

Julian Kücklich

Das Spiel vom Tod – Videospiele als Vernichtungs- und Utopiemaschinen

Videospiele werden als laut, grell und vor allem brutal wahrgenommen. Das Bild des Mediums in der Öffentlichkeit wird vor allem von Ballerspielen bestimmt, bei denen sich die Spieler einem Dauerfeuer von Gewehrsalven, Granatenexplosionen und gebrüllten Kommandos aussetzen – oder diese auslösen. In den Nachrichtenberichten zu den Amokläufen von Erfurt und Emsdetten tauchten dann auch scheinbar folgerichtig Bilder aus Videospiele auf, die zerfetzte Körper, Blutfontänen und hypermaskuline Krieger mit phallischen Riesenwummen zeigen.

Es liegt also nahe, Videospiele nur als mentale Vernichtungsmaschinen zu begreifen, die die Spieler vor allem darin trainieren ihren Gegnern einen möglichst grausamen Tod zu bereiten. Bestärkt wird diese Wahrnehmung von Spielen wie etwa *Manhunt*, das es ermöglicht, Gegenspieler mit einer Plastiktüte zu ersticken, oder *America's Army*, ein Spiel, das von der US-Armee zu Rekrutierungszwecken verwendet wird. Dabei gerät jedoch leicht aus dem Blick, dass hinter dem Kanonendonner und Pulverdampf noch ganz andere Vernichtungsmechanismen am Werk sind – und dass diese vielleicht sogar ein emanzipatorisches Potenzial haben können.

#### *Press start to play*

Die Geschichte mancher Medien lässt sich auch als Teil der Militärgeschichte lesen. Dies gilt für Telefon, Radio und Internet genauso wie für Fotografie und Film – insbesondere aber gilt es für das Videospiele. Denn die Wurzeln auch dieses Mediums liegen in amerikanischen Forschungslabors, die vom Pentagon mit großzügigen Mitteln ausgestattet wurden, um Techniken für den Sieg im Kalten Krieg zu entwickeln. Das Resultat waren Spiele wie William Higinbotham's *Tennis for Two* (1958), das ursprünglich auf Algorithmen zur Berechnung der Flugbahnen von Raketen basierte.

Auch die Figur eines der großen Pioniere dieses Unternehmens weist ins Militärische. Die Rede ist von Ralph Baer, der heute als der Erfinder der Videospielekonsole gilt. Baer war mit seiner Familie vor der Vernichtungsmaschine des Nationalsozialismus in die USA geflohen, ließ sich dort zum Ingenieur ausbilden und fand eine Stelle bei dem Rüstungsunternehmen Sanders Associates. Dort entwickelte er hinter dem Rücken seiner Vorgesetzten eine der wichtigsten Stützen des künftigen Geschehens, den Prototypen einer Spielekonsole, die so genannte ‚brown box‘.

Nachdem die Hacker um Steve Russell am Massachusetts Institute of Technology bereits Anfang der 60er Jahre ein Spiel namens *Spacewar!* auf einem kleiderschrankgroßen Computer namens PDP-1 programmiert hatten, passte ein Spiel nun in eine Kiste von der Größe eines Schuhkartons und konnte einfach an einen ganz normalen Fernseher angeschlossen werden. Damit begann der Siegeszug der Videospiele durch die Wohnzimmer Amerikas und bald der ganzen westlichen Welt. Und damit begann auch ein Kampf um Ressourcen für den anscheinend unstillbaren Appetit dieses Mediums.

Die vielleicht wichtigste Ressource in diesem Kampf ist die Zeit. Videospiele erweisen sich schnell als gigantische Zeitvernichtungsmaschinen, die sich Tage, Wochen, ganze Monate einverleiben. Diesem Verlust kann man nur eine gute Seite abgewinnen: in Computerspielen wird bereits symbolisch eingeübt, was jenseits des Spiels zu einer der wichtigsten Kulturtechniken zählt: die Vernichtung unnützer Informationen. Allerdings hat das seinen Preis: Videospiele

verschlingen riesige Mengen an Kleingeld und schießen mit ihrem Energiehunger gewaltige Löcher in die Ozonschicht, von anderen Umweltschäden ganz zu schweigen.

