

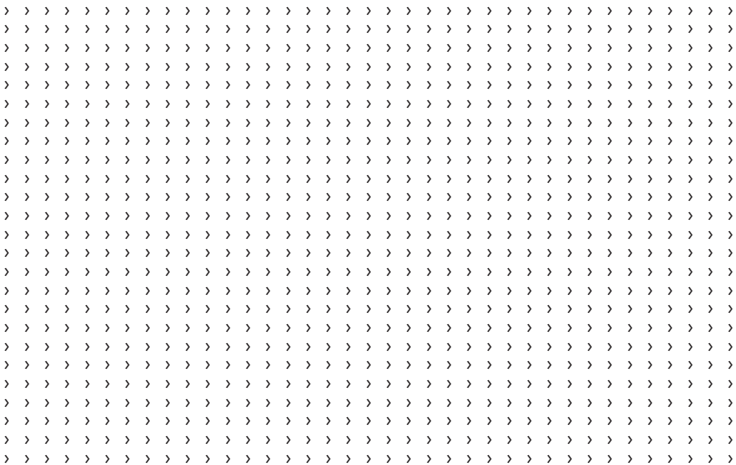


Den Wilhelm Braun-Feldweg Förderpreis 2006 erhielt:

FLORIAN A. SCHMIDT
Kunsthochschule Berlin-Weißensee, für:

PARALLEL REALITÄTEN

*Ein Einblick in Funktion, Design und
Bedeutung computergenerierter Welten*



Das große Gesamtkunstwerk, das alle Gattungen der Kunst zu umfassen hat, um jede einzelne dieser Gattungen als Mittel gewissermaßen zu verbrauchen, zu vernichten zu Gunsten der Erreichung des Gesamtzweckes aller, nämlich der unbedingten, unmittelbaren Darstellung der vollendeten menschlichen Natur, – dieses große Gesamtkunstwerk erkennt er nicht als die willkürlich mögliche That des Einzelnen, sondern als das nothwendig denkbare gemeinsame Werk der Menschen der Zukunft.

Richard Wagner, Das Kunstwerk der Zukunft, 1849

..//Login

/ BILD DER MEDIEN

Diese Meldung verkündete die BBC im August 2005.

1 <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4137782.stm>

2 Starcraft, eine Galaxie im Chaos, Blizzard Entertainment, 2000

Im Zuge der daraufhin durchgeführten Ermittlungen stellte sich heraus, dass der Mann bereits einige Wochen zuvor seinen Job verloren hatte – wegen chronischer Online-Spielsucht.

Ein 41jähriger Online-Gamer wurde in China zu einer lebenslangen Haftstrafe verurteilt, da er seinen 26jährigen Kollegen im Streit mit einem Messer erstochen hatte. Objekt des Streits: das virtuelle Schwert „Dragon Sabre“ aus dem Spiel Legend of Mir III, das die Männer gemeinsam erspielt hatten, der 26jährige Chinese aber ohne Erlaubnis seines Bekannten für umgerechnet 680 Euro verkauft hatte.³

Spektakuläre Schlagzeilen wie diese schaffen es von Zeit zu Zeit, die Sphäre der Computerinteressierten, der Nerds, Hacker und Geeks der Blogs, Chats und Foren zu verlassen, und in das Bewusstsein einer breiteren Öffentlichkeit zu dringen. Und hier verfestigt sich das immer gleiche Bild:

Die so genannten *MMORPG*, das steht für *Massive Multiplayer Online Role Play Games*, werden als skurriles Randphänomen wahrgenommen. Eine befremdliche Wucherung des weltweiten Gewebes. Ihre Teilnehmer – zumeist männliche, bleiche Sonderlinge mit gestörtem Sozialverhalten. In Bezug auf die zahlreichen Gewaltspiele womöglich sogar potentielle Amokläufer.

Mit Sicherheit sind dies ernstzunehmende Probleme. Und so werden auch in Deutschland die Warnungen vor Online-Rollenspielen immer lauter.

Doch leider versperrt diese einseitige Sichtweise den Blick auf die tiefgreifenden Veränderungen, die in der Medienlandschaft gerade stattfinden. Die wahren Chancen und Risiken, die die neuartigen digitalen Räume bieten, werden vollkommen außer acht gelassen.

³ Spiegel Online berichtete im September 2005

// ZIEL DES TEXTES

Es wird hier der Versuch unternommen, einen tieferen Einblick in die sozioökonomischen Zusammenhänge der künstlichen Welten zu geben. Einblick in die Motive der Spieler, der Produzenten und vor allem in die gestalterischen Möglichkeiten und Herausforderungen, die das Weltendesign birgt.

Soviel sei schon jetzt gesagt: Spiele sind nicht die einzige Anwendung für die neue Technologie; der Begriff Spiel greift viel zu kurz und verleitet fälschlicher Weise zu der Annahme, die noch in den Kinderschuhen steckende Entwicklung des WEB 3D, die hier beschrieben werden soll, sei nicht ernst zu nehmen.

Der erste Teil des Textes beschreibt die Grundprinzipien, die den meisten Onlinespielen zugrunde liegen. An den Beispielen *World of Warcraft*⁴ und *Second Life*⁵ werden zwei sehr unterschiedliche Spielkonzepte vorgestellt.

Der zweite Teil legt den Schwerpunkt auf die gesellschaftlichen Strukturen innerhalb der künstlichen Welten. Er untersucht die utopischen Qualitäten und die ambivalenten Auswirkungen, die nach Außen, in die „echte“ Welt, reichen.

Das Kapitel Weltenmeister schließlich beschäftigt sich mit den Auswirkungen auf die Design-Welt. Wer sind die Schöpfer dieser synthetischen Orte? Welche Herausforderungen stellen sich für die Designer? Und wird womöglich ein neuer Typ von Gestalter gebraucht, gar ein neuer Fachbereich an den Kunsthochschulen?

⁴ www.wow-europe.de, Blizzard Entertainment

⁵ <http://secondlife.com>, LindenLab

// BEGRIFFSERKLÄRUNG: REALITÄT

Der vorliegende Text streift Themen mit tiefen kulturgeschichtlichen und philosophischen Wurzeln. Er beschäftigt sich mit künstlichen Welten, die gemeinhin als „nicht echt“ abgetan werden. Die Frage nach dem „echt sein“, der Grenze zwischen Schein und Sein, führt zurück bis zu Platons Höhlengleichnis, in die Welt der Ideen und Erscheinungen, der Phänomenologie und der Ontologie.

Seit den Vorsokratikern ringen die unterschiedlichen philosophischen Schulen um eine Antwort auf die Frage nach Ursprung und „Echtheit“ der uns umgebenden Dinge. Heraklit und Parmenides waren die ersten, die das Denken zum Fixpunkt ihres Weltbildes machten und alles Sinnliche als Trugbilder abwerteten.

Platon entwickelte diese Ansicht weiter zur Ideenlehre, nach der alles Wahrnehmbare lediglich ein schwaches Abbild der ewigen, allem zugrunde liegenden Ideen sei. Um Erkenntnis zu erlangen, so Platon, könne man sich nur des Denkens und der Vernunft bedienen und dürfe sich nicht von den Erscheinungen täuschen lassen. Die Mathematik wurde als vermittelndes Element, als Sprache zwischen Idee und Erscheinung aufgefasst. Von Platons Standpunkt aus sind die computergenerierten Welten viel echter als alle begreifbaren Objekte. Denn sie sind die immaterielle Verkörperung perfekter geometrischer Formen. Schaubar gewordene Ideen.

Andere Denker setzten hingegen auf die empirischen Methoden der Daseinsforschung.

Die Dialektik zwischen Schein und Wirklichkeit wird bis heute leidenschaftlich diskutiert, eine absolute Antwort wird es wohl nie geben.

Im zwanzigsten Jahrhundert hat jedoch der Glaube an eine konstante Wirklichkeit aus diskreten Objekten und autonomen Subjekten zwei schwere Erschütterungen hinnehmen müssen. Zum einen durch die Fortschritte in der Physik, die enthüllten, dass Materie letztlich nur Energie in einem anderen Aggregatzustand ist, und Zeit und Raum nicht unabhängig von einander existieren können⁶. Das mechanistische Weltbild Newtons geriet ins Wanken. Zum anderen durch die Theorien der Postmoderne, die sich daran machten, das Individuum zu dekonstruieren.

Ein überzeugendes aktuelles Modell, das die Existenz künstlicher Welten bereits mit einschließt, hat der Medienphilosoph Vilém Flusser⁷ geliefert. Seiner Auffassung nach ist Realität ein gradueller Wert, der sich danach richtet, wie dicht die Teile eines Objekts gestreut sind. Ein im Computer simulierter Tisch ist Flusser zu Folge an Teilchen (Bits) lediglich schütterter, jedoch keinesfalls weniger echt als sein dichter gestreutes Vorbild aus Atomen. Akzeptiert man dieses Modell, so ist Realität nur noch eine Frage der Rechenleistung. Theoretisch ließe sich ja jedes einzelne Atom simulieren. Die Quantentheorie hat gezeigt, dass scheinbar so solide Dinge wie ein Tisch letztlich auch nur aus einem Netzwerk flimmernder Teilchen bestehen, von denen sich jedes einzelne sogar chaotisch verhält und nicht mehr genau zu verorten ist. Die von Heisenberg⁸ entdeckte Unschärferelation ist nicht etwa auf Unzulänglichkeit unserer Messinstrumente zurückzuführen, sondern liegt im Wesen der Natur selbst. Die digitalen Abbilder der Natur hingegen bestehen ganz aus diskreten Zahlen.

⁶ Albert Einstein (1879-1957) Allgemeine Relativitätstheorie, 1916

⁷ Vilém Flusser (1920 - 1991), Digitaler Schein, 1991

⁸ Werner Heisenberg (1909 - 1976), Unschärferelation, 1927

Ein Bit ist immer entweder 1 oder 0, an oder aus, ja oder nein, wahr oder falsch. Innerhalb der digitalen Welt gibt es keine Unschärfe (höchstens in ihrer Darstellung).

Doch unabhängig vom philosophischen und naturwissenschaftlichen Diskurs über die Frage, was denn nun Realität sei, wollen wir uns hier eines pragmatischen Ansatzes bedienen. Die künstlichen Welten, um die es im Weiteren gehen wird, sind Orte der Begegnung und des Austausches von natürlichen Personen. Sie haben nachweislich große Auswirkungen auf unsere physische Welt, und müssen deshalb als „echt“ angesehen werden.

