

„Global Conflicts: Palestine“ ist ein Musterbeispiel dafür, was sich momentan unter dem verkaufsfördernden Etikett „Serious Games“ auf dem Computerspielmärkte tummelt, dessen Produkte elterlichen und schulischen Erziehungsversuchen ja bekanntermaßen eher feindlich gegenüber stehen. Die Debatte um Amokläufer und „Ego-Shooter“ (übrigens ein Begriff, den zuvor niemals ein Spieler selbst in den Mund genommen hat) hat das Computerspiel zum neuen Feindbild stilisiert und bis heute werden die Leitartikel darüber von Menschen geschrieben, die sich nie dazu herablassen würden, ein Computerspiel auch einmal selbst zu spielen. Bei keinem anderen Feuilletonthema stellen Redakteure ihre Inkompetenz, die in diesem Fall in der Beurteilung eines ihnen völlig fremden Mediums besteht, offener zur Schau. Ein Spiel wird nicht etwa nach dem Spielspaß oder der Intensität des Spielerlebnisses beurteilt, sondern nach dem (meist imaginären) Nutzen bzw. Schaden, den es bei labilen Kindern anrichten könnte. Nur so sind die durchweg positiven Rezensionen dieses Spiels (u.a. in Spiegel Online) zu erklären.



weiter zu einem Beamten und fragen ihn: „Bist du dir bewusst, dass viele Palästinenser jetzt durstig sind, weil ihr sie benutzt um Terroristen unter Druck zu setzen?“ Während man sich auf das erste heiße Wortgefecht vorbereitet, in dem man seine journalistische Raffinesse unter Beweis stellen kann, erscheint auch schon die Antwort unseres Gegenüber: „Das muss ein Missverständnis sein. Ich werde mit meinem Vorgesetzten sprechen. Das Problem werden wir schnell lösen. Mach dir keine Sorgen.“ Das war einfacher als gedacht. Das erste „Rästel“ ist gelöst, aber mein Punktestand ist immer noch bei „0“. Also zurück zu Shakil, der uns bittet, einen Brief zu überbringen. Und so geht es weiter: Wenig später bin ich bei einer Frau namens Miriam angelangt, die mir freundlich sagt: „Ich habe eine Reihe von kleineren Aufgaben, die dir vielleicht dabei helfen, dein Ansehen in der israelischen Gemeinde zu verbessern.“ Na gut, ich klicke auf „OK“ und weiter geht's: „Wunderbar. Ich habe ein Hochzeitsgeschenk, das ausgeliefert werden muss und etwas Geld, das eingewechselt soll.“ Fragen, die ausländische Reporter hierzulande wohl weniger oft zu hören bekommen. Unterwegs treffe ich den Soldaten Roi, der in einem Haus einen illegalen Aktivistin vermutet. Er hat aber kein Interesse mich mitzunehmen, da ich die falsche Antwort angeklickt habe. Aber ich kann mich korrigieren und wähle die Schlüsselantwort: „Entschuldigung. Ich war nur ein bisschen gereizt. Ich bin nervös, weil das mein erster Auftrag ist. In Zukunft werde ich professioneller sein.“ Es kommt ein wenig Action ins Spiel. Die Soldaten sprengen die Tür und ich habe meinen ersten Punkt im Spiel. Es folgt ein Gespräch mit dem verhafteten Mann, der natürlich bestreitet, irgendetwas Illegales getan zu haben und der von mir gespielte Reporter spricht den denkwürdigen Satz: „Ich kann hier einige verschiedene Standpunkte erkennen.“

Systemvoraussetzungen (Herstellerangaben):
 PC: 1 Ghz CPU, 512 MB RAM,
 OpenGL konforme Grafikkarte,
 Windows 2000/XP/Vista
 250 MB freier Speicherplatz
 usk: Freigegeben ab zwölf Jahren

Hört man sich die Beschreibung des Spiels „Global Conflicts: Palestine“ an, so scheint ja auch ein Wunschtraum vieler Erzieher in Erfüllung zu gehen: der Spieler soll einen Einblick in den Nahostkonflikt erhalten und sich durch den Spielverlauf seine eigene Meinung dazu bilden – ohne Frage ein begrüßenswertes Ziel. Nur leider wird dieses Ziel bei den wenigsten Käufern erreicht werden, da viele vorher schon entnervt aufgeben dürften. „Global Conflicts: Palestine“ vergisst nämlich vor lauter pädagogischem Eifer, ein Spiel zu sein. Es bietet nicht „mehr als nur Unterhaltung“, wie es in großen Buchstaben auf der Rückseite der Spieleverpackung steht, es bietet überhaupt keine Unterhaltung. Adorno würde dies begrüßen, sah er doch in jeder Form der scheinbar geistlosen Unterhaltung bereits den Keim des Faschismus aufgehen. Aber Adorno hat seine Bücher daraufhin auch niemals als Unterhaltung getarnt, um mit dieser in Konkurrenz treten zu können.

So genannte „Serious Games“ versuchen jedoch genau dies und bestrafen dadurch mit ihrem Erziehungswillen den Spieler mehr, als dass sie ihn unterhalten. Dies lässt sich an den ersten Spielminuten von „Global Conflicts: Palestine“ anschaulich zeigen:

Nach einer kurzen Einweisung durch unseren Kontaktmann Henry Fullbright und dem Wahl unserer bevorzugten Zeitung trifft unser Alter Ego auf Shakil, der uns erzählt, dass die Palästinenser ihm das Wasser abgedreht haben. Die Frage, ob wir diesbezüglich mal „mit dem Beamten der Stadt“ sprechen könnten, beantworten wir pflichtbewusst mit „Ja“. Danach klicken wir uns

Wer an dieser Stelle eine kleine Pause einzulegen gedenkt und „zurück ins Menü“ klickt, kann übrigens wieder von vorne anfangen, da das Spiel dann nicht gespeichert wird. Weitere Kleinigkeiten, die den Spaß am Spiel weiter schmälern, sind die langen Ladevorgänge, die endlosen Klickorgien, die nötig sind, um unsere Figur von der einen Ecke der Stadt zur anderen zu bewegen und schließlich auch die lieblose Grafik sowie die fehlende Sprachausgabe, die die manchmal sehr ausufernden Textpassagen etwas erträglicher gemacht hätte.

Letztendlich scheitert „Global Conflicts: Palestine“ daran, dass es die Wissensvermittlung höher ansetzt als die Unterhaltung, was wohlgerne nur dann ein Fehler ist, wenn man es sich zum Ziel gesetzt hat, ein Spiel zu kreieren. Auch der Beweis dafür, dass die Verbindung der Wörter „Serious“ und „Game“ kein Oxymoron ergibt, konnte mit diesem Spiel nicht erbracht werden und es bleibt offen, ob dies jemals geschehen wird.

Tobias Hübner

Medienpädagoge und Lehrer
www.medienistik.de

Wenn Sie Fragen zum Thema Medienerziehung haben oder Hilfe bei der Auswahl eines für ihr Kind geeigneten Computerspiels benötigen, kontaktieren Sie mich unter: mail@medienistik.de.