Mittlerweile wird Videospiele nicht nur von Baudrillard-Jüngern vorgeworfen, zur Zerstörung der Realität selbst beizutragen. Dies gilt insbesondere für Spiele mit programmatischen Namen wie *Second Life* und *Entropia Universe*, die bereits tot geglaubte Mytheme über die Unterjochung des Meatspace durch den Cyberspace wieder aufleben lassen. Wer diese Meinung teilt, muss sich allerdings auch dem Argument beugen, dass Zerstörung immer auch wieder Neues hervorbringt, zumindest Raum dafür schafft: Schließlich produziert nicht nur jede Utopie ihre eigene Dystopien, sondern auch jede Dystopie neue Utopien.

### *Verschwende deine Jugend*

Fast jeder leidenschaftliche Spieler weiß von verschwendeten Nachmittagen, durchwachten Nächten und verzockten Wochenenden zu berichten. Doch was macht die ungeheure Faszinationskraft von Spielen aus und auf welche Weise wird sie in Videospiele noch weiter gesteigert? Erste Anhaltspunkte liefert die Psychoanalyse. Denn Spiele basieren auf einfachen Mechanismen, die bereits von Sigmund Freud in seiner Beschreibung des Fort/da-Spiels seines Enkels vor dem Spiegel eindrücklich als Prozesse beschrieben wurden, die auf der Wiederholung einfacher Muster beruhen. Allerdings beharrte Freud darauf, dass der Wiederholungstrieb letztlich über das Lustprinzip siegen werde, mit namenlosen Folgen für die seelische Entwicklung

Wenn er da nur Recht behält. Im vorliegenden Fall scheinen Wiederholungen als lustvoll empfunden zu werden, dass diese Lust im Laufe der Zeit abnimmt, ist dagegen nur selten zu konstatieren. Eltern ist es zur Genüge bekannt, dass Kinder sich stundenlang ohne Ermüdungserscheinungen mit einfachen Versteckspielen beschäftigen können und die Psyche eines Erwachsenen ist nur unwesentlich komplexer strukturiert. Letztendlich lassen sich daher sogar komplexe Spiele wie Go, Schach und Bridge auf das Oszillieren verhältnismäßig einfacher Erregungsmuster zurückführen.

Damit soll keineswegs ausgesagt werden, dass es sich bei diesen Spielen nicht um hochgradig entwickelte kulturelle Praktiken handelt, sondern lediglich, dass zwischen kultureller und psychologischer Komplexität kein Zusammenhang besteht. Dies gilt auch für Videospiele, welche die Palette der Reize, die im Spiel auf die Sinne wirken, um Bewegungen, Töne und taktile Signale erweitern. Vielleicht noch wichtiger ist in diesem Zusammenhang jedoch die Tatsache, dass Videospiele nicht notwendigerweise einen Mitspieler erfordern, so dass sie unabhängig vom Spieltrieb anderer betrieben werden können.

Dies hat dazu beigetragen, ein Stereotyp zu etablieren, das den Videospieler als sozial inkompetenten, dicklichen Stubenhockern zeichnet, stets eine braune Flasche und einen Whopper neben der Konsole; ein Stereotyp, das sich trotz der Diversifizierung des Publikums für Videospiele hartnäckig hält. Gefüttert werden solche Vorurteile durch Medienberichte über südkoreanische Teenager, die so in den Bann des Geschehens auf dem Bildschirm geschlagen sind, dass sie schlichtweg verhungern, oder über japanische *otaku*, die von ihren Frauen verlassen werden, weil sie vor lauter Glotzen und Drücken ihren ehelichen Pflichten nicht mehr nachkommen.

