Next Level PARZIVAL

Vom realen Mittelalter in die virtuelle Zukunft

RUHR triennale

Foto © Thomas Wördehoff

Next Level PARZIVAL

Vom realen Mittelalter in die virtuelle Zukunft

R U H R triennale

Von Tim Staffel
Uraufführung

Sieben junge Leute treffen sich zu einer LAN-Party. Sie wollen *ARTUS* spielen. Doch kaum haben sie ihre Computer vernetzt und sich in ihre Charaktere im Spiel hineinbegeben, da taucht ein Virus auf. Er trägt den Namen Parzival und hat – genau wie die Figur aus dem Mittelalter – keine Ahnung von den herrschenden Regeln. Damals brachte er die Ritterwelt durcheinander, heute bringt er die gut sortierte virtuelle Wirklichkeit der Gamer in Unordnung. Sein Vorgehen ist brutal, aber naiv. Reflexartig reagiert er auf neue Eindrücke und Informationen, mordet und vergewaltigt, ohne sich bewusst zu sein, was er da tut. Er ist auf die Begegnung mit der Welt nicht vorbereitet. Ihm fehlen »Erfahrungspunkte«. Als Neuling in dieser Welt kann er die Folgen seines Tuns weder für sich noch für andere einschätzen.
Parzival ahnt, dass hinter den Figuren, die ihn umgeben, noch etwas anderes steckt. Aber solange er nicht weiß, dass es außerhalb der Welt des Computerspiels *ARTUS* etwas anderes gibt, kann er sich nicht einmal die Frage stellen, ob diese Welt die richtige für ihn ist. Für richtige Gamer stellt sich die Frage allerdings auch nicht. Sie haben gewählt. Im Spiel können sie Ruhm und Ehre ernten. Da wissen sie, wie es läuft. Als Parzivals Handeln plötzlich auch in der Wirklichkeit Wirkung zeigt, lösen sich die sicher geglaubten Regeln auf allen Ebenen auf.

Salzlager Kokerei Zollverein, Essen
Premiere: 22. September 2007, 19.30 Uhr
Vorstellungen: 24., 26., 28., 29. und 30. September, 2. und 3. Oktober, jeweils 19.30 Uhr
In Schweizerdeutsch mit hochdeutschen Übertiteln
Einführungen am 3., 5. und 6. Oktober

Ein Auftragswerk der RuhrTriennale in Koproduktion mit dem Theater Basel und junges theater basel.
Gefördert von der Kunststiftung NRW.

Im Rahmen von RuhrFutur
- **Vorstellungsbesuch am 24. September, 19.30 Uhr, anschließend Diskussion mit Mitwirkenden**
- **Probenbesuch nach Vereinbarung, Gespräche mit den Künstlern**
- **LAN-Party für Anfänger am 1. September, 11.00 Uhr**
- **Wir bitten um Anmeldung bei der Jungen Triennale: jungetriennale@kulturruhr.com, T 0209.167 17 83**

Materialien

3 Biografien

8 »Heisslaufen, bis der Funken springt« von Uwe Heinrich

10 Glossar

11 »Ein Kreuz mit der Mundart« von Wolfram Knorr

12 »World of Warcrack and the future of MMOGs« von Matthew Batchelder

14 »Abgetaucht ins Netz« von Christoph Manus

16 »Hexenmeister zu verkaufen« von Felix Rohrbeck und Merlin Senger

17 Literatur

Muriel Gerstner

Die Bühnenbildnerin wurde in Basel geboren. Nach ihrer Lehre als Theatermalerin in Bern begann sie eine Ausbildung zur Kostüm- und Bühnenbildnerin bei Axel Manthey in Wien. Im Anschluss war sie Mantheys Assistentin am Stuttgarter Staatstheater. Seit 1990 arbeitete sie als freischaffende Kostüm- und Bühnenbildnerin u. a. am Staatstheater Stuttgart, am Luzerner Theater, an den Münchner Kammerspielen, am Schauspielhaus Hamburg, am schauspielhannover, bei den Salzburger Festspielen und am Theater Basel.
Seit 2000 verbindet sie eine enge Zusammenarbeit mit dem Regisseur Sebastian Nübling und dem Theatermusiker Lars Wittershagen und seit *Wilde - Mann mit traurigen Augen* mit dem Autor Händl Klaus. 2002 wurde sie bei der Kritikerumfrage der Zeitschrift *Theater heute* für ihre Ausstattung zu *John Gabriel Borkmann* zur Nachwuchs-Bühnenbildnerin und 2006 für das Bühnenbild zu *Dunkel lockende Welt* von Händl Klaus zur Bühnenbildnerin des Jahres gewählt.

Sebastian Nübling

Der Regisseur des Stücks wurde in Lörrach geboren. Nach Abschluss seines Studiums der Kulturwissenschaften lehrte er als Dozent am theaterwissenschaftlichen Institut der Universität Hildesheim und arbeitete als Musiker und Schauspieler. 1997 begann er als Regisseur mit der Realisierung eigener Projekte, darunter Sarah Kanes *Gier* am Theater Basel. Eine enge Zusammenarbeit verbindet ihn mit dem Schauspielmusiker Lars Wittershagen und der Bühnenbildnerin Muriel Gerstner. Seit 2002 waren mehrere seiner Inszenierungen beim Berliner Theatertreffen zu sehen, 2006 die Produktion von Händl Klaus' *Dunkel lockende Welt*. Viele seiner Arbeiten entstanden mit dem jungen theater basel, u.a. *Fucking Åmål*. Am Schauspiel des Staatstheaters Stuttgart waren seine Produktionen *VIRUS!* und *I Furiosi – Die Wütenden* nach Nanni Balestrini zu sehen. 2002 wurde Sebastian Nübling von *Theater heute* zum Nachwuchsregisseur des Jahres gewählt. Im Oktober 2006 führte Nübling erstmals bei einer Oper Regie und inszenierte *Carmen* an der Staatsoper Stuttgart. Zuletzt in-szenierte er *Gespenster* von Ibsen an der Schaubühne Berlin. Zum Theatertreffen 2007 wurde seine Inszenierung *Dido und Aeneas* eingeladen, für die er den 3sat-Preis für eine zukunftsweisende Leistung erhielt.

Tim Staffel

Der Autor wurde in Kassel geboren. Bis 1991 studierte er Angewandte Theaterwissenschaft bei Andrzej Wirth in Gießen. Seither ist er freier Schriftsteller und Regisseur. 1993 inszenierte er sein erstes Theaterstück *Truppen* im Theater am Turm in Franfurt am Main. Mit seinem Roman *Terrordrom* wurde Staffel bundesweit bekannt. Sein Theaterstück *Alles Blau* ist 2003 mit dem Preis der Landesbühnengruppe des Deutschen Bühnenvereins ausgezeichnet worden. 2005 waren die Uraufführungen seiner Stücke *Solaris* am Staatstheater Nürnberg und *Richard III* im Theaterhaus Jena zu sehen. Der WDR Köln produzierte seine Hörspiele *Hüttenkäse* und *Stopper*, beide in der Regie von Paul Plamper, 2003 und 2004 strahlte der WDR seine von ihm selbst inszenierten Hörspiele *Ich sehe was, was du nicht siehst* und *Unter dem Tag* aus. 1994 und 2001 erhielt er ein Stipendium des Deutschen Literaturfonds, 1996 das Alfred-Döblin-Stipendium sowie 1999 ein Stipendium der Stiftung Niedersachsen. Seine Prosa stellt er oft in sehr gelungenen Performances vor, bei denen er mit Musikern wie Spin-O, SMAT oder der Band Madonna Hip Hop Massaker zusammenarbeitet. Tim Staffel wohnt in Berlin.

Tim Staffels 10 Lieblingbücher
NOVEMBER 1918. EINE DEUTSCHE REVOLUTION Alfred Döblin
UNTERWELT Don DeLillo
BLAU WIE DIE HÖLLE Philippe Djian
RHUB'AL-KHALI. LEERES VIERTEL Michael Roes
TOKIO LIEBT UNS NICHT MEHR Ray Loriga
ALLE TAGE Therezia Mora
DER WEG NACH UNTEN Franz Jung
ZEIT UND EWIGKEIT Guido Bachman
SCHON TOT Denis Johnson
DIE GLUT Sándor Márai

Seine 10 Lieblingsfilme
LOST HIGHWAY David Lynch
DIE 120 TAGE VON SODOM Pier Paolo Pasolini
LA HAINE Matthieu Kassovitz
GERRY/ELEPHANT/LAST DAYS Gus van Sant
CYCLO Tran Anh Hung
HAPPY TOGETHER Wong Kar-wai
EDIPO RE Pier Paolo Pasolini
HEAD ON Anna Kokkinos
WEISSES RAUSCHEN Hans Weingartner
SUNSHINE Danny Boyle

Seine 10 Lieblingsalben
LATERALUS Tool
THE FRAGILE/HALO 14 Nine Inch Nails
THE EMINEM SHOW Eminem
ST. ANGER Metallica
HORSE The London Daddy Longlegs
CHAOS THEORY Amon Tobin
THE DOWNWARD SPIRAL Nine Inch Nails
NEVER, NEVER, LAND Unkle
EVIL HEAT Primal Scream
TWEEKEND The Crystal Method

Seit 1977 ist das junge theater basel genau das, was der Name verspricht: der Ort für junges Theater in Basel. Zu den Gründungsvätern gehören u. a. der Regisseur Dani Lévy und der Schauspieler Ueli Jäggi. Die Regisseure Rafael Sanchez und Sebastian Nübling wagten hier ihre ersten Theaterschritte. Hier werden für Jugendliche professionelle Vorstellungen gespielt und hier probieren Jugendliche in Theaterkursen ihre darstellerischen Fähigkeiten aus. Das Theater arbeitet unter professioneller Leitung mit einem jungen Ensemble aus Profis und Laien. Jährlich entstehen 2–4 Produktionen in Schweizerdeutsch, die jeweils ca. 30 Vorstellungen in Basel erleben. Das junge theater basel ist auch regelmäßig auf Tournee durch die Schweiz und wird immer häufiger zu internationalen Festivals eingeladen.

Lorenz Baumgarten * 05.07.86

Nach sieben Jahren Rudolf Steiner Schule wechselte er für das Abitur ans Gymnasium und studiert derzeit Medienwissenschaften und Gender Studies an der Universität Basel. Nach einem Besuch im Kindertheater Basel konnte er seine Eltern überreden, ihn dort anzumelden. Zum Theaterspielen kam später noch die Akrobatik. Nachdem er in unzähligen Theater- und Zirkusproduktionen mitgespielt hatte, wechselte er im letzten Jahr die Seite und inszenierte mit einer Gymnasialklasse das Stück *Biedermänner und Brandstifter* nach Max Frisch. Er war schon mehrfach für Rollen am jungen theater im Gespräch. Durch die Mitwirkung in einer freien Produktion von Sarah Kanes *Psychose 4.48* brachte er sich wieder in Erinnerung und stieß in letzter Sekunde zum Team.