Es wäre sehr realitätsfern, das Innenleben der Online-Computerspiele als eine Halluzination ihrer Nutzer zu betrachten.

Leider legt die im allgemeinen Sprachgebrauch übliche Bezeichnung Virtual Reality die Fehlinterpretation nahe, es handle sich dabei um das Gegenteil der Realität, um eine nicht existente Traumwelt.

Der Begriff *virtuell*⁹ bezeichnet den Zustand eines Objekts, das zwar nicht physisch vorhanden ist, dessen Auswirkungen und Funktionen aber durchaus real sind. Die Welten, um die es hier hauptsächlich gehen wird, sind mit Adjektiven wie künstlich oder synthetisch sehr viel besser beschrieben, doch die Bezeichnung *virtuell* wird sich nicht ganz vermeiden lassen. Sie bedeutet aber ausdrücklich nicht das Gegenteil von *real*. In Bezug auf die Bedeutung von Bildern in diesem Kontext, wird Flussers Realitätsbegriff noch resoluter:

⁹ *virtuell*, von lat. *virtualis* – als Kraft vorhanden

*Wenn die Bilder die Herrschaft übernehmen, wird jedes ontologische Problem zu einem falschen Problem. Das konkrete Faktum ist, was im Bild ist, und alles andere wird zu Metaphysik.*¹⁰

Unsere Vorstellung von Virtual Reality wurde geprägt durch die eigentümlichen Maschinen, die mittels aufwändiger Hardware Illusionen erzeugen sollten. Wir werden zunächst einen kurzen Blick werfen auf diese Gerätschaften, die den Menschen einverleiben wie Chaplins Essmaschine in *Modern Times*¹¹, um uns dann ganz den Onlinespielen zu widmen.

¹⁰ Vilém Flusser, *Medienkultur. Das Politische im Zeitalter der technischen Bilder* (1990), S. 140

¹¹ *Modern Times*, Charles Chaplin, 1936

// HARDWARE VR

Die meisten Menschen denken bei dem Begriff Virtual Reality, oder kurz VR, an 3D-Brillen und Datenhandschuhe, an Cybersex und Holodecks. Bilder von verkabelten Menschen in Ganzkörper-Anzügen kommen einem in den Sinn, ganz so wie man es aus Abbildungen der frühen neunziger Jahre kennt. Die Prognosen der Wissenschaftler und der Fachpresse aus dieser Zeit waren hoch-optimistisch und sagten voraus, dass diese Maschinen sich bereits Anfang des einundzwanzigsten Jahrhunderts in der Bevölkerung werden durchgesetzt haben. Und tatsächlich hat die Forschung auf diesem Gebiet große Fortschritte gemacht. Dennoch wurde sie vor einigen Jahren aus völlig unerwarteter Richtung, und mit rasantem Tempo quasi rechts überholt. Heute steht die Spieleindustrie an der Spitze der Entwicklung von virtuellen Räumen.

Für beide Zweige der VR-Entwicklung ist das erklärte Ziel die totale *Immersion* – das bedeutet, das völlige Sich-Versenken in die computergenerierte Welt, die perfekte Illusion. Doch die Wissenschaftler gingen von einzelnen Personen aus, denen mit einem unbeschreiblichen Hardware- und Kostenaufwand eine starre Welt unbelebter Polygone vorgegaukelt wurde. Die Immersion sollte dem Probanden quasi aufgezwungen werden. Ein Markt dafür sollte erst noch entstehen.

Bei den Spielentwicklern war die Denkrichtung genau umgekehrt: Produziert wurde für einen wachsenden Markt mit riesiger Nachfrage, und für Menschen die sich versenken wollten. Keine Versuchskaninchen, sondern Konsumenten mit dem starken Wunsch nach Unterhaltung und Interaktion. Also konzentrierte man sich auf die weitaus günstigere und lukrativere Entwicklung von Software und nutzte die bereits allerorten

verfügbare Hardware, den heimischen PC. Die Programmierer schufen künstliche Orte, die soziale Interaktion ermöglichten, Herausforderungen und Unterhaltung boten, ohne noch den Kauf teurer Zusatzgeräte vom Nutzer zu verlangen. Dieser war jedoch durchaus dazu bereit, regelmäßig für den Zugang zu den neuen Welten zu bezahlen, und die Entwickler nutzen den jetzt stetig anschwellenden Geldstrom zum Ausbau ihrer softwareorientierten Systeme.

Auch die hardwareorientierte VR hat sich weiterentwickelt und kann inzwischen große Erfolge in der Welt der Wissenschaft vorweisen, wenn es z.B. um bildgebende Verfahren für die Medizin geht. Die Daten von Computertomographen werden so umgesetzt und ermöglichen es dem Arzt, die Anordnung der Organe eines Patienten wirklich dreidimensional vor sich zu sehen, und mit dieser Technik komplizierte Operationen durchzuführen. Das Prinzip solcher Anwendungen heißt *mixed reality* oder *augmented reality*, was so viel bedeutet wie erweiterte Realität. Das Computerbild überlagert und ergänzt die Umgebung.

Große Architekturbüros nutzen die Virtual Reality Systeme zur Begehung von Räumen im Entwurfsstadium. Es gibt zwei unterschiedliche Herangehensweisen. Zum einen so genannte *wearable computer*, also tragbare Computer, bzw. Head Mounted Displays (HMD), am Kopf befestigte 3D-Brillen. Zum anderen kommen Räume zum Einsatz, die vollständig mit Rückprojektionen bespielt werden. Diese Technik heißt *CAVE* (Cave Automatic Virtual Environment), womit wir wieder bei Platons Höhlengleichnis angelangt wären.

Die Entwicklung hat gezeigt, dass sich das erwünschte Gefühl, einen echten Ort zu betreten, durch die Kombination von Software und Fantasie sehr viel besser evozieren lässt. Die Imagination wird stimuliert und nicht ersetzt. Von einer allumfassenden Simulation, die auch den Geruchs-, Tast- und Geschmacksinn anspricht und noch dazu in der Lage ist, die beim Laufen (Lokomotion) oder Kämpfen (Force Feedback) wirkenden Kräfte vollständig vorzutäuschen, ist die Technik noch weit entfernt. Lediglich bei Cockpit-Simulationen lässt sich aufgrund der eingeschränkten Umwelteinflüsse bereits eine fast perfekte Sinnes-täuschung erzeugen.

38

[illegible]

Folgt man der Auffassung des niederländischen Kulturhistorikers Johan Huizinga¹³, so ist das Spielen eine der drei wesentlichen Tätigkeiten, die den Menschen definieren. Den Bezeichnungen Homo Sapiens, also dem denkenden Menschen und Homo

39

Faber, dem schaffenden Menschen, fügte Huizinga den Homo Ludens¹⁴ hinzu. Der Mensch, das spielende Wesen.

Huizinga zeigt mit seiner Forschung auf, dass alle wesentlichen Errungenschaften unserer heutigen Kultur ihre Wurzeln, ihren Ursprung, im Spiel haben. Gemeint ist hier immer die Interaktion mit anderen Spielern nach einem festen Regelwerk. Es geht ihm um die höheren Formen des Spielens, in Abgrenzung zu der unreflektierten Art und Weise des Spiels, so wie sie etwa bei Kleinkindern und Tieren zu finden ist. Huizingas Definition bezieht sich auf soziale Spiele.

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel [...] zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raumes vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben¹⁵.

Und etwas weiter heißt es:

Gewöhnlich ist das Spielhafte in den Kulturerscheinungen ganz und gar in den Hintergrund getreten. Zu allen Zeiten jedoch kann sich der Spieltrieb auch in den Formen einer hochentwickelten Kultur mit voller Kraft wieder geltend machen und sowohl die Einzelperson wie die Massen in den Rausch eines riesigen Spiels mit fortreißen¹⁶.

¹⁴ von lat. ludus – das Spiel

¹⁵ Homo Ludens, S. 22

¹⁶ Homo Ludens, S. 57

Genau das geschieht gerade durch das Aufkommen der Massive Multiplayer Online Rollenspiele. Allerdings haben sich hier die Parameter des Spielens deutlich verschoben: Der Spieler ist tatsächlich vollkommen in Beschlag genommen (totale Immersion); die Verkleidung spielt eine große Rolle. Mit dem Spiel wird inzwischen ein starkes materielles Interesse verknüpft. Außerdem befinden sich die zeitlichen und räumlichen Grenzen, in denen das Spiel stattfindet, in Auflösung.

Die noch junge Wissenschaft der *Ludologie*, der Spielekunde, steht in der Tradition von Huizinga und weitet seine Forschungen insbesondere auf das Feld der Videospiele aus.

Die Simulation wird von vielen Ludologen als Kernkonzept des Spiels betrachtet. Rollenspiele und Wirtschaftssimulationen haben in die Ausbildung von Managern Einzug gehalten. Sie dienen dazu, Zusammenhänge von außen zu betrachten, eingefahrene Denkmuster abzulegen. Vor allem sollen sie Kreativität freisetzen. In den Chefetagen werden Rollenspiele gespielt, die zum Teil eigens für den jeweiligen Konzern angefertigt wurden.

Das Wirtschaftsmagazin brand eins widmete seine aktuelle Ausgabe (August, 2006) dem Aufruf „Komm Spielen!“. Der Spieltrieb wird als der Motor der Innovation wiederentdeckt.

Ebenfalls in diesem Monat fand in Leipzig die fünfte Games Convention statt, die mit über 180.000 Besuchern alle Rekorde und Erwartungen übertreffen konnte. Setzt sich diese Tendenz fort, so wird die Leipziger Computerspielmesse im nächsten Jahr die wichtigste weltweit sein. In Singapur wird es eine Tochterveranstaltung geben. Deutschland wird zum Spieleland, nicht nur in der Konsumtion, auch in der Produktion.

In Süd-Korea sind Computerspiele bereits zum Volkssport geworden. Fernsehübertragungen von „Zockerolympiaden“ haben dort den gleichen Stellenwert wie in Deutschland die Fußball-Bundesliga.