Wie viele urbanen Legenden haben auch diese Geschichten einen wahren Kern. Selbst auf überzeugte Computerspielgegner üben Videospiele eine eigenartige Faszination aus und der

Schritt von der Faszination zu Leidenschaft und Sucht ist nicht weit. Aber dies muss noch nicht heißen, dass Videospiele schädlicher sind als andere Medien. Bis vor wenigen Jahrzehnten trug manch dicklicher Stubenhocker mit Kakaobart noch den durchaus nicht immer schmeichelhaft gemeinten Namen ‚Leseratte‘ – eine Spezies, der Kulturpessimisten heute mit lauten Worten hinterher trauern.

Aber es ist zu einfach, darauf hinzuweisen, dass viele Medien – Roman, Film, Comic oder Musikvideo – zunächst als Jugendverderber und Süchtigmacher geschmäht wurden, bevor sie in den Kanon der akzeptierten Kulturtechniken aufgenommen wurde. Vielleicht sollte es dem Videospiele vielmehr zu Gute gehalten werden, dass es sich ungeniert als Zeitverschwendungsmaschine anpreist. Denn in einer Zeit, in der alle Bereiche des menschlichen Lebens dem Diktat der Effizienzsteigerung und Produktivitätsmaximierung unterworfen werden, werden die Möglichkeiten zu (hoffentlich) lustvoller Zeitverschwendung immer seltener.

### *Space Invaders*

Videospiele erfüllen eine weitere wichtige Funktion in unserem Umgang mit den Anforderungen des Alltags. Dazu müssen wir ein wenig ausholen. Aus semiotischer Perspektive dienen Computerspiele in erster Linie der Erzeugung von Zeichen, die über Bildschirme ausgegeben werden. Im Unterschied zu vielen anderen Bildschirmmedien werden die Zeichen hier nicht einfach nur reproduziert, sondern in Echtzeit algorithmisch erzeugt. Und da Computer in der Lage sind, zufällige Variationen in den Zeichenketten zu erzeugen, ist dieser Unterschied auch tatsächlich produktiv, das heißt, es wird Information erzeugt.

Nun weiß mittlerweile jeder, mit der möglichen Ausnahme von Wolfgang Schäuble, dass es nichts Wertloseres gibt als ungefilterte, unstrukturierte Information. Wir verbringen mehr Zeit damit, unnütze Information auszusortieren, als damit, nützliche Informationen aufzunehmen und zu verarbeiten. Da es für Information, genauso wie für Atommüll, keine Form der sicheren Endlagerung gibt, bleiben nur zwei Alternativen: der Ausstieg aus der Informationsgesellschaft oder die Vernichtung von Information.

Die elementare Kulturtechnik der Informationsvernichtung kann nun seit beinahe 30 Jahren im Computerspiel erlernt und eingeübt werden. Das Automatenenspiel *Space Invaders*, das 1978 von der japanischen Firma Taito auf den Markt gebracht wurde, darf im Rückblick als visionär bezeichnet werden. Denn dort rollte eine Informationslawine, bestehend aus primitiv animierten Monsterfratzen, auf das vom Spieler gesteuerte Raumschiff am unteren Rand des Bildschirms zu. Perfide war daran allerdings: es gibt kein Entrinnen, nur eine Verzögerung des Unvermeidlichen. Am Ende siegen immer die Aliens.

Das Abschießen virtueller Invasoren erinnert somit daran, dass wir uns gegen die Informationsflut zur Wehr setzen können. Gleichzeitig macht die Aussichtslosigkeit dieses Unterfangens deutlich. Denn die Quelle der nicht Enden wollenden Wellen von Angreifern aus dem virtuellen Raum – der Algorithmus – bleibt von der Zerstörungswut, die dem Spiel zu Grunde liegt, unberührt. Er kann nicht vernichtet, sondern nur durch einen verbesserten Algorithmus ersetzt werden. Und so schreitet die Invasion des Realraums durch die Symbole der Virtualität fort. Die Hoffnung stirbt zuletzt.