Salome Bessenich * 12.06.89

Besucht jetzt die letzte Klasse eines Gymnasiums und beendet 2008 ihre Schullaufbahn sicherlich mit Abitur. Ist von ihrer Mutter wegen eines Zeitungsartikels zur Theater-Werkstatt im Vorstadt-Theater Basel angemeldet worden. Mit Judith – ihrer Klassenkameradin und jetzt auch Mitspielerin in *Next Level Parzival* – kam sie erst dort in engen Kontakt. Später traf sie bei den Theaterproben ihre Freundinnen wieder, von denen sie durch Schulwechsel getrennt worden war. Auch nach einem Auslandsjahr in Kanada kam sie ins junge theater als einen Ort zurück, wo sie mit Freundinnen gemeinsam ihre Freizeit auf niveauvoll, anregende Weise verbringen kann.
Theaterkurs am jtb: *Krisenstunde* 03, *Arbeits-Los* 04, *ENTTÄUSCHUNG* 05, *DESTINY IST SCHICKSAL* 06, *delete yourself* 07

Raphael Brunner * 03.12.87

Bestand kurz vor Probenanfang seine Prüfungen als Landschaftsgärtner. Diese Ausbildung hatte er nach dem Besuch der Schule für offenes Lernen 2003 begonnen. Das Theaterspielen begleitet seinen Lebensweg aber schon viel länger. Seit der Primarschule spielte er in vielen Aufführungen, hauptsächlich bei der Theatergruppe der Musikschule in Muttenz mit. Dem Regisseur Sebastian Nübling begegnete er zum ersten Mal als Spieler in der *Kleinen Hexe* 99 am Theater Basel und dann wieder am jungen theater in der Koproduktion *Reiher* mit dem Staatstheater Stuttgart.
Produktionen des jtb: *Reiher* 03

Judith Cuénod * 19.08.89

Bestand während der ersten Probenwochen ihr Abitur und beendet damit ihre 12-jährige Schulzeit. Jetzt nimmt sie sich ein Jahr Zeit, um herauszubekommen, was sie im Leben machen will. Zum Theaterspielen wurde sie als Kind von ihrer Mutter angemeldet. In der Kinder-Theater-Werkstatt des Vorstadt-Theaters Basel lernte sie dann zum Beispiel ihre Klassenkameradin Salome »vom anderen Ende des Klassenzimmers« richtig kennen. Früher fand sie Improvisieren schwierig und hat sich jeweils erst durch das Erlebnis des Erfolges bei den Aufführungen dazu entschieden, ein weiteres Jahr Theater zu spielen. Heute ist es genau umgekehrt. Während der langen Probenphasen die Sau rauszulassen, ist ihr eigentlich wichtiger als die kurzen Aufführungen.
Theaterkurs am jtb: *Krisenstunde* 03, *Arbeits-Los* 04, *ENTTÄUSCHUNG* 05, *DESTINY IST SCHICKSAL* 06, *delete yourself* 07

Moira Gillieron * 11.01.89

Bestand während der ersten Probenwochen das Abitur und beendet damit ihre 12-jährige Schulzeit. In dem jetzigen Zwischenjahr bereitet sie sich auf Aufnahmeprüfungen an Kunsthochschulen vor. Nach dem Besuch einer Kursaufführung am jtb beschloss sie vor fünf Jahren, sich selbst anzumelden. Im Theater kann sie Facetten von sich zeigen, die im Alltag wenig Platz haben, aber dennoch zu ihr gehören.
Theaterkurs am jtb: *Krisenstunde* 03, *Arbeits-Los* 04, *beweislage ungeklärt* 05, *DESTINY IST SCHICKSAL* 06, *delete yourself* 07

Julian Gresenz * 12.09.89

Besucht jetzt die letzte Klasse des Gymnasiums und beendet 2008 seine 12-jährige Schullaufbahn. Hat in Kammertanzabenden seines Stiefvaters als Kind am Theater Basel erste Schritte auf der Bühne gemacht. Eine Klassenkameradin hat ihm empfohlen, im jungen theater einen Kurs zu belegen. Da er später Filme machen will, hofft er, dass ihm seine Erfahrungen im Kurs helfen, seine Schauspieler besser zu verstehen. Und wenn einmal ganz schlechte Stimmung auf dem Set herrscht, kann er dann auch immer eine Theaterübung hervorzaubern.
Theaterkurs am jtb: *MEHR-WERT* 06, *Bodysurfer* 07

Marco Jenni * 21.07.91

Besucht zur Zeit die 9. Klasse eines Gymnasiums. Ein Freund hatte ihn im vergangenen Jahr in den Jugendklub des Theaters Basel mitgenommen, wo er schon nach kurzer Zeit angesprochen wurde, ob er sich vorstellen könne, in einer großen Produktion mitzuspielen. Die Frage befremdete ihn zunächst, da er noch keine großen Theatererfahrungen hat. Aber die Möglichkeit, eine neue Welt kennenzulernen und die Lust, gemeinsam mit vielen anderen an einem solchen Projekt zu arbeiten, führten zu dem Entschluss, die Doppelbelastung von Probe und Schule auf sich zu nehmen.

Tobias Koch * 19.09.86

Wechselte für das Abitur von der Rudolf Steiner Schule an ein Gymnasium mit dem Schwerpunkt Musik. Absolvierte im Jahr danach Teile seines Zivildienstes und beginnt im Herbst einen Vorbereitungskurs an der Musikakademie Basel für ein Audio Design Studium. Seit mehreren Jahren spielt er Schlagzeug, zur Zeit in der Band *James Legeres*. Zum jungen theater kam er durch den Flyer, der da fragte: Du bist zwischen 14 und 24 Jahre alt? Du hast Lust auf andere Menschen? Du willst auf der Bühne stehen, liegen, sitzen? Du willst dich bewegen, sprechen, schreien, stöhnen? und dann forderte: Dann melde dich für einen Theaterkurs an! Bereits nach einem Jahr bekam er die Möglichkeit, in der Produktion bei Sebastian Nübling mitzuspielen.
Theaterkurs am jtb: *Arbeits-Los* 04, **Produktion am jtb:** *Fucking Åmål* 05

Ian Purnell * 18.10.88

Bestand während der ersten Probenwochen das Abitur und beendet damit seine 12-jährige Schulzeit. Im nun folgenden Zwischenjahr will er sich auf eine gestalterische Ausbildung vorbereiten. Zum Theater fand er über das Freifach Theater am Gymnasium. Das junge theater bekam er von seinem Freund empfohlen, der durch Kurse und eine Produktion das jtb gut kannte und damit die Möglichkeiten, sich frei auszuleben.
Theaterkurs am jtb: *fest* 06

Erik de Quero * 21.02.85

Studiert in Basel Philosophie und Germanistik, nachdem er die Rudolf Steiner Schule zugunsten eines Abiturs an einem Gymnasium verlassen hatte. Nach Schultheatererfahrungen wurde er Mitbegründer des Jugendklubs U 20 am Theater am Bahnhof in Dornach, wo er als Spieler und Regieassistent an drei Stücken beteiligt war, die in Koproduktion mit dem Sprachhaus M herauskamen. Für das junge theater hat er sich darüber hinaus empfohlen, indem er bei einer der dort üblichen »Game-Nächte« besonders herausstach. Am Theaterspielen reizt ihn das »Hängen am seidenen Faden« und der Kitzel, wenn dieser Faden dann zur Premiere gekappt wird.

Sarah Speiser * 04.05.87

Bestand während der ersten Probenwochen ihre Fachabiturprüfungen mit dem Schwerpunkt Theater/Tanz/Musik und absolviert in der Saison 2007/08 ein Praktikum in der Abteilung Theaterpädagogik des Theaters Basel. Durch ihre Mutter, die als Schauspielerin und Theaterpädagogin arbeitet, gelangte sie immer wieder auf die Bühne. In der Saison 2006/07 spielte sie am jungen theater in der Produktion *The killer in me is the killer in you my love* mit und war Mitglied im Jugendklub Tanz.

Anat Treubig * 25.03.91

Geht in die 11. Klasse der Rudolf Steiner Schule in Basel. Konnte nach einem Ski-Unfall das Tanzen nicht mehr so intensiv weiter betreiben, wie sie gerne wollte. Der Drang zur Bühne blieb aber und wurde zunächst ersatzweise mit Schauspiel kompensiert. Mittlerweile gefällt ihr das Theater so, dass sie wohl nicht zurück zum Tanz gehen wird.
Theaterkurs am jtb: *Blut im Schuh* 05, *MEHR-WERT* 06, *emotion studies* 07

Linda Werner * 11.01.89

Hat die Rudolf Steiner Schule in Basel bis zur 11. Klasse besucht. Zur Zeit versucht sie herauszubekommen, welche Richtung sie ihrem Leben geben kann. Sie hat einen Kurs am jtb besucht und auch schon in einer Produktion mit Sebastian Nübling und Lars Wittershagen ihre Begabung unter Beweis gestellt. Gemeinsam mit zwei anderen jungen Frauen recherchierte sie unter weiblichen Fußballfans und entwickelte daraus eine rechtsorientierte Figur, die sie dann auch über 50 Mal in dieser Inszenierung gespielt hat.
Theaterkurs am jtb: *Blut im Schuh* 05, **Produktion am jtb:** *Der 12. Mann ist eine Frau* 06

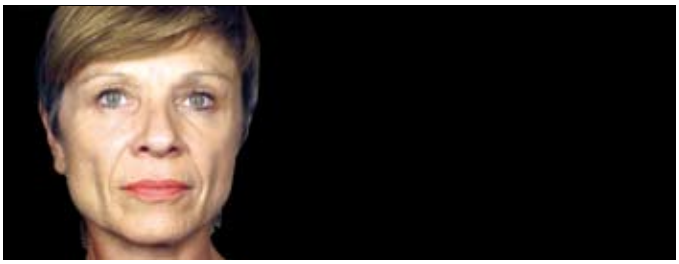
Das Theater Basel

Das Theater Basel ist das größte Dreispartenhaus der Schweiz. Es bietet in der trinationalen Metropolregion ein gleichsam breites wie anspruchsvolles Spielprogramm in Oper, Schauspiel und Ballett, hinzu kommt das Kinder- und Jugendangebot. In den Sparten Schauspiel und Musiktheater ist das Theater Basel auf die Pflege von Klassikern und traditionellen Werken ebenso bedacht wie auf die Präsentation von zeitgenössischen Dramen und modernem Musiktheater. Uraufführungen und deutschsprachige sowie Schweizer Erstaufführungen stehen dabei für einen abwechslungsreichen und spannenden Spielplan. Ebenso wird Raum für experimentelle Projekte aller Sparten sowie der Förderung des Nachwuchses gegeben. Theater mit lokaler Verankerung und überregionaler Ausstrahlung, lebendig, geheimnisvoll, traditionsbewusst und zugleich innovativ.

