



Katholische Kirche
im WDR

Katholisches Rundfunkreferat beim WDR
Wallrafplatz 7
50667 Köln
Tel. 0221 / 91 29 781
Fax 0221 / 27 84 74 06
www.kirche-im-wdr.de
E-Mail: info@katholisches-rundfunkreferat.de

Die Text-Rechte liegen bei den Autoren und beim Katholischen Rundfunkreferat. Verwendung nur zum privaten Gebrauch!

Kirche in WDR 2 | 01.08.2015 05:55 Uhr | Peter Dückers

»Pixels«

Meine Damen und Herren! Die Spiele sollen beginnen!

1982. Die erste Weltmeisterschaft für Videospiele. Mit dabei: die NASA, die Raumfahrtbehörde der USA. Sie will den Wettkampf filmen - für ein Video mit den wichtigsten Ereignissen des Jahres.

Dieses Videoband kommt dann in eine Raumsonde, die die Raumfahrtbehörde in unser Sonnensystem schießen wird - in der Hoffnung eine Nachricht zu schicken und Verbindung aufzunehmen zu außerirdischem Leben.

Doch die Außerirdischen halten die Botschaft für eine Kriegserklärung. Sie bauen lebensechte Versionen der Figuren aus den Videospielen. Und sie schicken sie los, um die Erde anzugreifen. Intergalaktischer Krieg!

Nach der Analyse des Bildmaterials deutet vorläufig alles auf einen Angriff von Galaga. - Wer ist Galaga? - Das ist so ein uraltes Videospiel. Aus den 80ern. Mein Vater hat es auch gespielt. - Mr. President. Es gibt kein Land auf der Erde, dass über die militärische Technologie verfügt, um ganze Gebäude zu verpixeln.

Kevin James spielt den amerikanischen Präsidenten Will Cooper im Film "Pixels", der seit Donnerstag im Kino läuft. Auf den Angriff der Außerirdischen weiß er keinen anderen Rat, als einen Jugendfreund um Hilfe zu bitten: Sam Brenner, ein Computerfreak, gespielt von Adam Sandler. In ihrer Kindheit haben die beiden ganze Tage in Videospiehallen zugebracht.

Um auf den Punkt zu kommen: Mr. Brenner hier war der Galaga-World-Champion. Er kennt das Spiel in- und auswendig. - Hallo! Sie können sich Galaga auf Ihr Handy laden. Für einen Dollar 99. - Ja, aber nicht diese Version, Schmalzlocke. Das Galaga, dass es heute gibt, kam 1986 raus. Aber das hier ist die Automatenversion von 82. Und die Geräte haben sie alle zurückgerufen und neu programmiert, weils im ersten Programm Code-Fehler gab.

Jetzt ist auch das Militär ratlos. Und so scharen die Jugendfreunde ein Team um sich. Gegen

den Widerstand der Sicherheitsbehörden nehmen sie den Kampf auf. Nur, dass die Figuren diesmal nicht auf dem Bildschirm besiegt werden müssen, sondern im wirklichen Leben.

[Actionmusik]... Wir haben ihn! Er ist umzingelt!

Bei aller Action und auch Vorhersehbarkeit eines Alienfilms: Für mich zeigt die Sache mit den Videospielen: Manche Bedrohung unseres Lebens ist selbstgemacht. Keine Macht von Außerirdischen bedroht uns, sondern das, was Menschen selber verursacht haben, was sie selber in die Welt gesetzt haben ohne an die Folgen zu denken. Wer weiß, wann uns die Umweltzerstörung einholt, die Millionen von Autos und Maschinen verursachen? Oder die industrielle Veränderung von Genen in Pflanzen und Tieren? Oder überhaupt unsere zwischenmenschlichen Beziehungen, die technisiert sind durch Mobilfunk und e-mails, facebook und Skype?

Um nicht falsch verstanden zu werden: Die Technik an sich ist ja nichts Schlechtes. Sie macht unser Leben leichter und birgt ungeahnte Möglichkeiten, mobil und vernetzt zu sein. Aber: Es wäre naiv zu glauben, dass sie den Menschen nicht auch verändert. Und ob das immer zum Besseren ist - das wird sich erst zeigen.

Copyright Vorschaubild: Robert Agthe CCBY 2.0 flickr