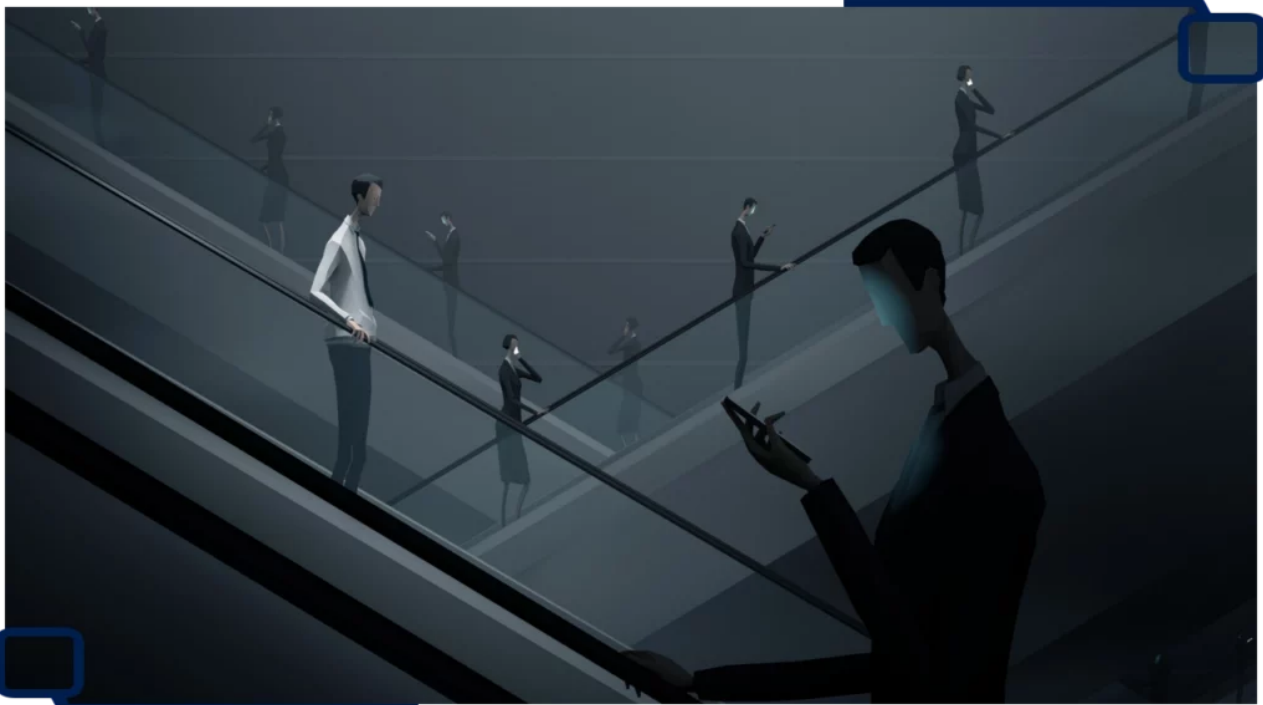


Fwd: 04/2022 • Gemeinschaft und Isolation

🌐 quick-save.de/2022/04/fwd-04-2022/

Sven Festag

10. April 2022



In Videospiele lässt sich ein Raum der Isolation und der Einsamkeit schaffen. Gleichzeitig bieten sie aber auch die Chance, Gemeinschaften und Bindungen zu stärken. Schon toll, oder?

Vorwort

Liebes Publikum,

im Weltraum fehlt es nicht nur an Gravitation und einer lebensfreundlichen Atmosphäre, sondern auch an der Gemeinschaft mit anderen Menschen und dem Schutz, den diese bietet. Hilfe von der Erde ist kurzfristig nicht zugänglich und Krisen müssen allein bewältigt werden. Kurzum: Im Weltall sind wir allein und isoliert. Das bilden auch zahlreiche Videospiele ab.

