DAS WIENER SCHAUFENSTER ALS BÜHNE DER WAREN

FOTO: Wien Museum/Lukacsek

SEITE 12

ARCHITEKTUR, BÜCHER UND KUNST – WIENER SPUREN IN BOGOTÁ

FOTO: Christof Habres

SEITE 13

WIENS GRÖSSTES UNTERHALTUNGS- UND KULTURPROGRAMM

SEITEN 15 BIS 18

Die Spielindustrie wächst jährlich um 12 Prozent: Annäherung an eine Branche mit zweifelhaftem Ruf

Spielst du schon oder liest du noch?

Von Dagmar Weidinger

- Videospiele stehen im Ruf, für Kinder schädliche Zeitfresser zu sein.
- Dabei ist der typische Spieler ein Mann zwischen 30 und 40.
- „Farmville“ holt die Spielpause ins Büro.

Globalisierter Spaß: Die Kinder dieser Welt spielen dieselben Spiele, wie hier auf den Straßen Hanois. Foto: corbis

Wien. Sebastian ist sechs Jahre alt, seit drei Monaten lernt er zu lesen. Eine Maus bedienen konnte er jedoch schon mit viereinhalb. Wenn er aus der Schule kommt, spielt er gerne am iPad seines Vaters „Fifa-Fußball“ oder „Lego Starwars“. Anstatt mit einzelnen bunten Steine Landschaften für seine Legofiguren zu bauen, kann er diese per Knopfdruck am Bildschirm bewegen. Zu Weihnachten wünscht sich Sebastian jetzt die neue Playstation Portable (PSP). Sebastian ist kein Einzelfall. Elektronisches Spielzeug gehört in unseren Breiten zur Standardausrüstung, nicht nur in Bubenzimmern. Denn nicht nur Kinder begeistern sich für die animierten Welten. Produziert wird für jede Altersgruppe – vom Schulkind wie Sebastian bis zum Pensionisten.

Seit Aufkommen der Konsolenspiele in den 1980er Jahren zählt die Games-Branche zu den schnell wachsenden Medien-Bereichen, die mit ihren Gewinnen längst an das Musik- oder Filmgeschäft heranreicht. 30 Milliarden Euro Umsatz machte die Spielindustrie im Jahr 2009, eine Studie der Deutschen Bank rechnet mit 52 Milliarden bis 2012. Dies entspricht einem jährlichen Wachstum von 12 Prozent. Noch mehr als in Europa ist der Boom in Asien zu spüren, wo erfolgreiche Computerspieler mittlerweile wie Rockstars verehrt werden und China E-Sport als offizielle Sportart anerkannt hat. „Counterstrike“-Turnierspieler trainieren hier vier bis fünf Stunden pro Tag die Feinmotorik ihrer Finger.

Europa scheint im Vergleich dazu geradezu steinzeitlich unterwegs zu sein. Computerspielforscher wie Bernd Dillinger, der auch als Sozialarbeiter in der Beratung von Onlinesüchtigen am Kalksburger Anton-Proksch-Institut arbeitet, sehen sich als „Nerds“ missverstanden. „Ein Spieler kann sich hierzulande kaum mit seinem Hobby outen“, ist er überzeugt. Panikartige Stigmatisierung – häufig im Zusammenhang mit der Verbreitung von Gewaltspielen unter Kindern und Jugendlichen – stünde an der Tagesordnung. Und das obwohl der durchschnittliche Spieler weder asozial noch jugendlich sein muss. „54 Prozent aller Spieler sind Freizeitspieler im Alter von 30 bis 40 Jahren“, sagt Dillinger.

Die Bandbreite des Spielangebots für PC, Konsole oder Smartphone ist mittlerweile kaum noch überschaubar. So gibt es einerseits die sogenannten High-End-Produkte – groß angelegte Spielwelten mit fesselnden Geschichten und einer komplexen graphischen Umsetzung, wie „World of Warcraft“ –, andererseits die typischen Spielhallenspiele wie „Pacman“ oder „Streetfighter“. Nicht zuletzt einfache Rätselspiele oder Klassiker wie „Tetris“ sind für viele nach wie vor eine willkommene Möglichkeit, in der Arbeit für ein paar Minuten abzuschalten.