Andrea Bettini

Aufgewachsen in Zürich. Erste Theater-Erfahrungen in den 80er-Jahren in der Roten Fabrik, arbeitete als Schauspieler, Techniker, Beleuchter in der freien Szene, bevor er am Konservatorium für Musik und Theater in Bern Schauspiel studierte. Erstes Festengagement von 1987 bis 1992 am Deutschen Theater in Göttingen, ging dann mit Klaus Weise von 1992 bis 1999 ans Theater Oberhausen. 1999 arbeitete er als Gast am Schauspielhaus Zürich. Seit der Spielzeit 2001/2002 ist er Ensemblemitglied des Theater Basel und war zuletzt in *Das goldene Vlies* (Regie Lars Ole Walburg) und *Dido und Aeneas* (Regie Sebastian Nübling) zu sehen. In der Spielzeit 2006/2007 stand er in *Cyrano* unter der Regie von Christina Paulhofer auf der Bühne des Theater Basel.

Renate Jett



Geboren in Bludenz. Ausbildung zur Goldschmiedin. Schauspielstudium in Los Angeles und Wien. Engagements in Wien am Theater Der Kreis unter der Leitung von George Tabori, am Schauspielhaus Graz und am Staatstheater Stuttgart. Ab 2000 freie Schauspielerin und Regisseurin. 2003 Schauspielerin des Jahres in Polen. Regiearbeiten in Athen, Maputo und Stuttgart. Arbeiten mit Krzysztof Warlikowski, George Tabori, Martin Kusej, Elias Perrig, Wilfried Minks u. a. Seit der Spielzeit 2006/2007 Ensemblemitglied am Theater Basel.

Hans Jürg Müller

Geboren 1957 in Lagos, Nigeria. Gelernter Schreiner, Gemüserüster, Postbote. Ausbildung zum Schauspieler an der HdK Berlin, Abbruch. Seit 1984 freischaffender Schauspieler, diverse Engagements am Theater Basel unter Frank Baumbauer, Michael Schindhelm, Elias Perrig. Seit 2000 enge Zusammenarbeit mit dem jungen theater basel, Arbeiten mit Sebastian Nübling, Rafael Sanchez, Brigitta Sorraperra.

Sandro Tajouri

Geboren in Bonn. Musik-Ausbildung an der Clara Schumann Musikschule Baden-Baden und Schauspielstudium an der Hochschule der Künste in Bern. In dieser Zeit Gastverträge in Biel/Solothurn, Dortmund und Basel, wo er in Lars Ole Walburgs *Faust I* mitwirkte. Seit 2004 ist er festes Ensemblemitglied am Theater Basel, wo er vor allem mit Sebastian Nübling zusammenarbeitete, so in *Edward II* (Koproduktion mit den Salzburger Festspielen), *Virus* (Koproduktion mit dem Theater der Welt in Stuttgart) oder *Dido und Aeneas*. In der vergangenen Spielzeit war er u. a. in *Cyrano* und *nachts ist es anders* zu sehen.

Heisslaufen, bis der Funken springt

Über die Regie-Anfänge von Sebastian Nübling am jungen theater basel, wohin es ihn immer wieder zieht.

Von Uwe Heinrich

»Mach mal!« – Mit diesem lapidaren Satz beginnt Sebastian Nübling viele Proben im jungen theater basel. Dass dann tatsächlich etwas geschieht, und nicht alle, gelähmt durch soviel Freiheit, hilflos auf der Bühne herumstehen, ist der akribischen Textarbeit zu verdanken, die davor tage-, ja wochenlang stattgefunden hat. Textarbeit – das mag überraschen, werden Nüblings Inszenierungen doch als totales Körpertheater wahrgenommen. Selbst die – scheinbar – entfesseltsten Akteure landen punktgenau an der richtigen Stelle und bringen dann sogar den Satz noch so, dass man nicht weiss, woher sie überhaupt die Luft dazu nehmen: »Das muss alles hundertfach trainiert worden sein! Das ist ja der reinste Sport.« Aber nichts hasst Nübling so sehr, wie »durchchoreographierten Mist«. Die Bewegung muss einen Mehrwert zur Sprache darstellen. Darum ist da auch kein Einpeitscher, der genau weiss, was er will, und dies die anderen exerzieren lässt, bis es sitzt. Da ist vielmehr einer, der fragt und zuhört, schaut und beschreibt, immer wieder auch selber ausprobiert und unzählige Varianten entwickeln lässt, bis endlich so etwas wie Akzeptanz eintritt. Von Zufriedenheit ist bei Nübling kaum die Rede, Zweifel und Kritik gibt es immer. Ich habe nie erlebt, dass er auf fixen Ideen besteht, sondern es ist immer ein gemeinsames Ringen um inhaltliche Fragen.

Fraglichkeit der Perfektion

Fragen, Fragen, Fragen – das nimmt bei Sebastian Nübling kein Ende. Ich würde es fast schon als Obsession bezeichnen. Ein Beispiel: Derniere »Disco Pigs«, der kleine Zuschauerraum im jungen theater basel ist, wie fast immer, rappelvoll, der Regisseur kann die Vorstellung nur aus dem Foyer mitverfolgen. Aber er kann es nicht lassen, mehrere Seiten mit seinen Bleistifthieroglyphen zu beschreiben. Zwar muss auch er ein wenig lachen, als er den beiden jugendlichen SpielerInnen nach dieser letzten Vorstellung seine Beobachtungen miteilt, aber da sie beide SchauspielerInnen werden wollen, hören sie sich das dann doch an und beginnen erst hinterher mit dem Feiern. Damit ist ein wesentlicher Punkt zu diesem Mann benannt: bei aller Unermüdlichkeit im Suchen nach theatralen Lösungen, sieht er immer den Menschen, den er da vor sich hat. Er nimmt ihn, so wie er ist – am liebsten von seiner schrägen Seite, besonders was Körperlichkeit und Gestus angeht, und schaut dann, was er mit ihm entwickeln kann. Insbesondere bei Pubertierenden erzählt die Körperlichkeit viel über die Persönlichkeit. Die sperrig und ungelenk daherkommenden Jugendlichen, werden vom Publikum als Geschenk empfunden. Können sie doch durch die Körper so auf die »Seele« schauen, wie man es bei Erwachsenen nicht mehr kann. Der zum Erwachsensein dazugehörene Kanon an Verhaltensweisen reglemeniert auch die Expressivität der Körper. Jugendliche beherrschen diese Form der zivilisierten Lüge noch nicht und bekommen für ihre Wahrhaftigkeit »Symphatiepunkte« egal was für befremdliche Handlungen sie dann (auf der Bühne) begehen. Das Unperfekte reisst immer die grösseren Assoziationsräume auf. Die Differenz zu »100 Prozent« hat jede ZuschauerIn selbst zu füllen und gerät dabei häufig in den Strudel der Fraglichkeit jeder Perfektion. Kleine und grössere äusserliche Veränderungen, die in diese Richtung gehen, helfen den SpielerInnen nicht ganz bloss da zu stehen, sondern als Figur auf der Bühne zu erscheinen. Die Darstellerin der Agnes in »Fucking Amal«, einer Koproduktion des jungen theater basel mit dem Theater Basel (2005), kam in der zweiten Probenwoche mit Krücken wegen eines Bänderrisses. Sie hatte sich die Verletzung wohlgemerkt im Turnverein und nicht auf der Probe zugezogen. Über eine Umbesetzung wurde nicht lange debattiert, sondern gleich darüber, was man mit Krücken alles tun und lassen kann bzw. muss. Das führte dazu, dass ihre Behinderung schliesslich so gut passte, dass der Gehgips bis zur letzten Vorstellung blieb.

Nicht Eindeutigkeit, Stimmigkeit schaffen

Ich habe Sebastian Nübling 1999 als Dramaturg für die Inszenierung »Die Schaukel« am jungen theater basel kennengelernt. Das war die dritte Inszenierung von Sebastian Nübling für das kleine Basler Haus, dessen Spezialität es ist, dass hier jugendliche Figuren auch von jugendlichen DarstellerInnen gespielt werden.

»Die Schaukel« seziert das Zustandekommen einer Gruppenvergewaltigung Schritt für Schritt. Befragungen im Gerichtssaal wechseln mit Szenen um die Schaukel auf dem Spielplatz wo alles passierte. Spielen Jungen und Mädchen im ungefähren Alter der Täter und Opfer die Rollen, fallen eindeutige Schuldzuweisungen schwer. Nübling gelang es, die Sehnsuch des Mädchens vom Anführer der kleinen Gang geliebt zu werden und die Verführbarkeit der Junges sich zu nehmen, was scheinbar angeboten wird, so auf die Bühne zu bringen, dass das Publikum gespalten wurde und heisse Diskussionen nach vielen Vorstellungen stattfanden. Die ZuschauerInnen waren nämlich selber durch die Dynamik und bis ins akrobatische reichende Körperlichkeit der Jungen so fasziniert, dass sie lieber dem Mädchen die Verantwortung für die Tat der Jungen zuschieben wollten. Diese inhaltlich und ästhetisch gewagte Inszenierung, wurde dann auch folgerichtig zu Impulse eingeladen und gewann 2001 den Preis des Kultursekretariates NRW.

Mittlerweile leite ich das Haus und versuche diesen ausserordentlichen Regisseur so oft wie nur möglich, für eine Arbeit zu gewinnen. Wir sind gemeinsam auf der Suche nach Themen, Texten und Materialien und, nicht immer ganz einfach, Terminen. Nicht erst seit den Einladungen von »John Gabriel Borkmann« (Theater Basel 2002) und »Dunkel lockende Welt« (Kammerspiele München 2006) zum Berliner Theatertreffen könnte er seinen Terminkalender dreifach belegen. Zum Glück ist Nübling auf eine seltsame Weise treu – wenn er sich einmal auf jemand eingelassen hat, lässt er ihn nicht schnell wieder los. Das gilt für seine SpielerInnen genauso wie für Häuser und deren DramaturgInnen. Er braucht Menschen, die Lust daran haben, sich heisszulaufen, die entflammbar sind und nicht sofort nach dem Feuerlöscher schreien, wenn der »Funken«, den er überspringen lässt, mal etwas heftiger ausfällt. Dieses Vertrauen braucht Zeit. So führt auch die Zusammenarbeit mit Julia Lochte und Matthias Günther, die beide von 1998–2006 der Dramaturgie des Theater Basel angehörten, weit zurück zum Studium der Kulturwissenschaft und ästhetischen Praxis an der Universität Hildesheim und zur im Anschluss gegründeten Gruppe »Theater Mahagony«, der damals etwa auch noch Albrecht Hirche angehörte. Das Inszenieren entdeckte Sebastian Nübling erst relativ spät für sich, zunächst war er noch parallel als Schauspieler und Musiker tätig. Er ist der späte Schnellzünder einer Generation, die in den 90er Jahren an die Stadttheater gespühlt wurde, und dort bald zu einem der Erfolgreichsten zählte. Dabei war Nübling nie als Einzelner unterwegs, seit 2000 arbeitet er permanent mit der Bühnenbildnerin Muriel Gerstner und dem Musiker Lars Wittershagen zusammen, (s)ein Dreamteam. Jeder ist dabei autonom in seinem Bereich und trotzdem aufgefordert, sich überall einzuklinken. Sie wildern mit Lust im Revier der anderen: Gerstner stellt oft den Kontakt her zum aktuellen ästhetischen und philosophischen Diskurs, der Musiker inszeniert mit und Nübling

