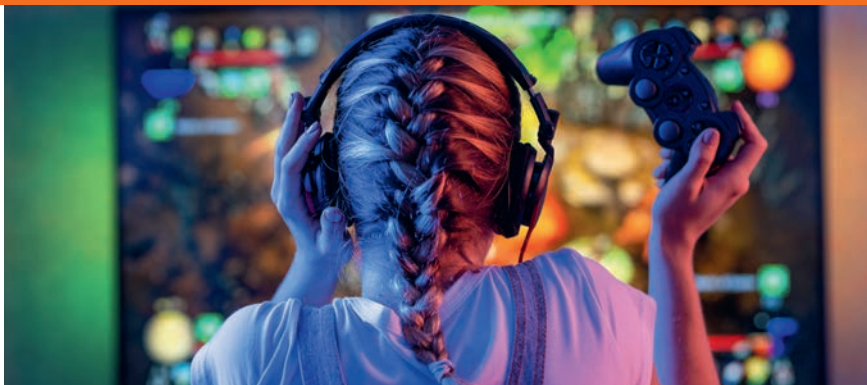


# Spiele

Erhard Taverna

Dr. med., Mitglied der Redaktion



Pokémon war einmal. 2044 existiert ein perfekter virtueller Raum, der kostenlos zugänglich ist. Auch die reale Welt ist eine Fortsetzung von heute. Regionale Kriege, Hungerrevolten, Migration, Energiekrisen. Mächtige Konzerne und Superreiche kontrollieren die verarmte Bevölkerung. OASIS (*Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Stimulation*) bietet einen Ausstieg aus der Misere. Der verstorbene Schöpfer dieser grenzenlosen Parallelwelt hinterlässt ein riesiges Vermögen und alle Quellcodes des Imperiums dem Gewinner einer abenteuerlichen Schatzsuche im Reich der Avatare. Dazu braucht es eine Immersionsausrüstung, eine massgefertigte Konsole und einen anpassbaren haptischen Stuhl, um dort eine Schule zu besuchen, in die Kirche zu gehen oder auf zahllosen Planeten spannende Abenteuer zu erleben. Die fantasievollen Handlungen gründen ausnahmslos in der amerikanisch-japanischen Pop- und Trashkultur der letzten dreissig Jahre. Es wimmelt von Querbezügen zur SF- und Fantasyliteratur, zu Computern, Spielautomaten und Musikbands. Nur wer sich darin lückenlos auskennt, hat eine Chance die versteckten Hinweise zu verstehen und die zahlreichen Monster und Roboter zu besiegen. Im Schattenreich der unbeschränkten Halluzinationen wird andauernd mit allen magischen und technischen Waffen gekämpft. Wie schon heute kann man diese unentbehrlichen Hilfsmittel als Trophäen einsammeln oder für teures Geld erstehen. Die erzählende Hauptfigur kommt aus einem ärmlichen Trailerpark am Rande einer Grossstadt, wo er seine Jugendjahre mit Videospiele, versteckt in einem Berg abgewrackter Automobile, verbringt. Soweit ist, bis auf die fortgeschrittene Illusionsmaschinerie, alles schon vertraut. Dass die imponierenden Avatare mörderische Gefechte überleben, um am Ende als übergewichtige Nerds sich händchenhaltend in der realen Welt zu küssen, gehört zur ironischen Schlusspointe.

In Japan sollen über eine halbe Million junge Menschen, vorwiegend männlich, sich völlig von der Welt abschotten. Ein *Hikkomori* schliesst sich in seinem Zimmer ein, liest Mangas und getraut sich höchstens nachts ins Freie. In der neuen wackeren Welt leben sie ausschliesslich ein Ersatzleben in der OASIS. Die digitalen Tagträume bieten weit mehr als das mühsame Fortkommen in einer kaputten, realen Umgebung.

Was in geschlossenen Facebook- oder Whatsapp-Gruppen seit 2017 vermehrt als *Deep Fakes*, perfekt manipulierbare Videos, auftaucht, wird durch das vollendete Paralleluniversum von OASIS weit überboten. Die neuen *Fakes* sind nichts anderes als weiterentwickeltes Kino, Video und Fernsehen. Überlebenswichtige Refugien, Reservate für *Hikkomoris*, die sich nach einem besseren Leben sehnen. Brot und Spiele bleiben die Grundlagen der Zivilisation. Im Forum Romanum be rauschten sich die Bürger am Blutgeruch totgehetzter Tiere und mörderischer Gladiatorenkämpfe. Eine gigantische Reiseindustrie verwandelt für Wohlhabende den Globus in eine bequeme Schaubühne. Keine moderne Dystopie verzichtet auf Rauschmittel, um dem Alltagsfrust zu entgehen. Was zum Einsatz kommt entspricht dem jeweiligen technischen Stand. Einmal sind es pharmakologische Mittel, einmal gentechnische Manipulationen, einmal sind es elektronische Mittel, die einen immer ausgefeilteren Eskapismus ermöglichen. Natürlich gibt es immer eine Wahl. Piloten und Chirurgen können an Simulatoren üben und Militärs ihre Kampfkraft verbessern. Seit es Videospielekonsolen gibt, soll sich der IQ amerikanischer Schulkinder deutlich verbessert haben. Wer viel spielt, erlangt bessere räumliche, visuelle und optisch-analytische Fähigkeiten. Die neuen Krieger sollen teamfähiger, risikobereiter und zielorientierter sein. Selbst ein Ego-Shooter hat gemäss Studien einen Karrierevorteil. Wer schneller schießt, lässt im Geschäftsleben die Konkurrenz hinter sich und steuert geschickter Gefechtsdronen. Die Lernsoftware gehört der Schule, zuhause sind es Actionspiele. Alles eine Frage des Masses. Der Profispieler, der in Ausscheidungsspielen am meisten Raumschiffe abschießt, kann viel Geld verdienen. Dafür sitzen Jugendliche bis zu sechzehn Stunden täglich am Rechner. Ein magisches Schwert kann sie einen Monatslohn kosten. Ein Hologramm geht um die Welt. Hatsune Miku heisst der neue Popstar. Das virtuelle Mädchen aus Japan verdrängt die Sänger und Sängerinnen aus Fleisch und Blut.

#### Literatur

– Ernest Cline, *Ready Player One*, Roman, Fischer Tor, 5. Auflage, Mai 2018.

#### Bildnachweis

© Anton anton | Dreamstime.com

erhard.taverna[at]saez.ch