Die Vielfalt der Simulationen ist groß, den Überblick zu behalten erscheint schwer. Sie lassen sich aber ungefähr wie folgt beschreiben: Allen gemeinsam ist ein begehbares, dreidimensionales, virtuelles Spielfeld, auf dem sich die Kontrahenten oder Partner aus aller Welt begegnen.

Das eigentliche Spiel befindet sich auf der Serverfarm der jeweiligen Softwarefirma, jeder Spieler kann sich gegen eine Gebühr von Zuhause aus Zugang verschaffen. Der Markt bietet zwar eine Fülle von Spieltiteln, aber die Grundideen sind sehr überschaubar. Es handelt sich meist um destruktive, kriegerische Spiele – konstruktive, zivile Spiele sind seltener, aber es gibt sie.

Hinzu kommt noch die Frage der Perspektive. Entweder der Nutzer ist mitten im Geschehen (First Person Game), oder er steuert das Spiel über eine gottgleiche Draufsicht, den *God Mode*¹⁷. In Rollenspiel-Kategorien gesprochen ist man also Krieger oder Bürger, Feldherr oder Bürgermeister. Natürlich gibt es zahlreiche Hybridformen. Die MMORPG werden aufgrund ihrer Komplexität von Spielern und Programmierern als die Königsklasse der Spiele angesehen.

¹⁷ Der Softwareentwickler Peter Molyneux gilt als Erfinder des Spielegenres God Game, sein Spiel Populus war das erste dieser Art (1989)

// KRIEGSKUNST

Das derzeit populärste Genre der MMORPG lehnt sich an das vom britischen Autor J.R.R. Tolkien¹⁸ erdachte Fantasy-Universum Mittelalter an, also eine von Sagen und Mythen durchwobenen mittelalterlichen Welt des Krieges. Die heutigen Online-Rollenspiele im Herr-der-Ringe-Stil haben eine lange analoge Tradition in Form von Brett- und Kartenspielen, doch erst mit Hilfe der Computerspiele sind sie zu einem Massenphänomen geworden.

Der unangefochtene Marktführer in diesem Segment ist die Firma Blizzard Entertainment mit dem Spiel World of Warcraft. Blizzards Welt Azeroth wird bereits von fast sieben Millionen Menschen bevölkert, die alle monatlich mindestens 10 Euro Gebühr für den Zugang zum Spiel bezahlen. 2004 waren es erst eine Million, 2005 dann schon 4,5 Millionen Nutzer. Überraschender Weise kommt ein Drittel von ihnen aus China. Die Wachstumsrate der Massive Multiplayer Online Rollenspiele scheint, genau wie die Leistung der Prozessoren, dem Moorschen Gesetz¹⁹ unterworfen zu sein. Das heißt, die Spieleranzahl verdoppelt sich alle zwei Jahre, das Wachstum ist exponentiell.

Der erste Schritt eines jeden Rollenspielers zu Beginn seiner Karriere, ist die Wahl eines *Avatars*²⁰ – eines digitalen Alter-Egos, das im Laufe des Spiels immer mehr Fähigkeiten und Ansehen gewinnt. Technisch gesehen ist der Avatar das Vehikel, mit dem man sich durch die Welt bewegt, doch die Spieler identifizieren

¹⁸ J.R.R. Tolkien (1892-1973), Herr der Ringe, 1955

¹⁹ Gordon Moore, Physiker (*1926), Moorsches Gesetz, 1965

²⁰ Das Wort Avatar kommt aus dem Sanskrit und bedeutet Inkarnation, also Fleischwerdung. Paradoxer Weise bezeichnen die Rollenspieler die wirkliche Welt auch als „Meatspace“, also Raum des Fleischlichen.

sich schon nach kurzer Zeit sehr stark mit ihrer Figur. Auch wenn es nur eine Maske ist, so sagt sie doch viel aus über ihren Träger. Dieser muss sich nicht nur für ein Geschlecht entscheiden, sondern auch zwischen Gut und Böse wählen.

Bei World of Warcraft stehen verschiedene Rassen zur Auswahl, zum Beispiel Orks²¹ oder Elfen mit jeweils spezifischen Charakteristika. Und es gibt unterschiedliche Klassen, Berufsgruppen ähnlich. Der Spieler muss abwägen, ob er Kraft oder Intelligenz den Vorrang gibt, ob er Magier oder Krieger wird. Er wählt eine Rolle, die dem weiteren Spielverlauf eine Richtung geben wird. Das Spielziel liegt in der Erfüllung unterschiedlichster Aufgaben, so genannter *Quests*, die sich irgendwo zwischen Sammeln und Jagen bewegen und immer mit der mystischen Rahmenhandlung verflochten sind. Aber alle Spieler müssen auch kämpfen, darin liegt der Hauptinhalt. Die Handlung verläuft nonlinear, es gibt viele Wege zum Ziel, jeder erlebt sein ganz persönliches Abenteuer. Vergeben werden die *Quests* durch *None Player Character* (NPC), mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Spielfiguren, denen der Spieler beim Erkunden der Welt begegnet.

Die ersten Gegner sind meist noch computergesteuert. Im weiteren Spielverlauf werden die Aufgaben dann immer komplexer, so dass sie nur noch in Kooperation mit anderen Spielern zu bewältigen sind. Zu diesem Zweck bilden die Spieler Gemeinschaften die sich aus unterschiedlichen Experten zusammensetzen und *Gilden* genannt werden. Die Gilden haben eine klare Hierarchie, die sich aus dem Grad der Erfahrung ergibt und umfassen oft mehrere Dutzend Spieler. Sie ziehen entweder los, um

²¹ von lateinisch *orcus*, Dämon

²² z.B. Battlefield, von Electronic Arts

gemeinsam Drachen oder ähnliches zu töten, oder um gegnerische Gruppen anderer Onlinespieler zu bekämpfen. Im Reich der Fabelwesen bilden sich ständig neue Fronten und Allianzen, es wird allem Anschein nach niemals langweilig.

Wem es jedoch nicht liegt, sein Dasein mit dem Verprügeln tolkienscher Wesen zu fristen, der findet im Internet zahlreiche andere Spielangebote. Von Szenarien des Zweiten Weltkriegs²² bis hin zum Star Wars Universum²³ ist alles zu haben. Die Struktur der Simulationen ist fast immer die gleiche. Es gibt ein klares Spielziel, eingebettet in eine lose Rahmenhandlung, und man verdient sich seine Meriten durch erfolgreiches Kämpfen und Absolvieren der *Quests*. Der Krieg als Vater aller Dinge...

²³ StarWarsGalaxies.com, Sony 2003

// ZWEITLEBEN

Seit kurzem gibt es einen ganz anderen Ansatz:

Im Jahre 2003 eröffnete die Firma LindenLab aus Kalifornien ihre neuartige, synthetische Welt mit dem bezeichnenden Titel Second Life, betrieben auf 2.600 Servern.

Es handelt sich dabei um eine simulierte Landfläche von ca. 65.000 Quadratmetern (das ist in etwa die Größe des Freistaats Bayern), mit einer derzeitigen Einwohnerzahl von ca. 150.000 Menschen. Im Vergleich zu World of Warcraft ein Winzling auf dem Markt der Online-Unterhaltung. Das Einzartige an Second Life ist die Tatsache, dass es sich nicht mehr um ein Spiel im herkömmlichen Sinne handelt, denn es gibt keine Quests, keine Kämpfe, kein Mord und Totschlag. Man kann auch nicht gewinnen. Vor allem gibt es kein Märchen, keine Metazerzählung, die dem Geschehen eine Richtung geben könnte. In dieser Welt liegt sämtliche Kreativität auf Seiten der Spieler, oder genauer gesagt, der *Residents*, wie sich die Abonnenten selbst gerne nennen.

Der gesamte Inhalt ist user generated (UGC). Alle Gebäude, Fahrzeuge und sonstigen Objekte wurden von den Nutzern erschaffen. LindenLab stellt lediglich die Plattform und die Werkzeuge dafür zur Verfügung. Die Firma unterstützt das kreative Treiben ihrer Kunden durch umfangreiche 3D-Design-Tools, eine eigene Programmiersprache (LSL – Linden Script Language²⁴) aber auch durch Kompatibilität zu gängigen Designprogrammen von Drittanbietern wie z.B. Poser²⁵.

²⁴ Die Syntax von LSL ähnelt der von C oder Java

²⁵ Software zur Erstellung von 3D-Figuren und Animationen

Auch in Second Life ist die Entwicklung eines Avatars der erste Schritt, doch gibt es keine vorgefertigten Grundfiguren, derer man sich bedienen könnte, lediglich eine anthropomorphe Rohmasse, die je nach Vorlieben gestaltet werden kann.

Es gibt kein Limit. So versuchen einige Rollenspieler, ein möglichst naturalistisches, wenn auch aufgehübschtes Abbild ihrer natürlichen Person zu schaffen, während andere es vorziehen, in völlig neue Rollen zu schlüpfen. Jedes Detail des Körpers kann über Schieberegler stufenlos justiert werden. Plastische Chirurgie für den Desktop.

Die Wahl des Geschlechts ist natürlich auch hier völlig frei und bietet viel Raum zum Experimentieren.

Beim Streifzug durch die Welt begegnen einem, neben scheinbar „normalen“ Bürgern, auch Felktiere (Furries), Cyberpunks, Comicfiguren, Hexenmeistern oder rauchende Eichhörnchen. Hinter all diesen sonderbaren Gestalten stecken Menschen aus Fleisch und Blut, mit denen man ins Gespräch kommen kann.

Es gibt keine computergesteuerten Figuren.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist es möglich, jederzeit die Rolle zu wechseln. War man eben noch ein Westernheld, so ist man bei Bedarf einen Klick später schon eine verführerische *Femme Fatale*.

Doch nicht nur in Bezug auf den Avatar sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, denn die Bewohner von Second Life können Kleider gestalten, Vereine gründen, Schlösser bauen, Spiele im Spiel konzipieren oder sich einfach nur an den Kreationen ihrer Nachbarn erfreuen. Welchen Verlauf die Entwicklung dieses künstlichen Ortes nehmen wird, ist völlig offen und liegt ganz in der Hand seiner Bewohner.