kann über Musik sowieso stundenlang reden – er lebt gewissermassen in einem akustischen Feld.
Daneben sucht das Team für jede Arbeit assoziative Wegbegleiter bei Filmen, Büchern, Werken der bildenden Kunst etc. Der Brutalität in Simon Stephens Text »Reiher« (Koproduktion jtb mit dem Schauspiel Stuttgart 03) kamen sie etwa durch MTV's »Jack-Ass« auf die Spur. Die Entdeckung der spielerischen Lust an Gewalt und der Lust am Schmerz als eine Form von extremen Handeln, korrespondiert mit Stephens Figuren aus dem proletarischen Londoner Osten. Die schweizer SpielerInnen waren zwar Jugendliche im Alter der Figuren in »Reiher«, kamen aber bei weitem nicht aus dem gleichen Milieu. Der Brückenschlag zwischen der dem Text eingeschriebenen rauen Lebenswirklichkeit und der vergleichsweise milden Realität der schweizer SpielelInnen, wurde nicht durch illustratives Handeln, sondern durch den Umweg über die Stuntshow auf MTV geschafft. Der Eingangssatz zur Serie: »Kids don't try this at home« wurde auf der Probe ausser Kraft gesetzt und schon entstanden verspielte und »witzige« Quälereien, die sich immer auch gegen sich selbst richteten. Die Jungs verwendeten sich gegenseitig als Sparingpartner und sogar auch mal als Sportgerät für ihre (selbst-)zerstörerischen Wettbewerbe. Wer am meisten aushielt, durfte es dann auch bei der Sexualisierung der gesamten Welt am verrücktesten treiben.

Szenischer Sound

Dass es Sebastian Nübling immer wieder ans junge theater basel zieht, scheint mir nicht zufällig. Hier konnte er einen Stil entwickeln, der seine Inszenierungen auch an den grösseren Häusern und mit Profis belebt: Überraschende Wechsel von sehr schnell zu sehr langsam, ein bis an die Grenzen gehender körperlicher Einsatz der SpielerInnen und trotzdem höchste Sensibilität in der Textbehandlung. Diese in der spezifischen Theaterarbeit mit Jugendlichen errungenen Erfahrungen konnte er über den Rhein ans grosse Theater Basel, wo er ab 2004 für zwei Jahre Hausregisseur war, und später nach Hannover, Stuttgart, München und Hamburg mitnehmen. Und darauf stützt er sich, auch wenn die Arbeit an grossen Häusern mit einem »erwachsenen« Ensemble die intellektuelle Durchdringung eines Stoffes noch auf ganz anderen Ebenen ermöglichen oder wenn die Arbeit an einem Stoff aus dem Kanon die Referenz auf Rezeptions- und Aufführungsgeschichte fordern. Trotzdem bleibt auch bei der Inszenierung von Schiller oder Händl Klaus die Grundzüge seiner Theatersozilasition erkennbar. Immer erzählen die Körper eine zweite, dritte Geschichte unter – zum Teil über – dem Text mit. Ist es bei Inszenierungen am jungen theater basel vor allem die stimmige Körperlichkeiten der Figuren die auffällt, so läuft in Arbeiten für Erwachsene die Körperlichkeit und der Text häufig konträr und fordert das Publikum zu einer Interpretation des Abends über die Worte hinaus auf. Die Energie, mit der die Texte gebracht werden, ist Motivation für eine neue Sicht. Im Theater für junge Menschen, ist sie die Grundlage für die Rezeption überhaupt. Denn Theater ist sowas von »uncool«. Dass Jugendliche es dann doch zulassen, hängt im Wesentlichen mit der ästhetischen und inhaltlichen Handschrift Nüblings zusammen. Jugendliche setzen sich am intensivsten mit Problemen von Jugendlichen auseinandersetzen und dass die Fähigkeit und Lust dieser Spieler und ihres Publikums auf assoziative Aufführungen noch nicht allzu gross ist, ist eine Binsenweisheit. Daher sucht Nübling nach Stoffen fürs junge theater auch in Filmen, Comics und der Literatur. Vor Übertragungen hat er keine Scheu, denn am jtb muss jedes Material ohnhin durch die Übersetzungmühle. Gespielt wird immer in Schweizerdeutsch und zwar im Dialekt des jeweiligen Spielers. Dafür wird jeder Satz x-mal hin und her gedreht, bis die Essenz der Szene erwischt und der Rythmus der Sprache den handelnden Figuren die genau passende Energie zur Verfügung stellt. Dass Nübling in der Region Basel – wenn auch auf der deutschen Seite – geboren wurde, hilft ihm dabei genauso, wie seine musikalische Ausbildung. Der Sound einer Inszenierung entsteht also am Tisch während einer ca zwei Wochen dauernden Phase der Übersetzung. Deshalb sind die Tischproben auch so wichtig. In dieser ersten Phase der Probenarbeit werden auch viele CD's gehört – am liebsten während gemeinsamer Mittagsessen. Über die Probenzeit hinaus mit dem Produktionsteam gemeinsam Zeit zu verbringen, ist schwer für einen Vater von drei Kindern, aber dafür kommen diese dann eben auch mal mit auf die Probe, oder mit dem Team ins Kino oder zu Konzerten.
Als Dramaturg hat man in diesen ersten Probenwochen viel zu tun, denn Entscheidungen fallen nur auf der Probe. Jeder vor dem Probenbeginn gefasste Gedanke wird mit und anhand der jugendlichen Akteure genau geprüft. Konzeptionspapiere haben weit weniger Gewicht, als eine Idee am Übersetzungstisch oder im Probenraum. So sollte es normalerweise immer sein, ja – aber wir wissen alle, dass das Nerven kostet. Denn man weiss nie, was man bekommt. Nübling arbeitet nach dem Prinzip der »freundlichen Übernahme«. Alle Angebote werden ernst genommen – ernster als das Vorgedachte – und wenn es dann stimmt übernommen. Den Moment zu erwischen, wenn denn dann alles stimmt – und bis dahin gutgelaunt zu bleiben und die Energie oben zu halten – ist eine der frapierendsten Fähigkeiten von Sebastian Nübling.

Dialog für Entscheidungslegastheniker

Ein wichtiger Weg um die notwendige Energie für die Proben freizusetzen ist ein Ballspiel – im jtb nur »ds game« genannt, im englischen Sprachraum unter Four Corners geführt – das vor jeder Probe mind. 20 Minuten alle Beteiligten körperlich und stimmlich erwärmt. Der ursprüngliche Wettbewerbscharakter des Spieles ist schon lange abgeschafft, es geht eher darum, wie sich die einzelnen im Spielen engagieren und verlieren, wie im Spiel Beziehungen von Körpern zueinander entstehen, es geht um Tricks und neue oder alternative Versuche den Ball zu bekommen, um ein unintellektuelles Gruppenerlebnis, bevor man dann an die durchaus auch anstrengende Probenarbeit geht – denn Nübling ist ein Vampir. Er saugt sich fest und saugt und saugt – und genau wie bei den transilvanischen Vorbildern, ist der Gebissene hinterher selber ein wenig Vampir – will meinen: so mit Energie aufgeladen wie Nübling. Denn ein ruhiger Regisseur ist Nübling nicht. Wäre er jetzt noch unter Aufsicht der Schulbehörden, würde man ADS diagnostizieren und Ritalin verabreichen. Keine 5 Minuten hält es ihn auf dem Regiestuhl. Immer wieder bricht sich seine Spiellust Bahn und spült ihn auf die Bühne. Ebensoschnell ist er wieder weg und redet auf dem Rückweg mit den Kolleginnen vom Stab. Diesen Dialog sucht er, als Entscheidungslegastheniker – wie er sich selbst nennt – um die Vielzahl der Konsequenzen jeder Fixierung vorher durch möglichst viele Köpfe gehen zu lassen. Aber es wird sowieso geprobt, bis zur letzten Sekunde. Das Wort »überprobiert« kennt er nicht. Es gibt immer noch etwas zu tun. Nicht weil er ein Kontrollfreak ist, sondern weil jede Aktion der Spieler, bei ihm wieder neue Phantasie freisetzt – ein ständiges Geben und Nehmen eben. Jedes machen, nach seinem »Macht mal!« macht bei ihm wieder etwas usw. usw.

© Uwe Heinrich, aus: *Eigenart Schweiz, Theater in der Deutschschweiz seit den 90er Jahren.* Dagmar Walser und Barbara Engelhardt (Hrsg.), Theater der Zeit Verlag Berlin 2007, S. 83–87

Dieses Kompendium zum Theater der Schweiz ist zu bestellen unter www.theaterderzeit.de

Glossar

ACCOUNT ☞ Punkte-Konto eines Spielers

AFK ☞ Away from Keyboard: nicht an der Tastatur

AGGRO ☞ Angriffsziel des computergesteuerten Gegners; Maß der Aggression

ARTUS ☞ fiktives Multiplayer-Online-Rollenspiel in *Next Level Parzival*

ATTEN ☞ angreifen

AVATAR ☞ virtueller Stellvertreter einer Person

BASHEN ☞ Gegner vernichtend schlagen

BLOCK ☞ Hindernis, das Fluchtwege versperrt

BOON/NEWBIE/NOOB ☞ Anfänger

BOSS ☞ sehr starker Gegner, Endgegner

BOT ☞ computergesteuerter Charakter, der immer die gleiche Handlung durchführt, um Punkte zu sammeln.

BUFF/DEBUFF ☞ kurzzeitige Erhöhung/Reduzierung der Fähigkeiten durch einen Zauber

BUG/ GLITCH ☞ Fehler im Spiel

CAMPER ☞ Einer, der auf die Wiedergeburt eines Kämpfers wartet, um ihn sofort wieder zu töten.

CHAR ☞ Charakter

CHEATEN ☞ mit Hilfe von Programmen betrügen

CHINAFARMER ☞ Spieler, die nur spielen, um Gegenstände zu sammeln, die dann wiederum verkauft bzw. versteigert werden. Suchen sich besonders ertragreiche Landschaften dafür aus. In China gibt es Firmen, in denen Kinder (wenn sie Glück haben) dafür bezahlt werden, zu spielen und zu farmen.

CLAN ☞ Zusammenschluss mehrerer Spieler zu einem Team

CLANSPRECHER ☞ Anführer eines Teams

CREEP ☞ Einer, der sich durch ständiges Töten des gleichen Gegners hochlevelt.

CRIT ☞ Critical Hit: Treffer, der ungewöhnlich hohen Schaden verursacht.