Ganz im Gegenteil können diese aber auch Gemeinschaften bilden und Menschen zusammenbringen, etwa als Gegenstand von Turnieren und Wettbewerben. Unabhängig, ob mit- oder gegeneinander. Was zählt, ist das Zusammensein. Dass Wettbewerb und das Teilsein einer Gemeinschaft auf Dauer auch Probleme mit sich bringen können, zeigen hingegen andere Videospiele.

Was uns also bleibt ist die Vielfalt, auch mit diesen Beiträgen,
Sven

Hyperlinks

Der Weltallhorror in Dead Space

Cassie Mammone, [wasted.de](https://www.wasted.de), 27. März 2022

Vor dem Wahnsinn folgt meist die Isolation und diese wird im Weltall auf die Spitze getrieben. In einer einzelnen Raumstation, in der ihr wenige Meter von einer absolut lebensfeindlichen Atmosphäre getrennt seid und lediglich durch Metallwände und der hiesigen Technik Schutz findet, (über-)lebt es sich doch etwas abgeschotteter, als in einem Herrenhaus im Wald oder einem europäischen Dorf.

Treffen wir auf Gefahren, die wir gewiss nicht bekämpfen können, reagiert unser Instinkt durchaus rational: Flucht. Wir nehmen die Beine in die Hand und versuchen, eine möglichst große Distanz zwischen uns und dem Auslöser der Gefahr herzustellen. Alternativ suchen wir uns dann ein Versteck oder suchen den Schutz und die Unterstützung der Gemeinschaft. Auf der Erde haben sehr oft diese Möglichkeit. Auf hoher See oder zwischen den Wolken wird das schon schwieriger. Und im Weltall haben wir eigentlich keine Chance mehr, vor der Gefahr abzuhauen. Unsere einzige Chance: Kampf.

Vibrierende Controller sind erst der Anfang der spürbaren Immersion

Lea Irion, [superlevel.de](https://www.superlevel.de), 09. März 2022

Nintendos Konkurrent Sony veröffentlicht noch im selben Jahr den Controller, dessen Name bis zur PlayStation 4 Bestand haben soll: den DualShock. Er ersetzt den Dual-Analog-Controller der PlayStation und ist Sonys erstes Gamepad mit einem Vibrationsmotor. Im Jahr 2000 folgt der Release der mit 158 Millionen Einheiten bestverkauftesten Konsole aller Zeiten, der PlayStation 2, die mit der zweiten, verbesserte Version des DualShocks ausgeliefert wird.

Vibrationsmotoren im Controller gibt es schon langem und sie erweitern das Spiel um eine haptische Ebene. Ob Erdbeben am Vulkankrater, Kugelhagel im Forschungsinstitut oder der Randstein am Kurvenausgang: Die zusätzliche Ebene verbessert die Wahrnehmung des Spiels. Super, oder? Eigentlich schon, aber so wirklich weiter ging es dann erst einmal nicht. Nicht einmal Vibrationsmotoren in Maus und Tastatur für PC-Spiele konnten sich durchsetzen. Erst Virtual Reality und Tactsuits werden wohl die nächste Iteration sein. Aber bis dahin steht noch eine weitere Hürde: Verfügbarkeit. Im Gegensatz zu den Controllern, die der PlayStation 2 damals einfach beilagen und vergleichsweise günstig waren, ist VR-Hardware noch immer wenig erschwinglich. Es bleibt abzuwarten, wie lange das noch so bleibt.

Pilzsuppe im Plizhaus

Sven, wall-jump.com, 19. März 2022

So lief ich kleiner Grundschüler mit ihr durch den Wald und ließ mir erklären, welche Pilze essbar waren und welche nicht. Immer wieder zogen wir Pilze aus dem Boden und sammelten sie in einem Korb, wodurch die Szene schon fast zu klischeebeladen klingt, um wahr zu sein. Aber es war so. Das Wetter war angenehm warm, der Wald spendete Schatten, Pilze wurden gesammelt und ich genoss die Zeit.