Ein spannendes soziales Experiment, und so vielfältig wie die Möglichkeiten sind auch die Motive der Residents – sie verstehen Second Life als eine Leinwand, auf die sie ihren persönlichen Lebensentwurf malen können. Vielen von ihnen ist ein gewisser Hang zum Exhibitionismus gemein. Ein beliebtes Kommunikationsschema ist es, durch extrovertierte Kleidung oder Körperform auf sich aufmerksam zu machen, um dann neue Bekanntschaften zu knüpfen. Im Gegensatz zu den Kriegsspielen, in denen Sexualität zugunsten von Gewalt völlig ausgeklammert ist, herrscht hier oft eine erotische Spannung. Es wird viel geflirtet. Während in es in World of Warcraft mitunter zur offenen Diskriminierung von Homosexuellen kommt²⁶, gibt es in Second Life sogar Schwulenclubs.

Gewalt auszuüben ist in Lindens Welt nicht möglich²⁷, Anerkennung gibt es nur für Kreativität und soziales Verhalten.

Interessanter Weise führt diese Wertumkehrung, die ja eher dem diesseitigen Idealbild ähnelt, auch zu einer Umkehrung des Geschlechterverhältnisses. Second Life beherbergt mehr Frauen als Männer; eine Seltenheit in der männlich dominierten Welt der Computerspiele und sonst nur noch bei den Sims²⁸ zu finden, wo es ebenfalls um soziale Werte geht. Die breite Altersspanne der Residents ist ebenfalls ungewöhnlich.

Die Kritiker aus der Zockerfraktion hingegen betrachten Second Life lediglich als einen aufgeblasenen Chatroom und langweilen sich in Ermangelung an Aufgaben und Gegnern zu Tode, doch Sterben ist in dieser Welt nicht vorgesehen.

²⁶ Spiegel Online, Redeverbote für schwule Orks, 08.02.2006

²⁷ Eine kleine Ego Shooter Zone, von Residents gebaut, ist die Ausnahme.

²⁸ Die Sims, Electronic Arts, erfunden von Will Wright

// ZEIT IST GELD

Ein sehr wichtiger Aspekt, den alle synthetischen Welten gemeinsam haben, wurde bisher außen vor gelassen – das Geld. Im Laufe der Zeit haben sich in den Online-Rollenspielen Parallelwährungen etabliert, die einen realen Tauschwert in der physikalischen Welt haben (Real Money Trade). In World of Warcraft handelt man mit Gold, bei Second Life sind es Linden Dollar. Ursprünglich waren die Währungen nur Fantasiegeld zur Regulierung des In-Game-Tauschhandels, ohne Gegenwert außerhalb des jeweiligen Spiels. Gerade in den mittelalterlich angehauchten Fantasiewelten spielte der Tausch von Waren immer eine große Rolle. So tauschte man Zaubersprüche gegen Kleidungsstücke oder kaufte von seinem Kriegersold neue Waffen. Da es jedoch enorm zeitintensiv ist, im regulären Spielverlauf zu Reichtum, und somit zu Einfluss und Macht, zu gelangen, hat sich auch außerhalb der jeweiligen Kunstwelten ein schwunghafter Handel mit Spielgegenständen, so genannten *Items*, entwickelt.

Komplette *Identitäten*, also beispielsweise ein Zauberer, Stufe fünfzig, samt Schloss und Fähigkeiten werden auf eBay zu horrenden Preisen versteigert. Für eine weitentwickelte Spielfigur mit vielen Fähigkeiten, zahlt man weit über tausend Euro. Derartige Geschäfte sind zwar von den Betreibern der Spiele ausdrücklich verboten, die Schattenökonomie lässt sich jedoch unmöglich zu kontrollieren, und so ist es wohlhabenden Menschen mit wenig Zeit möglich, sich in eine hohe Stufe des Spiels einzukaufen. Das ist zwar unsportlich, aber durchaus üblich – und für die Händler sehr lukrativ.

Das Geschäft mit den Items erwirtschaftet schwindelerregende Summen. Das Bruttosozialprodukt der Spielergemeinschaft übertrifft das kleinerer Staaten. Im letzten Jahr haben

Spieler ca. eine Milliarde Dollar für Items ausgegeben. 2004 hat ein Australier für eine virtuelle Insel im schwedischen Spiel *Entropy* 26.000 US Dollar bezahlt²⁹.

Das größte auf Itemhandel spezialisierte Auktionshaus, *Itembay* aus Südkorea, macht 17 Millionen Euro Gewinn – monatlich! Und nach oben hin scheint es keine Grenzen zu geben.

Die Betreiber von *World of Warcraft* verdienen durch ihre Abonnements ähnliche Summen, doch dafür müssen sie sehr viel mehr Gegenleistung erbringen. Die Entwicklung und Wartung einer synthetischen Welt verschlingt Budgets in Dimension von Hollywoodfilmen und die Gewinne des externen Tauschhandels gehen an den Spieleherstellern vorbei.

Da sich die Items der Rollenspiele nicht aus ihrer Welt herausholen lassen, beschäftigen die Itemhändler *Agenten*. Das sind Menschen, die sich als Avatar in die virtuelle Welt einloggen, um dem Käufer eines Items an einem verabredeten Ort, zu einem bestimmten Zeitpunkt, die Neuerwerbung zu übergeben. Willkommen in der Matrix!

Es ist übrigens auch möglich, Spielwährung direkt in bares Geld einzuwechseln, wie an der Börse, zu schwankenden Kursen. Der Wechselkurs reagiert sehr sensibel auf alle Entscheidungen der Spielbetreiber. Von Zeit zu Zeit erfahren die Währungen drastische Inflationen, immer dann, wenn erst das Land knapp wird und dann plötzlich der Welt neue Flächen hinzugefügt werden. Für Rohstoffe gilt das Gleiche. Der Spekulation sind Tür und Tor geöffnet, Insidergeschäfte sind nicht zu vermeiden.

29 www.entropy-universe.com

Der Kauf wurde aufgenommen in das Guinness Buch der Rekorde, als bis dato höchste Summe die je für ein Item gezahlt wurde.

In den USA gibt es bereits erste Anbieter von Kreditkarten, die es dem Onlinespieler bei Einkäufen in der wirklichen Welt ermöglichen, direkt vom virtuellen Goldstück-Konto abzubuchen. Spätestens an dieser Stelle sollte selbst dem größten Skeptiker klar geworden sein, dass die so genannten „Spiele“ keinesfalls bloße Fiktion mehr sind. Der Umtausch-Kurs für *Warcraft Gold* liegt derzeit (August 2006) weit höher als der des Yen³⁰. So kommt es zu absurd anmutenden Zuständen: In China erwirtschaften Menschen ihren Lebensunterhalt mit der zeitintensiven Aufzucht von *Warcraft* Avataren. Diese Spieler werden von den anderen verächtlich als *Goldfarmer* bezeichnet und sind sehr schlecht angesehen.

Der Wirtschaftswissenschaftler Edward Castronova³¹, Professor an der Universität von Chicago hat im vorigen Jahr ein Buch herausgebracht, das sich ausschließlich mit der Ökonomie der Onlinerollenspiele befasst. In umfangreicher und zugleich sehr anschaulicher Form untersucht Castronova die Zusammenhänge der metaphysischen Ökonomien.

Castronova macht in seinen Ausführungen deutlich, dass es aus ökonomischer Sichtweise keinerlei Unterschied gibt zwischen dem Wert eines Diamanten und dem eines Items. Beide haben keine „echte“ Funktion, sondern dienen lediglich als Statussymbol oder Distinktionsmerkmal.

In dem Moment, wo eine Nachfrage entsteht und Menschen bereit sind, für ein Objekt Geld auszugeben, wird es buchstäblich vollwertig, auch wenn es immateriell ist. Allerdings ist der Wert

30 1.000 Goldstück kosten ca. 250 Euro, 1.000 Yen kosten ca. sieben Euro

31 Edward Castronova, *Synthetic Worlds, the business and culture of online games*, the University of Chicago Press, Chicago 2005

von Items extremen Schwankungen ausgesetzt, sie können ihn sehr schnell wieder verlieren.

Der florierende Itemhandel erinnert an den Tulpenwahn der Niederlande im frühen siebzehnten Jahrhundert. Damals waren Tulpen das wichtigste Statussymbol. Die Bürger kauften Optionen auf Tulpenzwiebeln und ließen sich dabei von Gemälden leiten, die zeigen sollten, wie die Blume später aussehen würde. Die Spekulation geriet völlig außer Kontrolle, ganze Wohnhäuser wurden gegen eine Hand voll Zwiebeln getauscht, bis im Jahre 1637 die Blase plötzlich platzte und die Preise für Tulpen um 95 Prozent fielen.

Die Spieleökonomie ist immer auch Glücksspiel, und es gibt keinerlei Rechtssicherheit.

Auch in Bezug auf das Geld verfolgt die Firma LindenLab einen anderen Ansatz als zum Beispiel Blizzard Entertainment mit World of Warcraft. In Second Life ist der Handel mit Items keineswegs untersagt, sondern der reale Gegenwert des Linden Dollar ist ein wichtiges Werbeargument für das Spiel. Die Firma betreibt eigene Wechselstuben, ist somit am Umsatz der Parallelwährung beteiligt. LindenLab stellt den Residents in Aussicht, durch das Spiel reich zu werden. Und das gelingt einigen tatsächlich. Ermöglicht wird dies durch zwei Besonderheiten von Second Life. Zum einen können die Residents Land kaufen, bebauen und kommerziell nutzen. Zum anderen wird ihnen das geistige Eigentum an ihren im Spiel entworfenen Kreationen zugesichert.

Das derzeit prominenteste Beispiel ist eine Lehrerin aus Hessen, die sich im Spiel unter dem Pseudonym Anshe Chung³² als Grundstücksmaklerin und Landschaftsgärtnerin betätigt. Sie kauft großflächig Brachland, zu günstigen Konditionen, direkt

vom Betreiber und legt dann Parks und homogene, themenorientierte Wohnsiedlungen an. Die attraktiven Parzellen, mit Namen wie z.B. Friesland, verpachtet sie dann an zahlungskräftige Residents. Der Gewinn wird in den Kauf von weiteren Grundstücken investiert. Ihre heutigen Besitztümer umfassen bereits einen Gegenwert von über 250.000 US Dollar. Anshe Chung beschäftigt siebzehn Angestellte im In- und Ausland, die sie als Gärtner oder Verwalter bei der Arbeit unterstützen.

