

Evelyne Polt-Heinzl (Hg.)

Die Generation nach 1960

Texte österreichischer AutorInnen

Evelyne Polt-Heinzl

Die Generation nach 1960

Texte österreichischer AutorInnen

ISBN 978-3-99028-503-9

© Verlag Bibliothek der Provinz

A-3970 Weitra, +43 2856 / 3794

www.bibliothekderprovinz.at

Die Texte wurden den Neuerungen
der deutschen Rechtschreibreform angepasst.

Umschlagabbildungen: aus Heinz Cibulka »Im Takt von Hell und Dunkel«

Xaver Bayer

Spiel und Wirklichkeit

Wie ich dann auf meinem Bett im Hotelzimmer gesessen bin und ein Sandwich gekaut habe, das ich mir bei meinem Spaziergang an einem Imbiss-Stand gekauft hatte, ist mir erneut mein Bruder in den Sinn gekommen. Ich habe Vermutungen darüber angestellt, wie die neue Generation von Computerspielen, die von den Jugendlichen heutzutage gespielt werden, die Entscheidungen beeinflusst, die sie als Erwachsene, in ihren Bauten zu fällen haben. Wenn es in einem Spiel zum Beispiel darum geht, eine Stadt mit all ihrer Infrastruktur aufzubauen, wurden dann die Maßstäbe dieses Spiels auch zu den Maßstäben des wirklichen Lebens der Spieler? Wenn es sich also im Spiel auszahlt, nachdem man ein Einkaufszentrum errichtet hat, dort ein Cineplex Kino zu installieren, um damit viele Leute anzulocken, werden dann die späteren Geschäftsmänner auf diese Erfahrung ihrer Jugend zurückgreifen? Und: Welche Strategiespiele spielen zukünftige Kriegsherren? Ich habe an jenes Kriegsspiel »America's Army« denken müssen, bei dem sich der Spieler, wenn er sich auf dem virtuellen Schlachtfeld bewährt und ausgezeichnet hat, gleich online als echter Soldat beim Militär rekrutieren lassen kann.

Und wieder hat meine Phantasie einen Sprung gemacht, und ich habe plötzlich die Vorstellung gehabt, mich in einem Hotelzimmer in einer belagerten Stadt aufzuhalten und darauf angewiesen zu sein, mit dem letzten verfügbaren Flugzeug wegzukommen. Ich habe mir die drängenden Massen von Menschen vorgestellt, von denen jeder in dieses letzte Flugzeug will, und mir weiter ausgemalt, wie ich mitten unter ihnen sein würde, und ich war überzeugt, dass ich nie

in diese Maschine gelangen würde, weil ich es nicht übers Herz brächte, mich mit aller Gewalt durchzudrängen und auf Körper zu steigen. Oder vielleicht doch? habe ich ein Echo in meinen Gedanken nachklingen gespürt. Und sofort hatte ich wieder das Setting eines Computerspiels vor meinem geistigen Auge: ein Flughafen, Kriegszustand, und die Aufgabe, die man hat, ist es, seine Figur in die Maschine zu bekommen und selbst davonzufiegen. Wahrscheinlich müsste man sich dann noch durch das feindliche Flakfeuer manövrieren.

Ich kann eigentlich nicht genau beschreiben, was mich an manchen Computerspielen so fasziniert. Ich kann Ihnen nur ein paar Beispiele nennen: Bei »Brothers in Arms« das hohe Gras etwa, durch das man robbt, an den Rändern der französischen Dörfer. Die toten Kühe dort. Die Vogelscheuche. Das Wasser, durch das man wadet. Und dann: »Sie verlassen das Einsatzgebiet.« Dieser Satz erscheint am Bildschirm, wenn man sich in die Büsche schlägt, sich von seiner Kampftruppe entfernt. Und tatsächlich hat man ein leicht schlechtes Gewissen, als wäre es wirklich so, dass man als Deserteur seine Kameraden im Stich lässt. Aber in dieser relativen Friedlichkeit etwas abseits des Kriegsschauplatzes, wenn man nur in der Ferne vereinzelt Schüsse hört und ab und zu das Brausen eines Flugzeugs, habe ich mich immer am wohlsten gefühlt, im Gras liegend, über mir der Sternenhimmel mit den Scheinwerfern der Flugabwehrgeschütze. Es war so, als wäre es da, im Abseits, noch möglich, an einem wirklichen Abenteuer teilzuhaben, eben nicht in der Feuerlinie, sondern entlang der Flanke, bis hinein ins Dickicht.

Auch bei diversen Autorennen war das so. Wenn ich zum Beispiel bei der »McRae-Rallye« von der Strecke abgekommen und mit meinem Gefährt querfeldein gebrettet bin, habe ich mich sofort am richtigen Platz gewusst. Entweder auf der Straße auf der Idealspur oder ganz im Abseits. Können Sie das nachvollziehen? Und wie berührend es ist, wenn

man in den finnischen Wäldern gegen einen Baum fährt, dann fallen ein paar Blätter zu Boden. Finnland ist schön im Herbst. Leider kann man sich nie lange off-route aufhalten, sofort wird man auf die Strecke zurückverfrachtet. Dabei sind gerade die Grenzen eines Computerspiels so verführerisch. Wo die Grafik zu Ende ist, schlummert das Essentielle. Dort beginnt es für mich interessant zu werden. Aber noch mehr faszinieren mich Spiele, die keine Grenzen haben, wissen Sie, was ich meine? Da gibt es kein Ende der Illusion.

Ebenso sind meine Träume der Scheinwahrheit von Games ähnlich. Eine überwirkliche Logik herrscht da, der man folgen muss, und trotzdem hat man gleichzeitig das Gefühl, selber mit jedem Schritt das Wesen dieser Logik festzulegen. Und jede Computervirtualität hat auch in mein Leben hineingespielt. Wenn ich also etwa, nachdem ich längere Zeit ein Autorennspiel gespielt hatte, auf der Straße unterwegs war und mein Blick auf ein Auto fiel, dessen Kühler oder Stoßstange beschädigt war oder gar herunterhing, dann wurde ich automatisch an ein Rennspiel erinnert, wo nach einer Kollision die Fahrzeugkarosserie beschädigt ist.