DEBUGGEN ☞ Fehler suchen und beseitigen

DECK ☞ Tastatur, Keyboard, Konsole

DEFFEN ☞ verteidigen

DROPPEN ☞ das Abholen von Beute nach siegreichem Kampf

EIS ☞ Elektronisches Invasionsabwehr System

FRAG ☞ Abschuss eines Gegners

FÜTTERN ☞ einem Mitspieler etwas von sich abgeben, z.B. Items, Mana, Kraft …

GIB/GIBBEN ☞ blutige Überreste einer Figur/blutiges Töten

GOSU ☞ Spieler mit herausragenden Fähigkeiten

GRIEFEN ☞ Mitspieler nerven, belästigen

HOCHLEVELN ☞ eine höhere Stufe erreichen

HONK ☞ Hauptschüler ohne nennenswerte Kenntnisse: im Chat eine Reaktion auf eine dumme Antwort/Aktion

INGAME WERBUNG ☞ Verkauf von WoW Items und Inhalten im Spiel von anderen Spielern

ITEMS ☞ Objekte im Spiel, die man gewinnen muss, durch die man aufgewertet wird.

JAVELOT ☞ Mischung aus Speer und Pfeil; man trägt ihn im Köcher, wirft ihn als Speer.

LAN ☞ Local Area Network: Lokales Rechnernetz, wird für LAN-Partys auch temporär aufgebaut

LOOT/-ER ☞ Beute/Plünderer

MANA ☞ Energie, die man zum Zaubern braucht.

MATRIX ☞ Etwas, das andere Dinge umgibt, oder eine abstrakte Struktur, innerhalb derer etwas angeordnet ist.

MESSERN ☞ Ausschalten eines Gegners mit Nahkampfwaffen

MEZZEN ☞ jemanden lahm legen, hypnotisieren

MMORPG ☞ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: von mehreren tausend Spielern gleichzeitig über das Internet spielbares Computer-Rollenspiel.

ONE-HITTEN ☞ mit einem Schlag töten

POINT-TROPPING ☞ Art zu betrügen: erhöhen sämtlicher Bestände auf dem Account

PORTEN ☞ teleportieren, beamen

PROC ☞ aktivieren eines zusätzlichen Effektes

PROTTEN ☞ beschützen

QUEST ☞ »Suche«: Aufgabe, Auftrag, die dem Spieler bei erfolgreicher Durchführung eine Belohnung bringt.

QUITTEN ☞ Spiel beenden

RAID ☞ Kampf eines Clans gegen einen übermächtigen Gegner

REGGEN ☞ regenerieren

SKILLIG ☞ Lob für einen Spieler oder eine Aktion

SKILLS ☞ erlernte Fähigkeiten

SKILLUNG ☞ Kombination von Fähigkeiten, Ausrüstung, Taktik

SPOT ☞ gezielte Beobachtung

SPRAYEN/BRATZEN ☞ Dauerfeuer, ohne zu zielen

TANK/TANKEN ☞ von englisch »Tank«: Panzer. Der Tank greift den Gegner als erstes an und zieht die Gegenwehr auf sich.

TRANSHUMAN ☞ wenn ein Mensch durch implantierte Technologie hochgelevelt ist

WOW ☞ World of Warcraft: reales Multiplayer-Online-Rollenspiel mit weltweit 8 Millionen Spielern

Ein Kreuz mit der Mundart

Zum Schwyzerdütschen Dialekt

Von Wolfram Knorr

Als deutscher Gast einer innerschweizer Familie kann es einem leicht passieren, dass die Gastgeber kategorisch erklären, bei ihnen werde Schwyzerdütsch gesprochen, basta. Denn Deutsch sei wie Französisch oder Englisch – eine Fremdsprache. Die lässt sich zwar wie Französisch (oder Englisch) auch lernen, sei aber trotzdem nicht wie Französisch (oder Englisch). Denn Französisch ist zweite Landessprache, also ein Teil eidgenössischer Identität (und Englisch Weltsprache); Deutsch aber ist fremd, so fremd wie der nördliche Nachbar, der es spricht, nahe liegt.

Wenn ein Zürcher, Basler oder Luzerner von einem Westschweizer in Zürich oder Basel angesprochen wird (auf Französisch), stellt der Zürcher sofort auf Französisch um, egal ob er die zweite Landessprache holprig oder perfekt beherrscht. Es ist ihm auch egal, dass sich der Welsche im umgekehrten Fall niemals des Schwyzerdütsch befleissigen würde. Der allemanische Dialekt darf für die Deutschen keiner sein, für die Eidgenossen jenseits des »Röschtigrabens« (auf die Sprachgrenze bezogen) aber sehr wohl (in der Schule lernen sie Hochdeutsch); deshalb ist Nachsicht geboten.

»Gang bis so guet s Fäischter go zuemache«

Der Absurditäten aber noch nicht genug. In der Schule lernt jeder deutschschweizer Knirps natürlich Hochdeutsch; da er es schreibend lernt, heisst es »Schriftdeutsch«. Seit einigen Jahren werden die Lehrer aufgefordert, auch den verbalen Unterricht in Schriftdeutsch zu bestreiten. Das aber klappt nicht in den »Pausen«, in jenen Momenten, in denen der Lehrer einen Schüler bittet, das Fenster zu schliessen; da fällt auch er spontan »zurück«: »Alex, gang bis so guet s Fäischter go zuemache«. »Schriftdeutsch«, die herrlich pragmatische Umschreibung des Dilemmas, bringt es auf den Punkt: schreiben, na schön; sprechen aber nur ungern.

Aber nicht nur Schulen haben ihre liebe Mühe damit, auch die Massenmedien Radio und Fernsehen. Welcher »Sprache« muss man sich befleissigen, um zum einen Zuhörer und Zuschauer nicht zu verlieren und zum anderen nicht hoffnungslos in der Provinz-Ecke zu landen? Die Öffentlich-Rechtlichen griffen zu einem Kompromiss: Tagesschau Hochdeutsch, Wetterbericht und Lokalmagazine Mundart; und weil die Privatsender nur einen begrenzten Empfangsradius haben (dürfen) und ihr potentielles Publikum »direkter« anpeilen, wird bei ihnen ausschliesslich Dialekt parliert.

Was wie ein Kuddelmuddel für den Aussenstehenden anmuten mag, ist es bei genauerem Hinsehen eben nicht. Denn das Schriftdeutsch vermittelt Distanz und verweist auf den Verstand; der Dialekt dagegen spricht das Gemüt an und »rückt nah«. Besonders in der Musikszene führte das zu erstaunlicher Kreativität. In den sechziger Jahren wurde der Berner Chansonier Mani Matter (1936–1972) zum Idol und war mit seinen Mundart-Songs (»Lumpeliedli«) extrem identitätsstiftend. Polo Hofer gelangen bis heute unübertroffene Rock- und Blues-Hits (»Bin i gopfriedstutz e kiosk oder bin i öbbe ne bank, oder gseh ni us wi es hotel oder wie ne kasseschrank«) und initiierte von Züri West bis zum HipHopper Stress, eine kreative Musikszene, die eben mit dem Dialekt poetische, witzige Texte schuf, wie sie in der hochdeutschen Pop-Szene kaum zu finden sind.

Auch der Kabarettist Emil Steinberger hat – grotesk – in seiner Rolle als Bühnen-»Bünzli« (Spießer) den, wenn auch schriftdeutsch geglätteten, Dialekt aus der folkloristischen Enge gesprengt. Woran es immer liegen mag, an der gesellschaftlichen Anonymität oder der Zunahme eines kalten, komplizierten öffentlichen Bürokraten-Deutsch - der Drang, die Umgangssprache mit Fremdwörtern emotional zu bereichern, betrifft nicht nur das Englische, auch das Schweizerdeutsche. Helvetismen, wie »Müesli«, »Apero«, »Beiz«, »Cüpli« oder »parkieren« haben Eingang ins Deutsch des nördlichen Nachbarn gefunden.

»Äxgüsi, könnte Se mer a parablü leene?«

War vor dem Ersten Weltkrieg das Französische die Umgangssprache der gehobenen Klasse (die Patrizier in Bern, der »Daig« in Basel) und der Dialekt den »Höselern« überlassen (dem Volk, von billigen Hosen abgeleitet), blieb auch danach die gehobene Klasse von den sozialen Umwälzungen nicht verschont und entwickelte eine affektierte Mixtur aus Mundart mit französischem Einfluss: »Äxgüsi, könnte Se mer a parablü leene?« (»äxgüsi« = excusez; parablü = parapluie); das wird gerne persifliert.

Die häufig geäußerte Befürchtung, die Globalisierung würde die Mundart schleifen, ist wie so oft bei gesellschaftlichen Veränderungen, kassandrischer Unfug. Das Gegenteil ist der Fall: Die Techniken der Globalisierung, wie SMS und E-Mail haben zum genauen Gegenteil geführt. Die Jugend kommuniziert auf diesen Wegen nicht in Schriftdeutsch (wie in der Schule), sondern ausschliesslich (wie in den »Pausen«) im Dialekt; denn E-Mail und SMS werden als »Nähe« empfunden, da kann der Partner geographisch noch so weit weg sein.

Kurios auch die Wirkung der Dialekt-Soaps wie »Cafe Bâle« oder »Fascht e Familie« des Schweizer TV. Im Gegensatz zur Musik- oder Kabarett-Szene, die mit der »Nähe« Witz und welthaltigen Charme entfaltet, neigt der theatralische Bühnendialekt zum ostentativen Gebrauch, zur lärmenden Monstranz, wie von den Schauspielern vor sich hergetragen. Das Ergebnis ist Sprache als Souvenir-Kitsch-Geplärre (im Fernsehen extrem). Es ist eben ein Kreuz mit der Schweizer Mundart – aber gerade daraus bezieht sie ihre bockige Kraft gegen reale oder eingebildete Vereinnahmungsversuche.

World of Warcrack and the future of MMOGs

Von Matthew Batchelder

I began gaming in the early 90's. Looking back at what gaming was then compared to what it is today causes me to do a double take. Things have changed so much so fast. Of particular note is the Online Gaming industry. What started out as geek-only text-based fantasy games has morphed into a globe encompassing communication/entertainment mega-games … Massively Multiplayer Online Games (MMOGs). Before I explain my awe when it comes to these games, I'll start out with a short definition and a little history.

What Are MMOGs?