Ebenfalls eine Erfolgsgeschichte hat Nathan Keir aus Neuseeland vorzuweisen. Er programmierte in Second Life ein Spiel namens Tringo, eine Mischung aus Tetris und Bingo. Tringo erfreute sich unter den Residents einer so großen Beliebtheit, dass Keir seine Idee an die Softwarefirma Crave Entertainment verkaufen konnte, die das Spiel jetzt für den Gameboy produziert.

Einige Residents verkaufen sehr erfolgreich Mode und Animationen für Avatare. Sie zahlen für jeden Upload eigenen Texturen, Tönen oder Filmen vom Heimrechner auf den Server jeweils 10 Linden Dollar³³ und verkaufen ihre Designobjekte für das Zehn- bis Hundertfache in der Welt.

Auch der Dienstleistungssektor boomt im Zweitleben. Kostenpflichtige Führungen durch die Welt werden angeboten. Es gibt Kinos, Diskotheken mit Live DJ, Zeitschriften, Radiosender, Avatar-Pornographie – sogar Prostitution und Glücksspiel. Jeder hat hier die Chance, ohne großes Risiko die Selbstständigkeit auszuprobieren, Geschäftsideen umzusetzen oder sich als Designer zu versuchen.

³² www.anshe-chung.com

Der aktuellste Bericht über Frau Chung findet sich in der Zeitschrift Business Week vom Mai 2006, Spiegel Online berichtete ebenfalls.

³³ Das sind derzeit etwa drei bis vier Euro-Cent.

// RÄUBER UND GENDARM

Doch wie immer, wenn es um viel Geld geht, entsteht schnell Kriminalität. Oft sind es kleinere Betrügereien, aber auch Stalking und obszönes Verhalten sind keine Seltenheit. Ein weiteres Problem ist Vandalismus in Form von Polygon Graffiti. 3D-Objekte werden als Markierung hinterlassen oder ganz bewusst eingesetzt, um Mitspielern die Aussicht zu verschandeln und somit die Grundstückspreise zu senken.

Die Spielleitung ist darum bemüht, Maßregelungen ingame zu vollstrecken. Wer wiederholt den herrschenden Verhaltenskodex (Code of Conduct) verletzt wird zeitweilig ins Exil verbannt. Das ist ein gigantisches Maisfeld, fernab von allen anderen Spielern, mit lediglich einem alten Fernseher als Ablenkung³⁴. Isolationshaft ist für die redseligen Residents die denkbar schlimmste Strafe.

In Homo Ludens beschreibt Johan Huizinga, dass es immer das höchste Ziel aller Spielenden ist, die Illusion aufrecht zu erhalten. Falschspieler sind demzufolge weitaus akzeptierter als Spielverderber, denn sie bewegen sich immer noch im magischen Kreis des Spiels.

Der Spielverderber zerbricht die Zauberwelt³⁵.

Es ist also nur konsequent, dass die Falschspieler im Spiel bestraft werden. Die Existenz eines In-Game-Exils fördert die Illusion einer in sich geschlossenen Welt für alle Spieler.

³⁴ Der Fernseher zeigt den immer gleichen Schwarzweißfilm über einen Jungen, der eine Bewährungsstrafe für seine Taten erhält.

³⁵ Johan Huizinga, Homo Ludens, S. 20

Doch natürlich gibt es auch die Spielverderber, die massive Angriffe auf das System ausüben und große Schäden anrichten. So brachten Hacker ganze Regionen zum Absturz, indem sie Objekte aussetzten, die sich unendlich selbst replizierten. In andern Cyberwelten hat es Banküberfälle gegeben, bei denen hunderte tausende Dollar erbeutet wurden. Mitunter griffen betrogene Spieler in der wirklichen Welt zur Selbstjustiz, da die Behörden den Diebstahl von immateriellen Gütern nicht verfolgen wollten. Mit einem In-Game-Gefängnis ist es bei solchen Fällen nicht mehr getan.

Dank seines flächendeckenden Breitbandnetzes ist Süd-Korea bei den meisten Rollenspielphänomenen Spitzenreiter, so auch bei den Online Related Crimes. Es wurde inzwischen eine Sonderkommission eingerichtet, die auf diesen Bereich spezialisiert ist. Schon im Jahr 2003 gab es 2.200 solcher Fälle.

In Deutschland sind die meisten juristischen Fragen in Bezug auf geistiges Eigentum und Besitz an Items noch weitgehend ungeklärt, doch sie werden auch hierzulande bald drängender werden. Ein weites Feld für Medien- und Urheberrechtler.

Es ist übrigens verblüffend, mit wie viel krimineller Energie und Kreativität Hacker versuchen, die digitalen Parallelgesellschaften zu unterwandern. Sie statten zum Beispiel ihre Avatare mit künstlicher Intelligenz aus und können so mehrere Spielfiguren gleichzeitig für sich arbeiten lassen. Sie replizieren praktisch seelenlose Söldner, *Bots* genannt, die rund um die Uhr plündern und rauben.

Den Betreibern der Spiele bleibt nur eine Möglichkeit, potentielle Bots zu überführen. Sie verwickeln verhaltensauffällige Spielfiguren im Spiel in persönliche, emotionale Gespräche.

Solchen *Turing Tests*³⁶ ist die künstliche Intelligenz (noch) nicht gewachsen. Bladerunner³⁷ lässt grüßen!

Doch die Hacker sind schon wieder einen Schritt weiter. Inzwischen bewältigen sie derartige Verhöre mobil per SMS. Wo ein Wille ist...

36 Benannt nach Alan Turing (1912-1954), dem Begründer der theoretischen Informatik. Der Test ist die Probe aufs Exempel für die künstliche Intelligenz: Ein Proband kommuniziert mit zwei Gesprächspartnern über einen Bildschirm. Der erste ist ebenfalls ein Mensch, der zweite ein Computerprogramm. Der Turing Test ist bestanden, wenn der Proband nicht mehr feststellen kann, welches der Computer ist. Bisher hat noch kein Programm den Test bestanden.

37 Spielfilm von Ridley Scott, (1982) nach dem Roman
Do androids dream of electric sheep? (1968) von Phillip K. Dick

..// *Utopia Ex Machina*

[illegible]

/ PARADIES, GEWONNEN

Wir leben in einer kontingenten Welt. Alles könnte auch ganz anders – vielleicht viel besser sein. Die synthetischen Räume können dazu dienen, andere Möglichkeitsfelder zu erschließen. Dadurch, dass jetzt auch dort das Geld regiert, verlieren sie zwar viel von ihrer Andersartigkeit. Dennoch bergen sie einige utopische Qualitäten.

Der Begriff *Utopie* geht zurück auf den Roman *Utopia*, von Thomas Morus (1478-1535) aus dem Jahr 1516 und setzt sich zusammen aus den griechischen Worten *eutopie* (guter Ort) und *outopie* (kein Ort). Utopie bezeichnet eine positive Vision der Gesellschaft, die an keinem festen Ort existiert. Die Utopie ist die

Idee einer perfekten Welt, Fiktion. Doch plötzlich gibt es diesen Ort tatsächlich, wenn auch nicht im Raster der physikalischen Längen- und Breitengrade.

Die Welt von Second Life mag künstlich sein, aber die Gesellschaft, die in ihr lebt, ist echt. Beobachtet man eine Weile das chaotische Miteinander der unterschiedlichsten Subkulturen, die in Second Life an ihrer Utopie basteln, so beschleicht einen das Gefühl, die von Hakim Bey³⁸ in den späten achtziger Jahren heraufbeschworenen Temporary Autonomous Zones (TAZ)³⁹ seien Wirklichkeit geworden.

Bey hatte in seinen manifestartigen Schriften zur Errichtung temporärer, anarchischer Freiräume aufgerufen, mit dem Ziel, alternative Formen gesellschaftlichen Zusammenlebens zu entwickeln und den Sub- und Gegenkulturen einen Ort zu geben. Nonkommerzielle Festivals wie die Fusion in Deutschland oder der Burning Man in den USA sind solche Orte. Auch die Reclaim the Streets Bewegung und die Kommunikations-Guerilla stehen in der Tradition von Hakim Beys Utopie der TAZ. Das Besondere an diesen Zusammenkünften ist die Heterogenität ihrer Teilnehmer.

Sie entstammen nicht einer Szene, sondern setzen sich aus den unterschiedlichsten subkulturellen Strömungen zusammen. Politisch motivierte Aktivisten vermischen sich mit Künstlern, Körperästheten, Bastlern, Musikern und ganz normalen Bürgern. Das verbindende Element ist der Wunsch, dem grauen, konsumorientierten Alltag einen anderen Lebensentwurf entgegenzustellen, und sei es nur für ein paar Tage.

³⁸ Hakim Bey, Pseudonym des amerikanischen Schriftstellers und Philosophen Peter Lamborne Wilson (* 1945).

³⁹ CHAOS: The broadsheets of ontological anarchism, 1985
Temporary Autonomous Zones ,TAZ, 1991

So verschieden wie die Menschen, die sich hier zusammenfinden, ist das, was sie hier suchen und erleben. Was sie vereint, ist die Freiheit, sein zu können wie sie sein wollen: Zwanglos und unkontrolliert. Fernab des Alltags entsteht für vier Tage eine Parallelgesellschaft der ganz speziellen Art. Im kollektiven Ausnahmezustand entfaltet sich an einem Ort, ohne Zeit, ein Karneval der Sinne, indem sich für uns alle die Sehnsucht nach einer besseren Welt spiegelt.

Weil es aber nirgends einen Ort gibt, wo die Menschen frei sind, ist es gerade die Vereinigung der FusionistInnen aller Länder und der Ferienkommunismus, der uns spüren lässt, dass wir mehr wollen, als das, was uns in diesem Leben geboten wird.

Diese Zeilen finden sich auf der Webseite des Fusion Festivals, doch sie könnten genauso gut von Hakim Bey oder einem Resident aus Second Life stammen.

Wie der Name TAZ bereits impliziert, sind diese Orte immer temporär. Sie blühen auf, verschwinden wieder, nur um an einem neuen Ort erneut zu erscheinen. Die Erscheinung der TAZ ist ephemere, doch ihre Idee ist sehr beständig.

