

MONOLOG · GEGENWART

Kiran: Man gewinnt nicht. Man hört irgendwann auf.*Freier Text von SceneTalent*

Dauer: ca. 2,5 Min · Figur: offen besetzbar · Spielalter: ca. 22-26 · Sprache: Alltagssprache

Situation. Ein Konferenzraum in einem Start-up-Zentrum, Pitch-Tag. Zehn Minuten pro Team, drei Leute auf der Investorensseite. Kiran, vierundzwanzig, hat zwei Jahre allein an einem Spiel gearbeitet. Im Spiel hütet man einen Leuchtturm und muss jede Nacht das Licht am Brennen halten, ob Schiffe kommen oder nicht. Die erste Frage aus dem Gremium war: Wo ist der Wachstumsmarkt?

(Ein Konferenzraum. Auf der Leinwand ein Leuchtturm in Pixelgrafik. Kiran, vierundzwanzig, steht mit einem Gamepad in der Hand vor drei Leuten, die schon die nächste Mappe aufschlagen.)

Der Wachstumsmarkt. Ja. Also ... *(Kiran sieht auf die Notizen.)* Laut Studie spielen in Deutschland über dreißig Millionen Menschen Videospiele. Wenn nur ein Prozent davon ... Nein. Entschuldigung. Ich hab die Zahl auswendig gelernt, aber ich weiß nicht, was sie mit meinem Spiel zu tun hat.

Darf ich es Ihnen einfach zeigen? Zwei Minuten. Dann können Sie Nein sagen. *(Kiran drückt eine Taste. Leises Meeresrauschen.)*

Sie sind auf einer Insel. Sie sind allein. Es gibt einen Leuchtturm, eine Kammer mit einem Bett, einen Ofen und ein Funkgerät, das nicht antwortet. Jeden Abend steigen Sie die Treppe hoch. Hundertzwölf Stufen, man kann sie nicht überspringen. Oben füllen Sie Öl nach, putzen die Linse, zünden das Licht an. Dann setzen Sie sich ans Fenster und schauen aufs Meer.

Manchmal kommt ein Schiff. Dann sehen Sie für ein paar Sekunden ein kleines Licht am Horizont, und es fährt vorbei, weil Ihr Licht ihm gezeigt hat, wo die Felsen sind. Das ist alles. Es gibt keinen Dank. Es gibt keine Punkte. Manchmal kommt eine ganze Woche kein Schiff. Sie zünden das Licht trotzdem an.

(Eine der Investorinnen sagt etwas. Kiran hört zu.)

Wie man gewinnt? *(Pause.)* Man gewinnt nicht. Man hört irgendwann auf. Das Spiel merkt sich, wie viele Nächte Sie das Licht angemacht haben, und wenn Sie aufhören, steht auf dem Bildschirm nur diese Zahl. Bei mir steht im Moment vierhundertdreißig.

Meine Großmutter hat dreiundvierzig Jahre in einer Telefonseelsorge Nachtdienste gemacht. Jeden Dienstag von zehn bis sechs. Sie hat nie erfahren, was aus den Menschen geworden ist, die angerufen haben. Sie hat gesagt: Kind, du machst das Licht an. Ob einer vorbeifährt, entscheidest nicht du. *(Pause.)* Sie ist im Frühjahr gestorben. Da hab ich angefangen, das Spiel zu bauen.

(Stille. Zwei der drei schauen auf die Uhr. Die dritte schaut auf die Leinwand.)

Ich weiß, dass das kein Geschäftsmodell ist. Ich weiß, dass Sie nach Skalierung fragen und nach Nutzerbindung. Aber vielleicht gibt es dreißigtausend Menschen, die nachts nicht schlafen können und eine Insel brauchen, auf der es keine Punkte gibt. *(Kiran legt das Gamepad auf den Tisch, direkt vor die dritte Person.)* Sie können es mal versuchen. Hundertzwölf Stufen. Ich warte draußen.