Massively Multiplayer Online Games (a.k.a. MMOG, MMO, MMORPG) are pay-to-play games where a player interacts with an evolving game-world and hundreds (to thousands) of other players at the same time. Within these games, players typically wander around killing monsters, collecting/crafting items, creating organizations, and often times player killing (hunting down other players and killing them for experience, loot, or simply just for fun). In addition to the above … MMOGs tend to be highly addictive! I, myself, have been prone to spurts of MMOG addiction :)

A Brief History

I suppose the best way to fully understand these MMOGs is to see where they come from. Back in the ancient days of 1977, the first MUD (Multi-User Dungeon) was born. These geek-only games of sweetness gained popularity due to their ability to connect like-minded fantasy buffs to interact with each other in a text-based reality, however, the popularity remain primarily in the geek community due primarily to the fact that most MUDs contained no graphics beyond ASCII art. While cool to some, many people found them fairly boring … I mean sheesh. read?!. (I was one of those geeks that played MUDs … EotL to be exact)
It wasn't until 1997 when Ultima Online launched that MMOGs began to really take off. Ultima Online reached 100,000 users fairly quickly which spurred a whole industry of MMOGs with a variety of gaming engines, rules, and monthly price ranges. Some of the most popular: Asheron's Call (AC), Dark Age of Camelot (DAoC), EverQuest (EQ), Ultima Online (UO), and the fairly new World of Warcraft (WoW).

Why Are MMOGs So Popular?

Oooo Doggy. Good question. MMOGs aren't just games for geeks anymore. As the games become more advanced and appealing to the eye, more and more people are buying the games and paying the monthly fees. All types of people! Geeks, teachers, athletes, construction workers, housewives, etc!

➪ Its a Role-Playing Game
MMOGs allow us to be an object of our own fantasy and participate in a world with very loose rules that allow us expose us to experiences when we want to experience them. In WoW I have the freedom to create a character that walks around being a bastard to people: swearing at them; stealing their items; player killing defenseless characters (griefing). While at the same time I could make a second character that is the perfect angel. Always willing to help those in need; an active contributing member of a guild; a good party member. I could make a third character with a whole different personality. Thats the beauty of it, you can play how you want with minimal fear of Real Life retaliation. You are simply a character on a screen, nothing more. When you get tired, you simply log off the game and you are back to your real life. A co-worker of mine directed me to this essay that explains this mode of thought:

> If you don't understand the gravitational pull of an MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), I'm going to enlighten you with just a dozen words: you get to pick what you look like and what your talents are.
> That's the real beauty of it. The first thing you do in the MMORPG World of Warcraft is design your own body and decide what your strengths will be. You pick your race. What could be more seductive than that, the ability to turn in all of the cards you were dealt at birth and draw new ones from a face-up deck? If you have friends who've gotten sucked into the WoW black hole and you don't understand why they never talk to you any more, this is it. I remember being a chubby teenager with bad skin and a stigmatism and pants that didn't fit quite right. What would I have given to be reborn as a strapping warrior with rippling pecs and armor of hammered silver?
> On that kid's screen now is a dozen noble warriors of exotic races, brandishing elaborate weapons and charging a gigantic demon across a fire-scarred mountaintop. The dwarf next to him is controlled by an accountant planted at his own computer in Cleveland, two babies sleeping in the next room and his pregnant wife on the sofa. The robed priest in the back casting healing spells is actually a 250-lb. ex-gangster, playing from the computer lab of a maximum security prison in Pennsylvania. The elf on his left, sprinting and drawing his mighty magical bow, is the digital body of a wheelchair-bound 12 year-old girl in Miami.

➪ For some its the social aspect of the game
For example: I get my kicks from MMOGs for this very reason. Most MMOGs have some ability to create in-game organizations (in WoW they are called Guilds) and from these organizations grows in-game politics. Bylaws are often created; characters vie for rank; hierarchies are established; there are inter-guild events and disputes. It may seem silly at first glance because its 'all a game', but more often than not these organizations are taken very seriously by their members - despite the fact that they may have a guild name like 'Vicious Chickens of Bristol' - and many Real Life friendships can be won and lost. So whats the draw? The ability to socialize with people from around the world and organize under one purpose. People are simply drawn to structure and conflict. I am. I love it :)

➪ Yet another reason for MMOG popularity is the story
MMOGs typically have a wonderfully rich background story that explains the hows and whys of the virtual world. World of Warcraft (yes, I'm using WoW as the example again because I love it so :)) has a very wonderful story line that allows its characters to participate in quests that unfold the WoW story to that user. The quests can be anything from a short delivery quest where you take one item from point A to point B, or it can be a whole chain of quests that build up an epic plot, or it can be a comedic side story that gives an amusing reward. In WoW there are hundreds of quests and every few months many more are added/tweaked. The world is constantly evolving giving those that thrive on storylines plenty of story to keep them active for months and months on end!

What MMOGs Have Become

➪ MMOGs have become an addiction and a communication powerhouse

I'm a World of Warcraft addict. I play a Human Priest (named Heuric) and help run a guild called the Crimson Eagles. The scary thing is, is the fact that I get so excited even talking about the game (whether verbally or typing). It has become a very real part of my social life. And before you can ask the question, I'll answer it: No, it is not my only social life … I spend maybe 5-15 hours a week in the game. Seem like a lot to you? Well, I'm considered an almost non-active member in my guild. There are people I know that spend almost all their time at home playing these games … sometimes more than 40 hours a week!

You see … weekends allow for game play times of 10+ hours straight! I have been known to do this and have also been known to forget to eat because of it. Yeah. I often suffer from the 'five more minutes … I just need to kill 3 more' syndrome. Well sometimes I don't miss just one meal … I sometimes may miss 2 and on a couple of rare occasions I have missed 3. Remember when I said that I am considered pretty inactive? Scary huh? Thank god I have a wife that keeps me in line :) (I only miss meals when I'm home alone.)

Its an MMOG addiction. And I'm not alone. There are over 3 Million people in the world that own and play World of Warcraft … and thats just one game!

Ten years ago when I wanted to talk to one of my friends, I'd call them up on the phone. 7 years ago I'd e-mail them. 4 years ago I'd instant message them. Now … I log in to WoW. There they all are, running around PKing in Alterac Valley; questing in Searing Gorge; trading in Iron Forge; raiding in UBRS; or grinding in the Western Plaguelands (all locations in WoW). Despite the fact that they are all doing their own thing, I can type or pop on a headset microphone and talk to them. We plan get togethers, discuss work, news, politics, religion etc. … right there in game.

➪ MMOGs have become a source of income (and I'm not talking companies)

WTF!?!?! Yeah. People can play for money. While generally frowned upon by both the companies that produce the games and by the average player, the buying and selling of accounts, items, and in-game currency has become a very profitable business. Here's an article at TechAngel that talks of a man that makes ~$1,800 a month! In this article at 1up.com they explain how game profiteers are establishing Gaming Sweatshops in China, India, Mexico etc. where people are forced to play outrageous hours farming in-game currency for measely wages ($0.59/hour).

This is bad on multiple levels … first and foremost, the workers work long hours for very little money and are placed in situations where if they quit their jobs they'd lose their homes too. Its also bad for in-game economy (yes, these virtual worlds have their own economy). These gold farmers jack up the prices of items causing many under-handed players to resort to purchasing money on E-bay and various game currency reseller sites … just to purchase a rare item in game! Its amazing to what lengths someone will go simply for the satisfaction of attaining certain items and a certain in-game status.

Where Are MMOGs Going?

They aren't leaving any times soon, thats for darn sure. I can speculate that they will continue to grow in popularity and be taken more seriously. Even now we are seeing how serious some are taking these 'games.' MSNBC has an article where one man killed another because an in-game sword was stolen … Its a sad story that shows just how real some people believe these to be:

> Qui went to the police to report the 'theft' but was told the weapon was not real property protected by law.
> «Zhu promised to hand over the cash but an angry Qui lost patience and attacked Zhu at his home, stabbing him in the left chest with great force and killing him", the court was told.
> More and more online gamers were seeking justice through the courts over stolen weapons and credits, the newspaper said at the time the case went to trial.
> «The armor and swords in games should be deemed as private property as players have to spend money and time for them", Wang Zongyu, an associate law professor at Beijing's Renmin University of China, was quoted as saying.

As these incidents occur (and mark my words … more will come) what laws will be birthed because of them? Southeast Asia tends to be on the bleeding edge of gaming/tech culture and obsession. It is here that many of the 'firsts' occur (such as the murder mentioned above). Because of these incidents they are attempting to prevent them with some interesting laws:

➪ China limits MMO time to teens
➪ Woman Arrested for deleting MMORPG items
➪ Man arrested in Japan for Virtual Mugging

What laws will carry over world wide? Will there be Real Life implications for what we do in game? Only time will tell … and I will be watching the clock with curiosity and a wary mind.

UPDATE (9/7/2005):

It seems that Slashdot has a post going on how WoW is now the 800-pound gorilla in the room … the big question from the New York Times:

> WoW is now the 800-pound gorilla in the room. I think it also applies to the single-player games. If some kid is paying $15 a month on top of the initial $50 investment and is devoting so many hours a week to it, are they really going to go out and buy the next Need for Speed or whatever? There is a real fear that this game, with its incredible time investment, will really cut into game-buying across the industry. What is the Slashdot opinion on World of Warcraft's impact on the gaming industry?

© Matthew Batchelder
http://borkweb.com/story/world-of-warcrack-and-the-future-of-mmogs, 29.08.2005

Abgetaucht ins Netz

Hunderttausende flüchten sich Tag für Tag in virtuelle Welten – fast unbemerkt von der Gesellschaft

Von Christoph Manus

Mehr als drei, vier Stunden Schlaf waren nicht drin. Zu groß die Angst, eine E-Mail zu verpassen. Noch vor dem Gang aufs Klo ließ er den Computer hochfahren, direkt in den SM-Chat. Die anderen Süchtigen waren schon da.

»Komasurfen« nennt Michael B. es heute. Zehn bis 14 Stunden online war er damals täglich. Immer auf der Suche nach Treffen mit »devoten Frauen«. Sexsüchtig war er nicht, eher »sexsuchsüchtig«. Wenn eine Frau Interesse hatte, ließ er das Date meist platzen. Exzessiv nach Sexpartnern umgeschaut hatte er sich schon mit Anfang 20, Anzeigen geschrieben und beantwortet, oft nächtelang, hat handgeschriebene Zettel an Bushaltestellen geklebt. Später manchmal tausend Euro im Monat in Flirtlines vertelefoniert.

Mit dem Internet wurde es schlimmer. Gegessen hat er nur noch notdürftig, so schnell wie möglich, getrunken umso mehr, Bier und Weißwein, natürlich am Computer. Gearbeitet hat der Rechtsanwalt kaum noch, keine Aufträge mehr angenommen, sich nicht mehr um Mandate bemüht. Seine damalige Freundin sah er nur am Wochenende. »Ich konnte versumpfen, ohne dass es einer merkt.« Er war wie abgetaucht ins Netz. Einfach weg.

Hilferufe von Angehörigen

Wie viele Menschen ihre Zeit fast nur noch vor dem Computer verbringen, weiß niemand. Es gibt lediglich Schätzungen. Drei bis sieben Prozent der Deutschen sind danach internetsüchtig. Hochgerechnet gäbe es also 1,1 bis 2,6 Millionen Abhängige im deutschen Netz.

