississippi-Kopie, dessen schlammiges Wasser schiffbar ist, die Karte aber gleichzeitig begrenzt.

Getrieben von der erstarkenden Hand des Gesetzes sucht unsere Gang nach immer neuen Rückzugsorten, und lässt sich so vom dünn besiedelten Westen langsam in den industrialisierten, dicht bevölkerten Osten drängen. „Far from real open country“, bedauert Arthur. Die Schwierigkeiten werden dadurch nur grösser: Waren unsere Opfer vorher Holzfäller oder kleine Handelsposten, träumt der zunehmend grössenwahnsinnige Gangleader Dutch von immer gewichtigeren Zielen für unsere Überfälle. Erst sind es Plantagenbesitzer, bald schon die Lemoyne National Bank. Das Ganze geht – wenig erstaunlich – nicht gut aus. Je tiefer sich die Gang in Schwierigkeiten verstrickt, desto mehr trete ich als Spielender aus der Welt von Arthur Morgan heraus und werde gewahr: Dieser Mann wünscht sich eine gute alte Zeit zurück. In seiner Erinnerung war früher alles einfacher, wilder, einsamer. Arthur stört sich nicht nur daran, dass sich Siedler in jeder Ecke seiner Welt niederlassen, sondern auch an den neuen Ölfeldern, an der Minenstadt hoch oben im Norden, die den Fluss verseucht, und an dem lächerlich kleinen Indianerreservat, in das die Waipitis von der Army gepfercht wurden. „What a damn mess we are making oft things“, raunt sein Bariton. Langsam fällt seine romantisierte Vorstellung des alten Westens in sich zusammen. Eine Liebschaft zerbricht, Freunde finden den viel zu frühen Tod. Und schliesslich (Achtung, Spoiler!) wird dem Cowboy, der bis jetzt sein ganzes Leben unter offenem Himmel verbracht hat, ausgerechnet Tuberkulose diagnostiziert, die Infektionskrankheit der armen Stadtbevölkerung.

Eisenbahnlinien und damit bessere Transportwege, neue Kommunikationsmittel, elektrisches Licht und Schusswaffen: Es war der technologische Fortschritt des späten neunzehnten Jahrhunderts, mit deren Hilfe sich der Mensch Boden, Wald und Tiere zur Brust nahm. Doch noch andere zahlten einen hohen Preis für den grossen Marsch nach Westen. Erst die amerikanische Urbevölkerung. Sioux, Apachen, Creek und dutzende weiterer Stämme und Stammesgesellschaften, insgesamt tausende amerikanische Ureinwohner wurden von der „Zivilisation“ bekriegt, deportiert und massakriert. Kaum hatten es sich die Siedler in den ehemaligen Jagdgründen bequem gemacht, traten die nächsten Konkurrenten auf den Plan: Die Industriellen der neuen





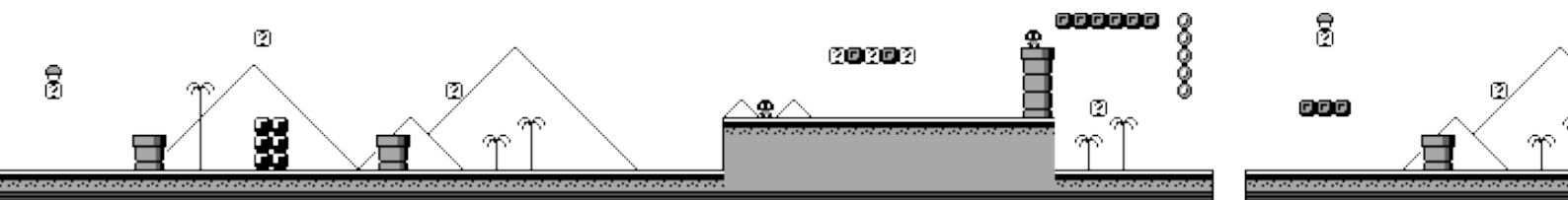
Welt. Bald schon rangen Eisenbahner mit Kurierdiensten, Goldgräber mit Minenbesitzern, einfache Farmer mit Rinderbaronen.