Die Beziehung von Menschen zu Pilzen erinnert stark an ihr Verhältnis zur Hawaii-Pizza. Entweder besteht eine innige Zuneigung oder eine tiefe Abneigung. Die Mitte dazwischen existiert zwar, ist aber stark ausgedünnt. Fast alle haben eine klare Position. Hier zeigt sich aber ein klares Argument, das für die Pilze spricht: Sie können Wohnraum bieten. Eine Hawaii-Pizza kann das nicht. Wer möchte schon in einem labbrigen Stück Ananas wohnen und dann über Brücken aus zähen Käsefäden ins nächste laufen? So ein Pilz ist kalt, feucht und ungemütlich, aber mit ein wenig handwerklichem Geschick lässt er sich in ein behagliches Zuhause verwandeln.

Eine Zeitreise durch meine 8-Bit Geschichte

Marco Wittler, videospiegelgeschichten.de, 26. März 2022

Irgendwann begann ich in der ehrenamtlichen Jugendarbeit tätig zu werden. Gruppenspiele gehörten zum wöchentlichen Alltag, in den ich schon bald den C64 einband. Der allererste Nachmittag war bereits eine Erinnerung wert. Nachdem die drei Computer samt Monitor / Fernseher aufgebaut waren, sahen die Kinder zwar eine Tastatur, suchten aber vergebens nach dem Computer. Sie konnten sich schon nicht mehr vorstellen, dass beides im selben Gehäuse unterbracht waren.

Zuallererst sei angemerkt, dass es eine absolute Farce ist, ein Rennspiel mit Formel-1-Wagen unter dem Titel *Le Mans* zu verkaufen. Das grenzt an Hohn und wird weder dem Reiz der höchsten Klasse der Monoposto-Fahrzeuge, noch dem der 24 Stunden von Le Mans gerecht. Ungeachtet dessen zeigt sich aber deutlich, welche kulturelle Bedeutung das Kopieren und Tauschen von Videospiele hatte. Es war regelrecht eine gemeinschaftliche Handlung und schon selbstverständlich, die eigene Zeit mit dem Übertragen von Daten zu verbringen, um andere im Gegenzug zurückzuerhalten. Dass sich mit diesen Spielen auch Turniere austragen lassen, ist sicher mehr als nur ein netter Nebeneffekt. Allerdings rückt er in den Hintergrund, da es diese Wettbewerbe heute noch immer gibt und im höchsten Maße professionalisiert sind. Dem Kopieren und Tauschen von Games hat die Industrie hingegen weitgehend einen Riegel vorgeschoben. Das ist ebenso verständlich wie bedauernswert.

Mosaic – Stein für Stein zum Glück

Tobi, videospiegelgeschichten.de, 12. März 2022

Das Smartphone ist in Mosaic mein stetiger Begleiter. Parallelen ausgeschlossen? Ich kann es ständig benutzen, während ich mich durch das Spiel bewege und es wird mir noch den ein oder anderen schweren Seufzer entlocken. Smartphone weg, ich schlurfe träge ins Bad und starte in den Tag. Zähne putzen, stylen, die Krawatte richten. Hochmotiviert blickt mich mein Spiegelbild an. „Was soll das alles hier?“ kann ich förmlich hören, ohne dass etwas gesagt wird. Hallo, grauer Alltag, da sind wir wieder. Seufz.

Nur wenige Spiele der jüngeren Vergangenheit schreien so sehr „Korporatokratie!“ wie *Mosaic*. Die Bürgerschaft ist kein Grundrecht mehr, sondern an die Erfüllung eines Arbeitsvertrages und Leistungszielen gebunden. Jeden Tag derselbe Trott, um sich das Überleben zu sichern. Aber ist es all das wirklich wert? Um das herauszufinden, braucht es nicht nur einen Goldfisch, sondern auch den Mut, ihn ernstzunehmen und verstehen zu wollen. Unglücklicherweise braucht das Zeit, die wir eigentlich mit Lohnarbeit verbringen sollten. Und verhalten wir uns nicht unsolidarisch, wenn wir unsere Zeit nicht damit verbringen? Es ist ein schmaler Grat zwischen Selbstverwirklichung und Lebensfreude, und dem immergleichen Alltag.