»Astronomisch hoch«, schätzt Michael B. die Dunkelziffer. Aus seinem früheren Online-Leben kenne er viele Süchtige. Menschen, die irgendwann gar einen Eimer neben den PC stellen, um ihn fürs Pinkeln nicht mehr verlassen zu müssen. Auch Suchtberater haben den Eindruck, dass mehr Leute wegen Internetsucht anrufen, wie bei jeder Abhängigkeit vor allem Angehörige. Eltern haben Angst, ihre Kinder an die »World of Warcraft« zu verlieren. Sie müssen mit ansehen, wie diese für das Online-Rollenspiel ihre Hausaufgaben vernachlässigen, ihre Ausbildung oder ihr Studium abbrechen. Frauen verzweifeln, weil ihr Mann lieber vor dem Computer onaniert als mit ihnen zu schlafen.

Die Süchtigen selbst kommen selten in Beratungsstellen, zumindestens nicht wegen ihrer Internetabhängigkeit. »Sie stellen sich mit Studienschwierigkeiten oder Konzentrationsproblemen vor«, sagt Wilfried Schumann, der die psychosoziale Beratungsstelle von Universität und Studentenwerk Oldenburg leitet. »Wenn man dann nachhakt, merkt man, dass sie eigentlich ein Internetproblem haben.« Einen erschreckenden Anstieg des Phänomens sieht auch Gabriele Farke, Betreiberin eines großen Internetforums zum Thema. Bis zu 130 000 Zugriffe habe die Seite www.onlinesucht.de im Monat. 14-jährige Onlinespieler, Sexsüchtige oder deren Angehörige schildern dort ihren Kampf gegen die Sucht und lassen sich von anderen Abhängigen oder Ex-Abhängigen ermutigen.

Farkes Forum hat sich als erste Anlaufstelle für Süchtige im Netz etabliert, sie nennt Therapeuten und Selbsthilfegruppen, Literatur zum Thema und Ausstiegstipps. Farke, früher selbst süchtig, unterstützt Ausstiegswillige zudem per E-Mail-Beratung, erstellt beispielsweise Zeitpläne mit ihnen. Seit zehn Jahren warnt sie bereits vor den Folgen des exzessiven Internetkonsums. »Familien brechen auseinander, Ausbildungen werden geschmissen, Freundschaften nicht mehr gepflegt.« Das Surfen am Arbeitsplatz koste die Arbeitgeber Milliardenbeträge.

Offline wird das Problem noch nicht wirklich wahrgenommen. Es gibt zwar einige lokale Anlaufstellen, meist Drogenberatungen, die sich der Süchtigen annehmen, spezialisierte Psychotherapeuten und Kliniken. Vernetzt sind diese jedoch nicht. Eine deutschlandweite Anlaufstelle fehlt. Das Problem: Die Internetabhängigkeit ist anders als etwa die Glücksspielsucht nicht von der Weltgesundheitsorganisation als Sucht anerkannt. Das Bundesgesundheitsministerium kann es sich deshalb leicht machen. »Nicht zuständig«, heißt es dort schlicht. Das Ministerium sammle deshalb auch keine Daten über das Phänomen, plane keine Modellprojekte. »Die Süchtigen zeigen eben keine Verhaltensweisen, die die Gesellschaft nötigen zu agieren«, sagt Wolfgang Schmidt, Geschäftsführer der hessischen Landesstelle für Suchtfragen.

Alkoholikern, Heroinabhängigen sieht man ihre Sucht oft an. Bei Menschen, die exzessiv surfen, chatten oder Computerspielen, ist das anders. Höchstens die geröteten Augen verraten sie. Der PC ist fast für jeden auch Arbeitsgerät. Was jemand tut, wenn er »am Computer ist«, können Außenstehende nur schwer beurteilen. Auch den Nachschub für ihre Sucht, Pornofilme oder Computerspiele etwa, können sich Internetabhängige mühelos online besorgen. Wer seine Wohnung nur noch zum Einkaufen verlässt, fällt nicht groß auf.

Lost in Space

In der virtuellen Welt eines Computerspiels, in ihren Stammchaträumen mögen die Vielsurfer Dutzende Freunde haben, offline, in der realen Welt, kennt sie niemand mehr. Sie sind einfach weg. »Landen wir irgendwann in einer Welt wie im Film Matrix? In der manche Menschen nur noch in der virtuellen Welt leben?«, fragt Bert te Wildt bereits.

Das Internet werde sich stark auf unsere Gesellschaft auswirken, glaubt der Psychiater, der selbst eine Figur im Online-Rollenspiel *Second Life* herumlaufen lässt. Gleichzeitig warnt er davor, das Medium zu verteufeln. Die Gesellschaft müsse, wie bei jeder neuen Technologie, lernen, mit ihr umzugehen, den Spagat zwischen virtueller und realer Welt schaffen, sich zudem fragen, wieso sich mehr Menschen in eine virtuelle Welt zurückziehen.

Das Internet hält te Wildt nicht für die Quelle des Übels, die Internetabhängigkeit - den Begriff Sucht lehnt er dafür ab - sei wohl meist nur ein Symptom für eine dahinterstehende psychische Erkrankung. 23 Internetabhängige hat der Wissenschaftler der Medizinischen Hochschule Hannover mit seiner Doktorandin Inken Putzig daraufhin untersucht. 80 Prozent wiesen ein depressives Symptom auf, bei anderen diagnostizierte er Angsterkrankungen oder Persönlichkeitsstörungen.

Eine junge Patientin etwa eilte in einem Online-Spiel in ihrer Rolle als männlicher Unternehmer von Erfolg zu Erfolg, während sie offline, im ersten Leben, regelrecht vor die Hunde ging. Sie schlief kaum noch, vernachlässigte Ernährung und Körperhygiene, zahlte keine Miete mehr und ließ ihre Wohnung verwahrlosen. Das ging bis zum Realitätsverlust: Die Rollenspielidentitäten begannen, die Kernidentität anzufressen, sie langsam zu überlagern. »Die Spieler verlieren sich in ihr Schattenleben«, sagt Bert te Wildt.

Michael B.s Freundin stellte ihn nach einigen Monaten zur Rede. »Entweder ich oder das Internet!«, forderte sie. Sie hatte ihn in einem Sex-Chatraum erwischt. Becker begann eine Therapie und wenig später den Entzug. Ganz raus aus den Chats. Riesige weiße Blätter hängte er auf, mit lauter Nullen. Für jeden Tag ohne Chat eine. Wie die Strichliste eines Gefangenen. Er hatte Schweißausbrüche und so ein »Ziehen hin zum Computer«.

Internetjunkies auf Entzug

Natürlich kam ein Rückfall. Zwei Jahre später, schlimmer als zuvor. Damals hat er dann das Trinken aufgegeben. Fünf Jahre ist das jetzt her. Der 53-Jährige ist inzwischen trocken, auch der Sog zu den Sexchats ist weg. Er lebt in einer Beziehung, erstmals monogam. »Man kann schnell da hineingeraten, aber auch wieder herauskommen.«

Das will auch Martin Zobel seinen Patienten vermitteln. Ganz pragmatisch versucht er, ihnen beim Ausstieg zu helfen. »Wenn jemand exzessiv den Computer nutzt, geht es in der Behandlung drum, da anzusetzen«, sagt der Koblenzer Psychotherapeut. Die Pornofilme auf dem Rechner werden gelöscht, die einschlägigen Links aus der Favoritenleiste entfernt, vielleicht auch der Browser von der Festplatte geschmissen. Gleichzeitig hilft er den Abhängigen im wirklichen, im ersten Leben, wieder Fuß zu fassen, ihre sozialen Defizite anzugehen.

Die Schwarzmalerei mancher Kollegen lehnt er ab. Die gesamtgesellschaftliche Situation sei durch das exzessive Surfen im Netz nicht gefährdet. »Wir werden nicht alle Internetjunkies.«

Informationen und Hilfsangebote

Erste Anlaufstelle im Netz ist die Seite www.onlinesucht.de. Dort tauschen sich Abhängige, Gefährdete und Angehörige in einem gut besuchten Forum aus. Die Seite bietet Adressen von Therapeuten und zahlreiche Links und Berichte zum Thema. Seitenbetreiberin Gabriele Farke offeriert eine kostenpflichtige E-Mail-Beratung.

Die verschiedenen Formen der Internetsucht stellt die US-amerikanische Psychologin Kimberly S. Young auf ihrer - englischsprachigen - Website vor (www.netaddiction.com). Dort gibt es auch Selbsttests. Ein übersetzter Test von Young findet sich zum Beispiel auf der Homepage des Oldenburger Studentenwerks (www.studentenwerk-oldenburg.de/psb/internetsucht_test1.html).

Zwei Selbsthilfegruppen gibt es bisher. Gabriele Farke leitet eine fürs Hamburger Umland (FarkeGabriele@aol.com), Christa Schmitt eine Gruppe für Angehörige in Darmstadt (msgschmitt@web.de).

Einige Kliniken und Therapeuten haben sich auf Internetsucht spezialisiert. Etwa die Psychosomatische Fachklinik in Münchwies (Saarland), das Fachkrankenhaus Nordfriesland in Bredstedt (Schleswig-Holstein) und das Münchner Therapiezentrum für Internet-Abhängige.

© Frankfurter Rundschau, 25. April 2007

Hexenmeister zu verkaufen

Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* oder virtuelle Welten wie *Second Life* haben sich zu eigenen Volkswirtschaften entwickelt. Händler verdienen mit virtuellen Gütern gutes und vor allem reales Geld. Rechtlich agieren sie in einer Grauzone: Wem gehört etwa ein virtuelles Auto?

Von Felix Rohrbeck und Merlin Senger

Das Ebay-Gebot für einen Hexenmeister, der des Reitens eines epischen Flugtieres mächtig ist und außerdem einen kobaltblauen Kriegstabulk besitzt, liegt bei 151 Euro. Bis zum Ablauf der Auktion sind es aber noch mehr als zwei Tage – gut möglich also, dass der Hexenmeister am Ende für einen wesentlich höheren Betrag seinen Besitzer wechselt. Als Grund für die Versteigerung gibt der Verkäufer an, dass in zwei Wochen sein Sohn zur Welt komme und seine Frau ihm ein Ultimatum gestellt habe, sich bis dahin endgültig aus der *World of Warcraft* zu verabschieden. Er behauptet, dass es ihm vor allem darum gehe, einen würdigen Nachfolge-Besitzer zu finden.

Der Hexenmeister ist kein Einzelfall. Die edlen Motive des Verkäufers schon. Denn der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren ist zu einem lukrativen Geschäft geworden. Vor allem in China sind dutzende Firmen entstanden, die sich auf den Verkauf der *World of Warcraft*-Währung Gold spezialisiert haben. Meist junge Männer, im Fachjargon Goldfarmer genannt, spielen dafür in Schichtarbeit Computer. Ende letzten Jahres zeigte das chinesische Fernsehen sogar Bilder von Kindern, die von skrupellosen Geschäftemachern zum Dauerspielen gezwungen wurden.