Vom brutalen Wettbewerb zwischen den Siedlern, die Land rodeten und so für Ackerbau und Weiden urbar machten und den Viehzüchtern, die ihre riesigen Rinderherden über ebenjenes Land treiben wollten, handelt auch Téa Obrehts Roman *Herzland*. Um 1890 angesiedelt, wählt die junge Autorin nicht den üblichen, bärtigen Protagonisten mit breiter Hutkrempe, sondern Nora Lark, eine Siedlerin der ersten Stunde. Obreht formt den Charakter ihrer Protagonistin durch die Bewältigung von Schwierigkeiten, und davon gibt es im Leben der jungen Mutter etwa so viele, wie Steine auf den dünnen Äckern ihrer Farm liegen. Seit drei Tagen ist ihr Mann wie vom Erdboden verschluckt. Gestern Morgen ritten die beiden älteren Söhne aus, und sind seitdem ebenfalls nicht zurückgekehrt. Nora indes leidet Durst, denn das Wasser ist knapp auf der Farm. Und seit kurzem halluziniert ihr Jüngster auch noch: Ein Ungeheuer gehe um.

Geradezu unheimlich liest sich die Sorglosigkeit, mit der Nora die sich gefährlich zuspitzende Situation zu bewältigen versucht. Es wird klar: Diese Frau macht gute Miene zum bösen Spiel. Ihr stures Beharren auf der baldigen Rückkehr des Ehemannes, der Stolz, der sie davon abhält, bei der Nachbarin um Wasser zu fragen, sie formen den Schutzpanzer der Nora Lark. Im Innern jedoch wüten Ängste: Ist der Gatte nicht schon längst irgendwo in Florida, um sich ein neues Leben aufzubauen? Wie nur das Schuldenloch stopfen, das ein fauler Deal aus der Vergangenheit in die Taschen des Haushalts gerissen hat? Und was droht ihrem Claim, wenn das Tauwasser aus den Bergen einst ganz ausbleibt?

Doch die Farm der Larks wird nur vordergründig von Trockenheit und Schulden bedroht. Eine viel grössere Gefahr geht vom „Rinderkönig“, dem schwerreichen Viehzüchter Merrion Crace aus. Dieser hat alle Fäden des County fest in der Hand. Als Leser ist man auch in dieser Geschichte der Hauptfigur voraus, und genau wie Arthur Morgan stolpert Nora Lark schon, als wir ihren Sturz bereits erkennen.

Obwohl Téa Obreht eine Frau (wie untypisch!) und in der zweiten Hauptrolle übrigens einen jungen, osteuropäischen Einwanderer in den Mittelpunkt ihres Romans befördert, wird ihre Geschichte zu einem klassischen Western. Bei genauerem Hinsehen ist Nora Lark nämlich keine Frauenrolle. Das Frausein hat sie auf ihrer ausgetrockneten Farm ebenso zu verbergen gelernt, wie Arthur Morgan seine moralische Reinheit innerhalb der Gang verbirgt. In seltenen, verwundbaren Momenten tritt zwar ihr wahrer Charakter zutage, doch eine Umkehr ist nicht vorgesehen. Im Falle des Computerspiels wäre





sie gleich doppelt falsch: Ein Cowboy, zum Samariter verrenkt, das geht nicht zusammen mit dem Spielprinzip Reiten, Schiessen, Rauben. Für Roman wie Game indes wäre es narrativer Unsinn, Arthur oder Nora eine Charakteränderung aufzwingen zu wollen. Denn es ist gerade die äusserliche Stärke der beiden, die sie zu Helden des wilden Westens macht. Würden sie diese Eigenschaft verlieren, sie wären „verweichlichte Städter“ (Arthur) oder „eine welke, atlantische Hotelnulpe“ (Nora).

Und so lehren uns beide Figuren: Tugenden allein machen nicht glücklich. Denn wer sät, der erntet doch nur das, was ihm nach der Übervorteilung durch den Bandenchef, den Ölbaron oder den Rinderkönig noch bleibt. Téa Obrecht wie Rockstar präsentieren uns ein modernes Drama, lediglich bestäubt mit etwas Wüstensand und verpackt in den Satteltaschen eines frisch zugerittenen Hengstes. Schon im neunzehnten Jahrhundert, so wird Spielerin wie Leser unbequem aufgetischt, war der amerikanische Traum eben nicht mehr als das – ein Traum.

Autor: Tizian Schöni, 07/2021
Wörter: 1252
Zeichen: 8572