Bambus will geerntet werden

„Ein sicherlich recht neuer Trend sind Casual Games“, sagt Bernd Dillinger – „Gelegenheitsspiele“ ins Deutsche übersetzt. Dazu zählen Spiele wie „Farmville“, das über Facebook gespielt werden kann. „Farmville“ steht für einfache Bedienung und den Spielspaß mit den eigenen Freunden – nicht zuletzt der Community-Gedanke hat hier zum Erfolg geführt. Als Meilenstein in Richtung Vereinfachung der Spielsteuerung gilt jedoch auch die 2006 von Nintendo auf den Markt gebrachte Spielkonsole Wii. Wer einmal mit Wii „Ski gefahren“ ist oder „Fußball gespielt“ hat, weiß wie viel Spaß der Hüftschwung vor dem Bildschirm machen kann. Anstatt komplizierte Maus-Tastatur-Skills zu erlernen, ist die Spielmechanik intuitiv, was einen Einstieg in wenigen Minuten ermöglicht.

Die von Microsoft produzierte Spielesteuerung Kinect für die Xbox 360, die bereits jetzt als Schlager im heurigen Weihnachtsgeschäft gehandelt wird, geht in dieselbe Richtung. Auch hier können Spieler ohne jeglichen Controller allein über ihre Körperbewegungen das Spiel steuern. „Das spricht ganz neue Zielgruppen wie zum Beispiel Frauen an“, versucht sich Dillinger an einer Erklärung.

Neben der Xbox will sich Microsoft in Zukunft jedoch vor allem auf eine weitere Sparte des Spielemarkts konzentrieren, die Produktion von App-basierten Spielen fürs Handy beziehungsweise Smartphone, sagt Andreas Schabus von Microsoft Austria. „Spiele wie ‚Tetris‘ sind vom Programmieren her kein Aufwand, aber die Spielidee ist gewaltig“, sagt Schabus.

Die simplen Games scheinen auch für die Werbeindustrie wie gemacht, um ihre Botschaften auf spannende Art und Weise zu verpacken – ein lukrativer Markt, den jeder gerne für sich erobern würde. Der für die Kommunikation mit Universitäten verantwortliche Informatiker Schabus reist deshalb zurzeit im Rahmen der „XNA Game Studio Tour“ durch Österreich, um junge Informatikstudenten für die Entwicklung der simplen und wenig kostenintensiven App-Spiele zu begeistern. Nachwuchs zu finden ist laut Schabus hierzulande nicht leicht.

Uferlose Welten sind gefragt

Wer wirklich gut ist oder an komplexeren Produktionen und Designs mitarbeiten möchte, muss ohnehin ins Ausland gehen. Leander Schock hat dies bereits vor vier Jahren getan. Als sein Spielestudio in Wien geschlossen wurde, übersiedelte der 3D-Animator nach Montreal, um dort für den Spielhersteller Ubisoft zu arbeiten. Anders als die rasche Produktion der Apps besteht Schocks Arbeit in der Herstellung von komplexen Konsolenspielen, wie dem kürzlich erschienen „Assassin’s Creed – Brotherhood“. „Um die Produktionszeit möglichst kurz zu halten, arbeiten wir in Teams von 50 bis 100 Personen“, so Schock. Die Vielfalt der Berufsgruppen ist groß: Level-Designer, Game-Designer, Autoren, Storyboard- und Konzept-Künstler, 3D-Künstler, Charakter-Animatoren, Audio Designer und Tester sind am Prozess beteiligt. Schock selbst verleiht den virtuellen Charakteren Leben, indem er sie im Computer dreht und bewegt, um so ihre unterschiedlichen Posen abzuspeichern. „Der Arbeitsablauf könnte grob mit der Erstellung einer Plastilin-Animation verglichen werden, nur dass ich ein Computerprogramm dazu verwende“, sagt der Ubisoft-Designer. Was ein Spiel für Schock gut macht, sind eine originelle, fesselnde Geschichte, eine intuitive Spielmechanik und eine ansprechende graphische Umsetzung.

Nutzerstudien zeigen, dass Spaß und Entspannung für die meisten Spieler an erster Stelle stehen. Auch der Vater von Sebastian sieht im Hobby seines Sohnes vor allem eine von vielen Freizeitbeschäftigungen, „die Spaß macht“. „Es gibt Herausforderungen, man kann etwas schaffen und für kurze Zeit abtauchen in eine andere Welt“, bringt er die Vorteile des Computerspielens für seinen Sohn auf den Punkt. Das Spielen ist solange nicht schädlich, solange andere Aktivitäten dadurch nicht zu kurz kommen. Vater und Sohn gehen deshalb genauso ins Stadion oder üben das Lesen in Fußballsammelheften. Spielen und lesen lernen – das muss sich nicht ausschließen.

WIENER ZEITUNG

Morgen:

Der ausführliche Wegweiser durch die Kulturwoche.

Gut zu wissen.