Auch in Deutschland hat man den Markt für virtuelle Güter entdeckt. Das Kölner Unternehmen Matrix Virtual Goods versteht sich als Dienstleister für die Spielergemeinde und wirbt damit, seinen Kunden innerhalb weniger Stunden jede gewünschte Menge Gold zur Verfügung stellen zu können. Tausend Goldstücke gibt es für rund 55 Euro. Allerdings kann es derzeit aufgrund der Spielerweiterung *The Burning Crusade*, die bereits am ersten Handelstag Mitte Januar 2,4-Millionen-Mal verkauft wurde, zu Lieferschwierigkeiten kommen. Die Nachfrage übersteigt schlicht das Angebot.

Warum aber sind so viele Menschen bereit, für einen Gegenstand, der nur in einem Spiel existiert und praktisch kostenlos hergestellt werden kann, reales Geld zu bezahlen? Um das zu verstehen, muss man selbst ein wenig in die »World of Warcraft« eintauchen. Weltweit versuchen mehr als 8 Millionen Spieler in einer fiktiven Welt namens Azeroth Erfahrungspunkte zu sammeln, um so den von ihnen gewählten Charakter zu stärken und auf ein höheres Level zu hieven. Die Krieger, Schamanen oder Trolle können Berufe erlernen und sich mit anderen Charakteren zu einer Gilde zusammenschließen. In dem Spiel blüht zudem ein reger Handel mit Rohstoffen, Ausrüstungsgegenständen und Waffen – wobei seltene und nützliche Gegenstände selbstverständlich einen besonders hohen Preis erzielen.

Eigentlich ist alles wie in der wirklichen Welt: Man spezialisiert sich auf bestimmte Berufe, der Preis bildet sich durch Angebot und Nachfrage, und weltweit gibt es immerhin 8 Millionen Konsumenten und Produzenten. Der amerikanische Ökonom Edward Castronova beschreibt Online-Spiele in seinem Buch *Synthetic Worlds* als echte Volkswirtschaften, die mit Wachstumsraten von bis zu 15 Prozent sogar China übertreffen.

Daran, dass diese Volkswirtschaften nicht aus den Fugen geraten, haben die Betreiber ein starkes Interesse. Sie beobachten genau, wie sich die Preise für einzelne Gegenstände entwickeln und denken bei einer galoppierenden Inflation oder Deflation über entsprechende Gegenstrategien nach. Besonders gut lässt sich das an dem Online-Spiel *Second Life* illustrieren. Hier geht es nicht darum, Monster zu töten oder Missionen zu erfüllen, man kann schlicht machen, wozu man Lust hat: Häuser bauen, Handel treiben oder Schneider werden. Die spielinterne Währung ist der Linden-Dollar. Sie wird vom Betreiber Linden Labs mit Hilfe einer eigenen Devisenbörse streng kontrolliert. Linden Labs denkt sogar über die Einführung von Leitzinsen nach – dem klassischen Instrument von Zentralbanken zur Steuerung der Geldmenge.

Geld bringt in den Online-Spielen – genau wie in der wirklichen Welt - Prestige und Anerkennung. Es zu erwirtschaften kostet allerdings viel Zeit, sehr viel Zeit. Viele Spieler verbringen zehn oder mehr Stunden täglich vor dem Computer. Wer da aufgrund eines Berufs in der realen Welt nicht mithalten kann, fällt schnell zurück und verliert an Ansehen. Und genau hier setzten die professionellen Händler von virtuellen Gegenständen an. Sie befriedigen die Bedürfnisse derjenigen, die in der Online-Welt Erfolg haben wollen, denen allerdings die Zeit fehlt, ihn auch selbst zu realisieren.

Die professionellen Händler sind die Schnittstelle zwischen virtueller und realer Welt. Rechtlich befinden sie sich damit in einer Grauzone, denn wem eigentlich die virtuellen Gegenstände gehören, ist nicht abschließend geklärt. Sind tausend Goldstücke, die ein Spieler bei *World of Warcraft* gesammelt hat, sein Eigentum? Oder bleiben sie im Besitz des Spielherstellers Blizzard? Nach deutschem Recht sind virtuelle Gegenstände keine Sachen im Sinne des Bürgerlichen Gesetzbuchs – was die Frage nach den Eigentumsverhältnissen kompliziert macht. Wer die Urheberrechte hat, hängt auch davon ab, in welchem Maße die Spieler durch ‚Crafting' selbst Dinge kreieren. Während das Gold in *World of Warcraft* vom Betreiber Blizzard in den Umlauf gebracht wird, kann bei *Second Life* beispielsweise Kleidung selbst gestaltet werden.

Online-Welten wie in *World of Warcraft* oder *Second Life* können als kleine Volkswirtschaften gesehen werden, die sich zunehmend dem Handel mit der Außenwelt öffnen. Was ihnen fehlt, sind die passenden Rahmenbedingungen, die für Rechtssicherheit sorgen und den manchmal ausufernden Kapitalismus beschränken. Ein extremes Beispiel für die Folgen fehlender Rechtssicherheit stammt aus China. Der Spieler Zhu Caoyuan verkaufte für 680 Euro ein virtuelles Schwert, das sein Bekannter Qiu Chengwei ihm eigentlich nur als Leihgabe überlassen hatte. Qui erstattete daraufhin Anzeige wegen Diebstahls. Als die Polizei ihn darauf hinwies, dass sein Pixelschwert nicht von den chinesischen Gesetzen geschützt werde, drehte Qiu durch – und tötete seinen Bekannten bei einem Messerangriff.

© taz Nr. 8199 vom 12.2.2007, tazzwei, S. 13

Literatur zur Vorlage Parzival

➪ Joachim Bumke: *Wolfram von Eschenbach.*
Stuttgart 2004

Es gibt eine Menge an Literatur zum Parzival. Deshalb empfehlen wir nur dieses. Es beinhaltet alle grundlegend wichtigen Informationen zum Autor und zum Parzival, wunderbare Zusammenfassungen und Interpretationen. Mehr braucht man eigentlich nicht.

Literaturliste von Tim Staffel

➪ Arno Borst (Hrsg.): *Das Rittertum im Mittelalter.*
Darmstadt 1976

➪ Wolfram von Eschenbach: *Parzival.*
Stuttgart 1981

➪ William Gibson: *Die Neuromancer-Trilogie.*
München 2000

➪ Dieter Kühn: *Der Parzival des Wolfram von Eschenbach.*
Frankfurt a.M. 1997

➪ Neil Stephenson: *Die Diktatur des schönen Scheins.*
München 2002

➪ Neil Stephenson: *Snow Crash.*
München 1994

➪ Charles Stross: *Accelerando.*
München 2006

➪ To Ubukata: *Kompression.*
München 2006

➪ Vernor Vinge: *Die Tiefen der Zeit.*
München 2006

Diese Bücher waren Vorbereitung, Lektüre, Einfluss beim Schreiben des Stückes *Next Level Parzival*.

Weiterführende Literatur zum Thema Next Level Parzival

➪ Mark Butler: *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens.*
Kulturverlag Kadmos. Berlin 2007.
»Der methodische Schlüssel zu dieser Arbeit besteht darin, dass ich die Erfahrungen der Spieler beim Spielen von Computerspielen ernst nehme.« Hierdurch erweitert Butler seinen Forschungsbereich und geht weiter als bisherige Studien, die das Medium Computerspiel aus kybernetischer, technologischer Sicht untersucht haben. Das Computerspiel ist eine kulturelle Handlung geworden, die ein fester Bestandteil des alltäglichen Lebens ist.

➪ Astrid Deuber-Mankowsky: *Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin.*
Suhrkamp, Frankfurt am Main 2001
Anhand der Computerfigur Lara Croft wird die Faszination für die Immersion in die virtuelle Welt beschrieben. Nicht allein der männliche Blick weckt das Begehren nach Lara Croft. Die Interaktion von UserInnen und Lara Croft erzeugt eine Sehnsucht nach einer Welt, die Lara Croft repräsentiert, ohne sie vollständig zu offenbaren. Dabei unterscheidet Deuber-Mankowsky zwischen der »imaginären Illusion« als Gefahr der Identifikation und der »symbolischen Fiktion« als Voraussetzung von Handlungsfähigkeit

➪ Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr (Hrsg.): *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten.*
Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2003.
Mit der Publikation wird ein Thema fortgesetzt, das in letzter Zeit nicht nur fachwissenschaftlich und pädagogisch bearbeitet wurde, sondern auch zu intensiven öffentlichen und politischen Debatten geführt hat. Es ist das Ziel, diese Debatte um Gewalt in den Medien und insbesondere in Computerspielen zu versachlichen und wissenschaftlich-empirisch zu fundieren.

➪ Florian Rötzer (Hrsg.): *Virtuelle Welten – reale Gewalt.*
Heise, Hannover 2003.
Die hier gesammelten Essays waren eine Reaktion auf den Erfurter Amoklauf. Gegen die damalige (und auch heutige) Medienhysterie bezüglich der gewalterzeugenden Wirkung von Computerspielen befasst sich dieses Buch auf differenzierte Weise mit dem Medium Computerspiel. Dabei werden klassische Vorurteile hinterfragt und entkräftet, aber auch Probleme kritisch benannt.

➪ Allucquere Rosanne Stone: *Würde sich der wirkliche Körper bitte erheben. Grenzgeschichten über virtuelle Kulturen.*
In: Kunstforum 133/1996, Ruppichteroth. S. 68-83.
Stone spricht besorgt von einer »multiplen Persönlichkeit als Warenfetisch« und gibt zu bedenken, dass die virtuelle Welt immer Produkt der Phantasie der VR-Ingenieure bleibt. Zeitgenössische Theorie verspricht die Befreiung des stofflichen Körpers im Cyberspace. Dagegen hält Stone, »dass die virtuelle Gemeinschaft aus dem Körperlichen entsteht und dahin zurückkehrt«.

➪ Waldemar Vogelsang: *LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online.*
In: merz. medien + und erziehung. 47. Jahrgang, Heft 5/03, München. S. 65-75. http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/vogelgesang_lan/vogelsang_lan.pdf
Vernetzbare Computerspiele boomen. Dass dabei keine neuen Amokläufer produziert werden, macht Vogelsang deutlich. Vielmehr hebt er die wachsenden technologischen Kompetenzen der Jugendlichen hervor und beschreibt die sozialen Zusammenschlüsse, die bei den LAN-Partys eine wichtige, für den Spielverlauf sogar eine entscheidende, Rolle spielen.

Das Copyright verbleibt bei den jeweiligen Autoren. Nachdruck mit freundlicher Genehmigung von Frankfurter Rundschau, taz-Verlag, Theater der Zeit, DIE ZEIT-Verlag,

Kultur Ruhr GmbH, Leithestraße 35, D-45886 Gelsenkirchen. jungetriennale@kulturruhr.com
Redaktion: Cathrin Rose

Der Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen
EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Fonds für Regionale Entwicklung
pro Ruhrgebiet
DAS RUHRGEBIET. Regionalverband Ruhr
Hauptsponsor
RAG
BMW Niederlassung Essen
WestLB