Das ist der große Unterschied zur synthetischen Welt, die jetzt dem Jahrmarkt der Eitelkeiten, dem großen Spektakel und Rollenspiel ein dauerhaftes Zuhause bietet. Sie ist der überdimensionale Sandkasten, ein Nährboden für eine Schar von exhibitionistischen, kreativen, kontaktfreudigen und sehr geschäftstüchtigen Menschen. Ganz egal, ob sie Arkadien suchen, Eldorado oder das Metaverse⁴⁰, alle werden scheinbar fündig.

⁴⁰ Metaverse heißt die Cyberwelt im Roman Snow Crash, 1992 von Neal Stephenson geschrieben. Sie ähnelt SL in vielen Punkten.

Das Ganze lässt sich auch biblisch interpretieren:

In der schönen neuen Welt herrschen paradiesische Zustände. Es gibt keine körperliche Anstrengung, keine Gebrechen, weder Krankheit noch Tod. Es gibt keine Diskriminierung. Geschlecht, Hautfarbe, Herkunft, Alter, Nationalität, Religion, körperliche Behinderungen, das alles spielt keine Rolle mehr bzw. ist frei wählbar.

Von einem euphemistischen Standpunkt aus betrachtet, könnte man sagen, die Menschheit habe es geschafft, ein künstliches Paradies zu kreieren, ohne dabei auf Erkenntnis verzichten zu müssen. Im Prinzip sind alle Menschen gleich.

Doch es gibt natürlich auch eine höhere Macht, die *Coding Authority*, die Schöpfer der Welt. Sie haben die Welt gemacht, die Rahmenbedingungen festgelegt, physikalische Gesetze simuliert, die Verteilung von Wasser, Festland und Rohstoffen bestimmt und einen eigenen Rhythmus von Tag und Nacht eingeführt. In SL dauert ein Tag fünf Stunden.

Die Coding Authority ist quasi allmächtig und allwissend, sie kann schöpfen und zerstören, die gegebenen „Naturgesetze“ verändern, Wunder vollbringen und Avataren beliebige Kräfte zukommen lassen oder selbst als Gott in Menschengestalt unerkannt durch ihre Welt spazieren. Die Coding Authority ist zugleich überall und nirgendwo. De Facto tritt sie äußerst selten in Erscheinung. Zwar richten tagtäglich hunderte Residents Stoßgebete (in Form von Emails) an die Schöpfer ihrer Welt, sie beklagen sich über ungerechte Regeln oder verlangen die Wiedergutmachung für Schäden höherer Gewalt (Serverabstürze). Doch jede Regelländerung, jedes Eingreifen seitens der Schöpfer zugunsten der einen, würde wieder andere benachteiligen. Also bleiben die Schöpfer tatenlos. Es herrscht Cyber-Deismus oder politisch ausgedrückt, eine passive Diktatur.

Das liegt auch daran, dass jede Intervention viel Geld im Diesseits kostet. Programmierer, die göttlichen Helfer, sind teure Spezialisten, und da der Betrieb einer Welt marktwirtschaftlichen Prinzipien folgt, wird nur gehandelt wenn die Bewohner massenhaft damit drohen auszuwandern. Der Exodus als politisches Druckmittel.

Natürlich steht es jedem frei, die Welt zu verlassen und sich in einem anderen Universum eine neue Existenz aufzubauen. Die Folge ist jedoch der vollständige Verlust allen Hab und Guts, aller Erfahrungen, aller Reputation und aller sozialen Kontakte. Wer seinen digitale Körper verlässt, kann nur seine Seele mit hinübernehmen, den Geist, der jeden Avatar bewohnt. Verständlicherweise ist die Hemmschwelle zu einem virtuellen Selbstmord groß, die Passivität der Coding Authority bleibt also meist folgenlos.

Bewegt man sich innerhalb dieses religiösen Bildes, so drängt sich noch eine weitere Übertragung auf. Neben den von oben eingesetzten Programmieren, gibt es auch noch die Codekundigen innerhalb der Welt. Wie Mönche im Mittelalter, sind sie durch ihre Kenntnis des Codes der breiten Masse überlegen, und hoch geachtet. Während die Bevölkerung das Lesen und Schreiben von Buchstaben inzwischen gelernt hat, verstehen es nur wenige Algorithmen zu lesen und anzuwenden. Mathematische Formeln sind es, die die digitale Welt im Innersten zusammenhalten⁴¹.

⁴¹ Man bedenke das sich das Google Imperium im Wesentlichen auf einen Algorithmus stützt.

Besonders Menschen mit schweren körperlichen Behinderungen sind die virtuellen Welten ein Paradies. Ganz egal, ob sie im wirklichen Leben gelähmt sind oder nicht sprechen können, mit ihrem Avatar können sie alles machen und stehen den anderen Residents in keiner Weise nach.

Im offiziellen Second Life Blog gab es vor kurzem ein Interview⁴² mit einer Gruppe von neun Schwerbehinderten von der amerikanische Ostküste, die sich gemeinsam einen Avatar teilen. Ihr Leihkörper heißt Wilde Cunningham und ist ein männliches Wesen mit oranger Haut. Die Gruppe ist multiethnisch; die Hautfarbe schien ein guter Kompromiss. Das Leben von Wilde Cunningham wird demokratisch bestimmt; wie jeder Mensch hat er sehr unterschiedliche Charakterzüge. Unterstützt werden die neun Seelen von ihrer Pflegerin Lilone Sandgrain, die sich auch bei der Heimleitung für einen funktionstüchtigen Computer stark gemacht hatte. Die Gruppe empfindet Second Life als eine große Bereicherung für ihr Leben.

Der Fotograf Robbie Cooper hat in einer beeindruckenden Fotoserie unterschiedlichste Spieler ihren Avataren gegenübergestellt, wie zum Beispiel den an ein Beatmungsgerät und Rollstuhl gefesselten Jason. Der Junge leidet an einer schweren Dystrophie seiner Muskeln, und kann nur seinen Daumen bewegen. Sein Alter Ego Bladerunner hingegen, gibt in seiner futuristischen Rüstung ein einziges Bild von Stärke. *«Im Spiel lernst du eher den Charakter einer Person als ihren Körper kennen.»*⁴³

42 The nine souls of Wilde Cunningham, im Interview mit Wagner James Au

http://secondlife.blogs.com/nwn/2004/12/the_nine_souls_.html

43 <http://www.meinberlin.de/fototouren/tour/index.php?Tour=669&Bild=3>

Was jedoch treibt kerngesunde Menschen dazu, ihren Lebensmittelpunkt in eine Welt aus Pixeln und Vektoren zu verlegen? Es lohnt sich, einen Blick auf die Bedürfnispyramide des amerikanischen Psychologen Abraham Maslow⁴⁴ zu werfen. Maslow zufolge, verläuft die Bedürfnisbefriedigung der Menschen auf fünf aufeinander aufbauenden Stufen:

In der ersten geht es um die elementarsten Notwendigkeiten wie Essen, Trinken, Schlafen, Fortpflanzung. In der zweiten Stufe geht es dann um das Streben nach materieller Sicherheit. Ist auch diese gewährleistet, macht sich der Mensch an die Erfüllung seiner sozialen Bedürfnisse. Das sind, in Stufe drei, Kommunikation, Partnerschaft und Gruppenzugehörigkeit. Mit der vierten Stufe folgt dann die Sehnsucht nach Anerkennung, nach Macht und Einfluss.

Die Spitze der Pyramide bildet schließlich der Wunsch nach Selbstverwirklichung in Form von Individualität und Kreativität. Spätestens nach Erreichen von Stufe drei sind also alle materiellen Bedürfnisse gestillt (so wie es in unserer Gesellschaft in der Regel der Fall ist).

Folgt man Maslows Theorie, so lässt sich ab diesem Punkt die Suche nach dem Glück ohne nennenswerte Verluste auch immateriell fortsetzen. Gerade Second Life bedient alle Aspekte von Stufe drei, vier und fünf; die wichtigsten Beweggründe menschlichen Handelns finden ihre virtuelle Entsprechung. Denn in jener Traumwelt verstecken sich viele scheinbar verloren gegangene Werte:

Partizipation, Zugehörigkeit, Gleichheit, Abenteuer, Herausforderungen, Entdeckung und Besiedlung neuer Länder (Terra

44 Abraham Maslow (1908 – 1970), Bedürfnispyramide, 1958

Incognita), Kreativität, Einfluss, Anerkennung, Spaß, Austausch, Erfahrung, Fantasie, Rollenspiel, sexuelle Freizügigkeit und nicht zuletzt Mystik und Magie. Im digitalen Utopia finden alle diejenigen, denen ihr bürgerliches Leben bedeutungslos erscheint, eine Berufung (z.B. den Drachen zu töten), oder sie stellen sich selbst fantastische, aber erfüllbare Aufgaben. Zum Beispiel den Aufbau einer neuen Identität als Künstler oder Held, jeder nach seiner Façon.

Im Gegensatz zum mühseligen Broterwerb im Diesseits erreicht man im digitalen Jenseits auch mit einer niedrigen Frustrations-Schwelle täglich neue Erfolge. Jede Handlung, jedes Aktom⁴⁵, jeder Klick hat Bedeutung, bringt Erfahrungspunkte, bringt Anerkennung. Jede Entscheidung ist zugleich eine Tat – eine permanente Stimulation des körpereigenen Belohnungssystems.

Und genau hierin liegt die große Suchtgefahr.

Je mehr sich ein Spieler auf diese Art von Erfolgserlebnissen konditioniert, desto trister erscheint ihm sein bürgerliches Leben.

⁴⁵ Der Begriff geht zurück auf den franz. Kommunikationstheoretiker Abraham André Moles (1920–1992). Er bezeichnet die kleinstmögliche Entscheidungs- bzw. Handlungseinheit.

// REALITÄTSVERLUST

Manche Menschen erleiden durch den digitalen Schein einen drastischen Realitätsverlust, der die Zerstörung aller sozialen Bindungen zur Folge haben kann. Die Extremfälle definieren die Wirklichkeit in etwa so:

„*Reality is, where the pizza guy comes from.*“

Rollenspieler-Witwen beklagen den Verlust ihres Lebenspartners durch Second Life, World of Warcraft und ähnliche Welten. Es gibt Selbsthilfegruppen⁴⁶, vergleichbar mit den anonymen Alkoholikern und Zusammenschlüsse besorgter Mütter deren Kinder der Online-Spielsucht anheim gefallen sind. (Zynischer Weise wirbt Google auf Seiten der Selbsthilfegruppen⁴⁷ für Online-Rollenspiele)

In Amsterdam hat vor kurzem eine Suchtklinik aufgemacht, die explizit auf Rollenspieler spezialisiert ist, und versucht, diese wieder aus ihrer Versenkung zu holen⁴⁸.