### *Groschengräber*

Damit kommen wir zu dem, was man aus ökonomischer Perspektive als die Externalitäten des Spiels bezeichnen könnte. Denn während der Verlust von Zeit und die Vernichtung von unnützer Information zu den wesentlichen Eigenschaften des Spiels gehören, gehen die Auswirkungen von Spielen weit über diesen Rahmen hinaus. Vielleicht das augenscheinlichste Beispiel dafür sind die ökonomischen Folgen des Spieltriebs, die uns nicht nur in Form von Fußballtoto, Roulette und Black Jack begegnen, sondern eben auch in Form von Automatenspielen und Arcade-Games.

Während der Kulturhistoriker Johan Huizinga (*Homo ludens*) das Spiel abseits aller weltlichen Zusammenhänge sah, und es in die Nähe des Rituals und des Theaters rückte, machte sein Kritiker Roger Caillois darauf aufmerksam, dass auch Wett- und Glücksspiele zu den Spielen gezählt und *sub specie ludi* betrachtet werden müssen. Caillois bezeichnete das Spiel als reine Verschwendung und hob damit hervor, dass die Einbindung des Spiels in erzieherische und disziplinarische Systeme allenfalls ein frommer Wunsch bleiben muss.

Er konnte als literarischen Zeugen für die Verquickung von lustvoller Verschwendung und bitterer Reue auf Dostojewskis Roman *Der Spieler* verweisen. Das Gefühl, dass das ganze Schicksal am Lauf der Roulettekugel hängt, durchzieht den gesamten Roman und ist sicher auch für Gelegenheitsspieler nachvollziehbar, die sich nur selten vor dem Schirm niederlassen.

Vor allem in den USA und in Japan sind Videospielarkaden zu Pilgerstätten für Spielbegeisterte wurden. Sie sind die traurige postmoderne Variante des mondänen Spielkasinos des 19. Jahrhunderts. Die Einsätze liegen niedrig – in den USA ist es typischerweise ein *quarter*, also 25 Cent –, so dass es selbst den Ärmsten lockt, sich das Vergnügen einer Runde *Asteroids* oder *Donkey Kong* zu leisten. Wer es allerdings zu wahrer Meisterschaft in diesen Spielen bringen will, muss die Automaten mit Münze um Münze füttern, der Sozialhilfeempfänger hat da schnell ausgespielt.

### *Spielgeld*

Wie gewaltig die Geldmengen sind, die durch Arcade-Games mobilisiert werden, wird an einer Anekdote aus der Frühzeit der Videospiegelgeschichte deutlich. Als in Japan die ersten *Space-Invaders*-Automaten aufgestellt wurden, führte der erhöhte Bedarf an 100-Yen-Stücken zu einer Knappheit, die nur dadurch behoben werden konnte, dass die vierfache Menge dieser Münzen in Umlauf gebracht wurde.

Fast 30 Jahre nach der *Space-Invaders*-Manie sind virtuelle Währungen zu einer Bedrohung realer Ökonomien geworden. Bereits 2002 errechnete der Wirtschaftswissenschaftler Edward Castronova, dass das Bruttoinlandsprodukt nur eines einzigen Online-Rollenspiels, nämlich *EverQuest* dem BIP von Bulgarien entsprach. Während *EverQuest* jedoch weltweit nur rund 500.000 Spieler an sich band, existieren mittlerweile Spiele mit über acht Millionen Spielern. Diese virtuellen Ökonomien, deren Währungen über spezielle Börsen gegen andere Spielwährungen oder echte Dollars getauscht werden können, geben der realen Wirtschaft manche Nuss zu knacken..

Am deutlichsten zeigt sich das im Wirtschaftswunderland China. Dort hat sich eine Spielwährung namens QQ etabliert, die mittlerweile nicht nur für Transaktionen zwischen Spielern, sondern auch für kleinere Einkäufe im Internet verwendet werden kann. Die Währung wird von über 250 Millionen Chinesen genutzt; das Volumen der Transaktionen, die mit QQ getätigt werden, wird

auf 400 Millionen US-Dollar geschätzt. Dies führte dazu, dass die chinesische Regierung die Auflagen für den Handel mit virtuellen Gütern Anfang dieses Jahres drastisch verschärfte. Die am stärksten wachsende Volkswirtschaft der Welt fühlte sich bedroht, weil das Spielgeld dem Yuan den Rang abzulaufen drohte.

