2013/24 dschungel

https://shop.jungle.world/artikel/2013/24/revolution-auf-wolken

Über den Egoshooter »Bioshock Infinite«

Revolution auf Wolken

Von **Jan Rathje**

Der Egoshooter »Bioshock Infinite« beeindruckt mit einer Story, die von den Abgründen des Kapitalismus erzählt.

Bioshock Infinite« ist mehr als ein »Killerspiel« mit schöner Fassade. Die Geschichte ist hier ebenso wichtig wie die Action. Das von Ken Levine, Art Director und Mitbegründer des Studios Irrational Games, entwickelte Spiel versetzt die User in ein fiktives 1912 in der schwebenden Stadt Columbia. Die Stadt besteht aus einzelnen Inseln, die aneinander andocken können und durch schwebende Bahngleise miteinander verbunden sind. Die Architektur Columbias mit ihren Gebäuden, Plätzen, Promenaden und Gärten ist dem Art déco nachempfunden. Im Unterschied zum Unterwasser-Setting der Vorgängerspiele »Bioshock« und »Bioshock 2« wird das Utopia über den Wolken von hellen Farben bestimmt. Der Fortschrittsglaube der Gründerzeit wird in liebevollen Details ausgemalt. Elektrische Pferde ziehen Kutschen, Stummfilme, die in kleinen Automaten laufen, dokumentieren die Geschichte der Stadt. Plakate und Auslagen der Geschäfte laden zum Verweilen und Erkunden ein.

Hinter dieser hübschen Fassade verbirgt sich jedoch ein anderes Columbia, in dem vor allem Schwarze brutal ausgebeutet werden. Die Ausgegrenzten leben in Slums und werden gezwungen, die Konsumartikel des weißen Columbia an Fließbändern unter schlechtesten Arbeitsbedingungen zu produzieren. Diesen elenden Verhältnissen entstammt die anarchokommunistische Gruppe Vox Populi. Unter der Führung der schwarzen Arbeiterin Daisy Fitzroy will sie eine soziale Revolution herbeiführen. Ihr gegenüber stehen der geistige Führer Zachary Hale Comstock, prägend für die Ideologie der herrschenden Weißen, und der Industrielle Jeremiah Fink, der die Ausbeutung der Arbeiter betreibt.

Durch diese bewegten Zeiten stolpert der Protagonist Booker DeWitt, der als Privatdetektiv in New York lebt. Um seine Spielschulden begleichen zu können, nimmt er den Auftrag an, die junge Elizabeth aus den Händen Comstocks zu retten. Der Spielverlauf wird bestimmt durch die Flucht der beiden aus Columbia. Den begrenzten Bewegungs- und Handlungsspielraum des Egoshooters kaschiert die aufwändige Inszenierung gesellschaftlicher Konflikte. Zwar dient die Geschichte immer auch der Legitimation von Gewalt durch den Protagonisten, es gelingt allerdings wenigstens teilweise, anhand

exemplarischer Szenen darzustellen, welche komplexen gesellschaftlichen Ursachen diese hat – zumindest bis zu einem gewissen Punkt.
Der Rassismus tobt sich auf einem Volksfest aus. Das weiße Publikum wartet darauf, zwei Liebende mit unterschiedlicher Hautfarbe mit Bällen bewerfen zu dürfen. Rassismus wird hier als gemeinschaftsbildende Ideologie dargestellt, der sich ein starker Nationalismus hinzugesellt. Die Abwertung der Anderen ist notwendiger Teil der eigenen Aufwertung. Die faschistischen Strukturen der Gesellschaft Columbias werden anhand ihrer Organisationen und deren Propaganda deutlich gemacht. In einem Spielabschnitt tritt Booker gegen den an den Ku-Klux-Klan erinnernden »Rabenorden« an, der für den »Schutz der Rasse« zuständig ist. Ein Legitimationsproblem stellt sich für den Spieler hier nicht. Innerhalb der Videospielergemeinschaft ist die Gewaltanwendung gegen Faschisten und Rassisten Konsens.
In den Stätten der Produktion regiert ein ungehemmter Kapitalismus. Uhren messen hier nicht die Zeit, sondern geben ein straffes Programm, bestehend aus »Arbeit«, »spirituellen Pflichten«, »Produktivitätsanweisungen«, »Schlaf«, »Erwachen und Zerstreuung«, vor. Bezahlt wird mit Wertmarken, die ausschließlich im Company-Store umsetzt werden können. Die Konkurrenz um die wenigen Jobs ist scharf, im Kampf um den Job schlagen sich die Arbeitsuchenden gegenseitig nieder. Gewalt gegen diese Menschen auszuüben, stellt das eigentliche Legitimationsproblem in »Bioshock Infinite« dar, zumal auch Elizabeth Sympathie für die Geknechteten äußert – sie fühlt sich an die Verhältnisse in Victor Hugos Roman »Les Misérables« erinnert.
Leider ist der Storyverlauf nicht durchweg logisch: Elizabeth besitzt die wundersame -Fähigkeit, »Zeitrisse« zu schaffen, um in andere Realiäten entfliehen zu können. Gemeinsam mit Booker wechselt sie so in eine andere Dimension. In dieser Welt steht ihr plötzlich die Anführerin von Vox Populi gegenüber. Daisy Fitzroy hat sich zu einer mörderischen Bestie entwickelt. Das Umschlagen der Revolution von der Befreiung zum totalen Terror vollzieht sich schlagartig hinter dem Rücken der Spieler, der nun vor vollendete Tatsachen gestellt wird, ohne den Prozess nachvollziehen zu können. Auch kommt die Darstellung hier nicht ohne rassistische Stereotype aus. Courtney Stanton kritisiert zu Recht auf ihrem Blog »Super Opinionated!«, dass die Bestialität der Revolution ausgerechnet in der Figur der schwarzen Frau verkörpert wird.
Mit dem Versuch, das Scheitern der Revolution in die Handlung zu integrieren, haben sich die Spielentwickler leider übernommen. Dennoch ist »Bioshock Infinite« aufgrund der Geschichte, die es erzählt, ein durchaus empfehlenswertes Game. Wer jedoch einer Verbesserung der gesellschaftlichen Verhältnisse positiv gegenübersteht, sollte das Spiel mit dem Ausbruch der Revolution in Columbia beenden. Danach verabschiedet sich die Logik in die esoterischen Wirren alternativer Realitäten.

© Jungle World Verlags GmbH