An der Charité beschäftigt sich eine interdisziplinäre Forschungsgruppe mit dem Phänomen: sie hat nachgewiesen, dass intensives Computerspielen die Endorphin-Ausschüttung der Spieler verändert und Entzugerscheinungen auslösen kann. Edward Castronova beschreibt das Krankheitsbild als *toxic immersion*, giftige Versenkung.

Eine der wichtigsten Ursachen ist vermutlich ein Gefühl der Ohnmacht gegenüber der physikalischen Welt. Einer Welt, deren Komplexität, befördert durch die Globalisierung, immer weiter anzuwachsen scheint. Seit jeher streben die Menschen nach

⁴⁶ online-gamers-anonymous, www.olganon.org

⁴⁷ mothers against videogame and violence, www.mavav.org

⁴⁸ Smith&Jones Klinik

Anerkennung und einem Sinn in ihren Handlungen. Aber es gelingt nur wenigen in unserer Gesellschaft, für diese Grundbedürfnisse Befriedigung in ihrer beruflichen Tätigkeit zu finden. Alle streben nach Selbstverwirklichung; nur wenigen gelingt die Synthese zwischen beruflichen und privaten Zielen. Schon jetzt führt ein großer Teil der Bevölkerung ein Leben in zwei Realitäten: die Arbeitszeit wird irgendwie ausgehalten, abgerissen, um dann am Wochenende durch starke Reize den Arbeitsalltag zu verdrängen. Sei es nun durch Shopping, Funsport oder die ewige Party (ohne Anlass zum Feiern).

Früher boten die großen Religionen und Ideologien Identifikationsmöglichkeiten und den Glauben, Teil von etwas Größerem zu sein. In Zeiten der Postmoderne mit ihrer omnipräsenten Vielschichtigkeit erscheint es unmöglich, sich vor den Karren einer gleichmachenden Idee zu spannen. Die synthetischen Welten sind lediglich ein neues Mittel, dem grauen Alltag, dem Gefühl, ein kleines, unbedeutendes Rädchen im Getriebe zu sein, ein Kontrastprogramm entgegenzusetzen. Die Spiele lassen die Menschen auch ihre Einsamkeit vergessen.

Edward Castronova schreibt:

But, like meaningless work, solitude is another thing that is explicitly undone by design in contemporary synthetic worlds⁴⁹.

Wer möchte schon ein unbedeutender Angestellter sein, wenn er genauso gut das Leben eines geachteten Magiers führen kann, und von seiner der Gilde dringend gebraucht wird?

⁴⁹ Edward Castronova, *Synthetic Worlds*, S. 274

Die Gilden üben Gruppenzwang aus, denn anders als bei jeder anderen Art von Spiel läuft bei den MMORPG die Handlung immer weiter. Und alle Spieler haben Angst, womöglich etwas Wichtiges zu verpassen oder ihre Kameraden im Stich zu lassen. Und so verbringen sie acht bis zehn Stunden täglich im digitalen Niemandsland.

Nicht nur für den einzelnen Spieler, auch für die Gesellschaft als Ganzes kann diese völlig neue Form des Eskapismus, der Rückzug ins Virtuelle, fatale Folgen haben. Wie soll eine Demokratie funktionieren, deren Bürger ihren Lebensmittelpunkt längst nach Konsolen verlegt haben? Welcher Bürger nutzt noch seine (nur scheinbar geringen) Möglichkeiten zu echter Partizipation, wenn er die Allmacht über eine Parallel-Realität erlangen kann? Nur all zu leicht kann die totale Immersion den Blick dafür verschleiern, dass eine funktionierende, freiheitliche, materielle Welt die Basis der Pyramide ist.

Zwar scheint die breite Masse der Nutzer ihren Spielekonsum weitgehend im Griff zu haben, doch die Langzeitfolgen kann bei einem so jungen Medium natürlich niemand abschätzen.

// DIE GELDDRUCKMASCHINE

Bisher ging es hauptsächlich um die Motive der Nutzer von künstlichen Welten. Im Folgenden soll das Augenmerk auf die Ziele der Besitzer gerichtet werden.

In den allermeisten Fällen sind dies gewinnorientierte Unternehmen der Unterhaltungsindustrie. Sie verdienen ihr Geld mit dem einmaligen Verkauf des Spiels und einer sich daran anschließenden Nutzungsgebühr. Das Abonnement macht den Löwenanteil der Einnahmen aus, sodass manche Hersteller ihre Produkte sogar gratis abgeben.

Ohne Zugang zur Online-Community sind die Spiele jedoch nutzlos. Und der Zugang wird streng überwacht, er ist normalerweise nur über eine Kreditkarte möglich und erfordert zusätzlich der Zustimmung zu einem umfangreichen Vertrag.

Es zeigt sich, dass sich die Tendenz fortsetzt die Jeremy Rifkin in seinem Buch *Access*⁵⁰ beschrieben hat. Das Verschwinden des Eigentums in der Informationsgesellschaft.

Rifkin sieht einen grundsätzlichen Wertewandel in der postindustriellen Gesellschaft, demzufolge Besitz heute eher als Ballast, als unnötig gebundenes Kapital angesehen wird. So wie man keinen Kopierer besitzen will, nur weil man gelegentlich eine Kopie braucht, lassen sich auch alle anderen Geräte oder Immobilien leasen.

Ein neuer Archetyp wird gerade geboren. Einen Teil des Lebens bequem in virtuellen Welten des Cyberspace verbringend, vertraut mit den Funktionsweisen einer vernetzten Wirtschaft, weniger

50 Jeremy Rifkin (* 1945), *Access*, Das Verschwinden des Eigentums, 2000

daran interessiert, Dinge zu sammeln als daran, aufregende und unterhaltsame Erfahrungen zu machen, fähig sich, simultan in parallelen Welten zu interagieren, rasch dabei, die eigene Persönlichkeit zu ändern, um sie irgendeiner neuen Realität, die ihnen – ob simuliert oder echt – begegnet, anzupassen...⁵¹

Diesen neuen Archetyp, der ein Kind der Postmoderne ist, nennt Rifkin den proteischen⁵² Menschen.

[Seine] ...Welt besteht zunehmend aus hyperrealen Ereignissen und augenblicklicher Erfahrung – es ist eine Welt der Netzwerke, der Pförtner und Portale, des Vernetzt-Seins. Für [ihn] zählt allein der Zugang. Nicht vernetzt zu sein, bedeutet das Ende seiner sozialen Existenz⁵³.

Durch den rigide geregelten Zugang geht für die Unterhaltungs- und Konsumgüterindustrie ein Wunschtraum in Erfüllung. Die totale Kontrolle über den gläsernen Konsumenten. Raubkopien spielen keine Rolle mehr, da der Kunde den Zugang zum Firmenserver braucht. Hat er erst einmal die Welt betreten, kann jeder Schritt, jede Neigung, jedes Interesse des Kunden beobachtet und aufgezeichnet werden. Plötzlich wird die halbwissenschaftliche Marktforschung objektiv und omnipotent. In-Game-Werbung bietet völlig neue Möglichkeiten, umfassende Konsumentenprofile zu erstellen. Das Skateboardspiel *Tony Hawk*⁵⁴ beinhaltet Plakatwerbung für aktuelle Kinofilme, an denen der Spieler, verkörpert durch seinen Avatar, vorbeifährt. Die Werbetafeln aktualisieren sich online. Die Engine erfasst jeden Blickkontakt des Spielers mit der Werbung, die Kosten für den

51 Jeremy Rifkin, *Access*, S. 250

52 Der Begriff geht auf den Psychologen Robert J. Lifton zurück.

53 Jeremy Rifkin, *Access*, S. 251

54 *Tony Hawk*, American Wasteland, Electronic Arts 2006

Werbenden berechnen sich nach Dauer der Aufmerksamkeit. Das ist die Umkehrung des Gießkannenprinzips, mit dem sich Werber in den klassischen Medien abfinden müssen.

Ganz ähnlich modernen Einkaufszentren, simulieren virtuelle Welten den öffentlichen Raum. Sie geben sich den Anschein einer Agora oder eines Marktplatzes, Orten also, die seit der Antike Dreh- und Angelpunkt des öffentlichen Lebens, der Kommunikation und Meinungsbildung waren. Eine echte Agora ist ein politischer Raum.

Doch der virtuelle Schein trügt. Der Konsument muss, oft ohne es selber zu merken, sämtliche Bürgerrechte an der Tür abgeben. Die freie Meinungsäußerung ist stark eingeschränkt, ebenso das Versammlungsrecht. Politische Agitation ist verboten. Die Simulation der Agora entbehrt ihrer wichtigsten Funktion, sie ist nicht mehr als ein Simulakrum im Sinne Baudrillards⁵⁵.

Sie ist kein freier Ort mehr für jedermann, sondern gerinnt zur verkaufsfördernden Hülle, zum sinnentleerten Trugbild ohne Ecken und Kanten, ohne Austausch und Reibung.

Jeremy Rifkin sieht darin eine neue Stufe des Kapitalismus, der jetzt das Ziel hat, sämtliches kulturelles Gemeingut zu privatisieren und alle menschlichen Beziehungen und Erfahrungen in Warenform zu bringen. Er zeigt am Beispiel der real existierenden Community-Siedlung Celebration⁵⁶, wie weit es manche Konzerne bereits auf dem Weg zur totalen Vereinnahmung des Konsumenten gebracht haben.

⁵⁵ Jean Baudrillard, (*1929), *Kool Killer*, 1978, Politik und Simulation, ab S. 39

⁵⁶ Celebration liegt neben Disney World in Orlando, Florida
www.celebrationfl.com

Celebration ist eine 2,5 Milliarden Dollar teure Wohnanlage des Disney Konzerns, die ihren Einwohnern das Leben in einer heilen Welt vortäuschen soll. Celebration beruft sich auf die gute alte Zeit von Small Town Amerika, die es in dieser Form nur in kitschigen Disney Filmen gegeben hat.