Kritiker weisen zudem darauf hin, dass virtuelle Währungen, die gegen reales Geld eingetauscht werden können, sich ideal für Geldwäsche eignen. Gleichzeitig macht der Erfolg von QQ jedoch darauf aufmerksam, mit welch einfachen Mitteln sich dezentrale, nicht-staatliche Währungen etablieren lassen.

Das Zerstörungspotenzial deregulierter virtueller Ökonomien hat also immerhin den positiven Aspekt, deutlich zu machen wo die wunden Punkte zentralisierter Währungssysteme liegen. Hier scheint auch das utopische Potenzial von Computerspielen auf – insbesondere jenen Spielen, die von mehreren tausend Spielern gleichzeitig gespielt werden können und in denen sich komplexe virtuelle Gemeinwesen entwickeln. Die so genannten *massively multiplayer online games* (MMOGs) entwickeln sich immer mehr zu sozialen Experimentierräumen, die gewollt oder unbeabsichtigt, alternative Gesellschaftsentwürfe auf die Probe stellen.

### *Realitätsflucht*

MMOGs wie *EverQuest* oder *World of Warcraft* werden oft als eskapistische Fantasiewelten dargestellt, die vollkommen von der realen Welt abgekoppelt sind, und die ihre Spieler in der Illusion wiegen Teil einer Gemeinschaft zu sein, auch wenn sie alleine vor dem Bildschirm sitzen. Die Tatsache, dass virtuelle und reale Ökonomien miteinander in Verbindung stehen, weist jedoch bereits darauf hin, dass dies eine zu einfache Sicht der Dinge ist. Wissenschaftler wie die Soziologin T.L. Taylor behaupten vielmehr, dass sich MMOGs meist durch eine komplexe Vermischung von Realität und Virtualität auszeichnen.

Das heißt aber auch, dass der Alleinherrschaftsanspruch der realen Welt immer stärker durch die Virtualität unterwandert wird. Der Kampf gegen einen Drachen im Verbund mit den Mitgliedern seiner eigenen Gilde in der Welt von *World of Warcraft* ist für den Spieler so aufwühlend, dass dieses Erlebnis Teil seiner Biografie wird. Innerhalb von Spielergemeinschaften ist es daher auch üblich, unterschiedslos auf reale und fiktive Geschehnisse zu verweisen, die Teil der gemeinsamen Geschichte sind. Dies kann jedoch kaum als eine Flucht aus der Realität betrachtet werden, eher als eine Bereicherung der Realität, wie sie auch durch andere fiktionale Texte stattfindet.

Nichtsdestotrotz gibt es mahnende Stimmen, die vor einer Zerstörung der Realität durch die virtuellen Welten warnen. Im Moment sieht es allerdings so aus, als ob eher das Gegenteil der Fall ist: die virtuellen Welten werden immer stärker von der Realität kolonialisiert. Dies hängt nicht zuletzt mit dem Ineinandergreifen von virtuellen und realen Ökonomien zusammen: wo durch die Arbeit der Spieler immaterielle Güter entstehen, die einen realen Wert haben, müssen diese Werte geschützt werden. Auf MMOGs spezialisierte Juristen wie Jack Balkin und Beth Simone Noveck sind davon überzeugt, dass die Klärung der Besitzansprüche an virtuellen Gütern zu einer grundlegenden Umstrukturierung dieser Spiele führen wird.

Denn wenn reale Gesetze in virtuellen Welten Gültigkeit erlangen, müssen diese Gesetze auch vollstreckt werden. Dies erfordert Regulationsmechanismen, die nicht nur hohe Kosten verursachen, sondern die Macht der Betreiber von MMOGs auch stark beschneiden würden.

Während diese momentan noch wie absolutistische Herrscher über ihre virtuellen Reiche herrschen, könnte ihre Machtfülle schon bald durch Mitspracherechte für die Spieler eingeschränkt werden. Dies läuft zwar dem anarchischen Wesen des Spiels zuwider, aber immerhin wären Spieler dann besser vor der Willkür der Betreiber geschützt.

Gegenwärtig sind MMOGs nämlich in einem weitgehend rechtsfreien Raum angesiedelt. Dies erlaubt es den Spielbetreibern, unbequeme Spieler einfach aus den virtuellen Welten auszusperrern – in der Vergangenheit betraf dies in manchen Fällen nicht nur Spieler, die gegen die Regeln verstoßen hatten, sondern auch solche, die auf Missstände in den Spielen aufmerksam gemacht hatten. So wurde beispielsweise der Philosophieprofessor Peter Ludlow, der in der virtuellen Gazette *Alphaville Herald* über Kinderprostitution im Spiel *The Sims Online* geschrieben hatte, einfach vor die Tür gesetzt. Noch herrscht hier das Faustrecht des Stärkeren.

Genauso problematisch ist es, wenn Spieler enteignet werden und ihr virtuelles Eigentum in den Besitz der Spielbetreiber übergeht. Denn in virtuellen Welten wie *Second Life*, wo die Spieler ihre eigenen Gegenstände herstellen können, sind mit den virtuellen Waren auch Nutzungsrechte verknüpft. Zwar erlaubt Linden Lab, der Betreiber von *Second Life*, den Spielern ihre Erzeugnisse unter eine Creative-Commons-Lizenz zu stellen, aber die Nutzungsbedingungen sehen bei Verstößen gegen die Spielregeln genauso wie andere Spiele die Sperrung und Enteignung von Spielern vor. Aus diesem Grund wurden bereits erste Klagen gegen Linden Lab vorgebracht, noch – oder bezeichnenderweise – wurden sie außergerichtlich beigelegt.

#### *Game Over*

Im schlimmsten Fall könnten die virtuellen Welten unter dem Druck der Gesetze der realen Welt einfach in sich zusammenfallen. Welche Folgen die damit einhergehende Zerstörung virtueller Waren im Wert von mehreren hundert Millionen US-Dollar auf andere Bereiche der Wirtschaft hätte, ist aus gegenwärtiger Perspektive kaum absehbar. Es ist jedoch durchaus vorstellbar, dass dadurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird, die auch andere Unternehmen mit sich – ähnlich wie es am Ende der Dotcom-Ära geschah, die ja auch viele virtuelle Züge trug.

Aber es sind auch andere Szenarien vorstellbar, in denen die Zerstörungskraft der Videospiele ins Positive gewendet wird. Schon jetzt gibt es Spiele, die zu therapeutischen, erzieherischen und künstlerischen Zwecken genutzt werden. Die *New York Times* gab vor kurzem bekannt, dass die ‚Newsgames‘ des Videospieلفorschers Ian Bogost künftig als eine Form des karikaturesken politischen Kommentars auf der Website der Zeitung veröffentlicht werden. Das Potenzial von Videospiele zur Entwicklung gesellschaftlicher Visionen ist damit jedoch nach lange nicht ausgeschöpft.

Es ist immerhin vorstellbar, dass in Zukunft virtuelle Welten entwickelt werden, in denen neue Formen des Zusammenlebens eingeübt werden, die auf die reale Welt übertragen werden können. Denn Spiele sind in einzigartiger Weise dazu geeignet nationale, kulturelle und soziale Schranken zu durchbrechen und die Willkür dieser Grenzen deutlich zu machen. Wenn es nur gelänge, die Zerstörungskraft von Videospiele auf die arbiträren Unterscheidungen zu richten, die einem kosmopolitischen Gemeinwesen entgegenstehen, dann wäre ein erster Schritt in ein ludisches Zeitalter gemacht. Die Hoffnung, wie gesagt ... und warum sollte sie nicht virtuell sein?