Die Siedlung ist die Simulation einer Simulation, ein Retro-Szenario⁵⁷, und nur eine von vielen tausend Community Projekten in den USA. Obwohl Celebration komplett generisch ist, finden sich Bauten wie Wassertürme, die dazu dienen, historische Bezüge vorzutäuschen. Die Einwohner kaufen mit ihrem Haus einen kompletten Lebensstil, zu dem sie über Broschüren angeleitet werden, und zu dessen Einhaltung sie vertraglich verpflichtet sind.

Die Siedlungen sind hermetisch abgeriegelt, gesichert vor der gefährlichen Außenwelt. Die Versorgung liegt komplett in der Hand des Betreiberkonzerns. Fremde haben keinen Zutritt, und jedes Detail ist streng geregelt. Die Vorschriften setzen sich bis hinein ins Haus fort, damit auch ja nichts die Illusion der heilen Welt stört.

Die Webseiten von Celebration und von Anshe Chung weisen große Ähnlichkeiten auf. Beide verkaufen Stücke einer künstlichen, heilen Welt. Themenorientierte Instant-Idylle.

Es stellt sich die Frage, ob Menschen, die diese Lebensform wählen, nicht bereits einen sehr viel herberen Realitätsverlust erlitten haben als die Onlinespieler. Die in Watte gesperrten Bewohner von Celebration können sich viel glaubhafter einreden, dass sie in der wirklichen Welt leben.

⁵⁷ Jean Baudrillard, *Geschichte: ein Retro Szenario*, 1978

Ermöglicht wird die drastische Beschneidung der Bürgerrechte in den modernen Shopping Malls und umzäunten Wohnsiedlungen durch das Hausrecht des Eigentümers, der über sein Privatgrundstück – und somit über die entscheidende Frage des Zugangs – frei verfügen kann. Der Nutzer virtueller Welten opfert seine freiheitlichen Grundrechte durch Unterzeichnung der EULA, des End User License Agreement. Das ist ein sehr komplexer Vertrag, der für Nutzer ohne fundierte juristische Kenntnisse kaum zu verstehen ist. Er entbindet die Betreiber der digitalen Plattformen von allen Pflichten und ihre Kunden von allen Rechten. Ohne Zustimmung kein Zugang. Friss oder stirb.

Für die Demokratien der wirklichen Welt kann das fatale Folgen haben, denn das Recht auf Rede- und Versammlungsfreiheit sind ihre wichtigsten Eckpfeiler. Wenn sich künftig ein immer größerer Teil des öffentlichen Lebens auf Privatgrundstücken und privaten Servern abspielt, muss der Staat um seiner selbst willen reagieren und auch an diesen Orten die Grundrechte zusichern, oder attraktive freiheitliche Alternativen fördern.

Die Bürger wiederum sollten sich ernsthafte Gedanken darüber machen, welchen hohen Wert die Rechte haben, die sie, um der Illusion einer heilen Welt willen, so leichtfertig abgeben. Sie zahlen für den Spaß einen viel höheren Preis, als sie es der monatlichen anfallenden Rechnung entnehmen können.

Der allumfassende Haftungsausschluss der Betreiber von Online-Welten ist angesichts der gigantischen Summen, die im Spiel sind, nicht akzeptabel. Die Spielbetreiber können jederzeit unkontrolliert neues Geld drucken, Insidergeschäfte betreiben, oder gar durch einen fingierten Serverabsturz ungestraft die virtuellen Konten sämtlicher Kunden plündern. Die künstlich verknüpften Items und Grundstücksflächen kosten den Spieler große Summen, der Betreiber kann sie ohne Mühe beliebig kopieren.

Von staatlicher Seite ist dem kaum beizukommen, da die Server nicht standortgebunden sind und international genutzt werden. Sollte tatsächlich einmal ein Nationalstaat Rechtssicherheit im virtuellen Raum einfordern, so könnte der Betreiber ohne weiteres seine physikalische Dependence verlegen. Einblick in das Treiben innerhalb der Plattformen haben staatliche Stellen erst recht nicht. Sie könnten höchstens Bundesbeamte in Avatare stecken, als Beobachter und Sittenwächter, als Agenten des Finanzamtes. Eine befremdliche Vorstellung.

// KRIEGERISCHER MISSBRAUCH

Die Technologie, die uns heute das Wandeln in virtuellen Welten ermöglicht, hat ihre Wurzeln in der Rüstungsindustrie. Schon sehr früh erkannte das Militär, vor allem in den USA, das Potenzial von Flugsimulatoren zur Ausbildung ihrer Piloten. Und auch der Vorläufer des heutigen Internets, das ARPANET⁵⁸, ist eine Entwicklung des US-Verteidigungsministeriums. Kein Wunder also, dass kein anderer Bereich so perfekt simuliert wird wie kriegsgerische Szenarien. Ein unglaubliches Aufgebot an Manpower und Rechenpower wird genutzt, um Explosionen und ballistische Flugbahnen realistisch und in Echtzeit darzustellen.

Wie bereits weiter oben geschildert, sind die allermeisten Computerspiele Kriegssimulationen, und es herrscht eine große Kontroverse über die Auswirkungen auf die Nutzer. Umstritten ist es, ob der virtuelle Massenmord für die Aggressionen des Spielers eher die Funktion eines Ventils oder die eines Durchlauferhitzers hat.

Es ist eher unwahrscheinlich, dass Gewaltspiele die Ursache für die Amokläufe von Littleton⁵⁹ oder Erfurt⁶⁰ waren. Fakt ist jedoch, dass sich die jugendlichen Gewalttäter auf die gleiche Weise durch die Gänge ihrer Schulen mordeten, wie es in den weit verbreiteten Egoshootern trainiert wird. Sie nutzten Taktiken und Waffen militärischer Spezialeinheiten und waren, wie Videobilder belegen, bestens für den Nahkampf ausgebildet! Das

⁵⁸ ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) 1962

⁵⁹ Verübt von Eric Harris und Dylan Klebold, 20. April 1999 an der Columbine High School, Colorado

⁶⁰ Verübt von Robert Steinhäuser, 26. April 2002 am Erfurter Gutenberg Gymnasium

Verbot von so genannten Killerspielen wurde zwar in den aktuellen Koalitionsvertrag der Bundesregierung aufgenommen, doch nachdem sich die Aufregung gelegt hatte, sieht die Politik keinen Handlungsbedarf mehr.

Das US Militär macht sich den starken Lerneffekt und die Faszination, die Schusswaffen auf junge Männer ausüben, erfolgreich zu Nutze. Es betreibt offiziell ein eigenes, äußerst realistisches Kriegsspiel mit dem Titel Americas Army⁶¹. Es steht jedermann frei zur Verfügung, und bietet eine umfassende Ausbildung für den Schusswaffengebrauch im Anti-Terror-Kampf.

„The technology in games has facilitated a revolution in the art of warfare.“ Das sagt David Bartlett, ehemaliger Entwicklungschef der Kriegssimulationen bei der US-Armee⁶².

Americas Army erfreut sich bei der Jugend größter Beliebtheit. Das „Spiel“ hat inzwischen 6 Millionen registrierte Nutzer. 30.000 von ihnen loggen sich täglich ein. Sinn und Zweck des Ganzen ist die Rekrutierung neuer Soldaten. Wer sich im Kampf bewährt, dem wird im Spiel, von echten Regierungsmitarbeitern, ein Eintritt in die Armee nahegelegt. Die Rubrik Chat with a recruiter ist immer nur einen Mausklick weit entfernt.

Auf der Webseite von Americas Army wird die Frage, ob auch Kinder das Spiel spielen sollten, wie folgt beantwortet:

In elementary school kids learn about the actions of the Continental Army that won our freedoms under George Washington and the Army's role in ending Hitler's oppression. Today they need to know that the Army is engaged around the world to defeat terrorist forces bent on the destruction of America and our freedoms.

⁶¹ www.americasarmy.com

⁶² <http://www.we-make-money-not-art.com/archives/008048.php>

The game provides a virtual means to explore a variety of Soldier experiences in basic training, advanced training, and training missions in real world Army units, so that young adults can see how our training builds and prepares Soldiers to serve in units in defense of freedom.

Finanziert wird diese Kampfausbildung vom amerikanischen Steuerzahler. Die Armee selbst macht keinen Hehl daraus, dass das „Spiel“ in erster Linie ein *cost-effective recruitment tool* ist, also ein kostengünstiges Rekrutierungs-Werkzeug.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass auch Terroristen diese effektiven Werkzeuge für ihre Zwecke missbrauchen.

Die Attentäter vom elften September übten ihren Einsatz an Flugsimulatoren, und auch die Geiselnnehmer von Beslan⁶³ kannten die von ihnen eingenommene Schule wie ihre Westentasche – ohne jemals dort gewesen zu sein. Möglich wird dies durch so genannte MOD's, das sind Modifikationen bestehender 3D-Engines und Spiele zur Generierung eigener Inhalte. Mit Hilfe von Grundrissen und Satelliten-Karten von Google Earth⁶⁴ lässt sich jeder beliebige Ort auf der Welt maßstabsgetreu nachbauen – und zum Schießplatz umfunktionieren. Komplett mit computergesteuerter Gegenpartei. Ein gefährliches Werkzeug in den Händen der falschen Nutzer.

Neue Formen des Militarismus erzeugen auch neue Formen des Pazifismus: Joseph DeLappe, Künstler und Lehrbeauftragter an

der Universität von Nevada, protestiert in Americas Army gegen den Irak-Krieg. Dead in Iraq heißt sein Projekt.

DeLappe loggt sich regelmäßig in das Spiel ein und verliert (tippt) die Namen aller bisher im Irak gefallenen US Soldaten. Von den Spielern wird er derweil beschimpft und beschossen.

Erstaunlicher Weise toleriert die US Armee DeLappes In-Game-Protest.

⁶³ Geiseldrama in der Schule von Beslan, 1.09.2004, verübt durch tschetschenische Terroristen

⁶⁴ www.earth.google.de

// SPIELENDE LERNEN

Zum Zwecke von Forschung und Bildung sind die synthetischen Welten ein sehr nützliches Werkzeug. Man kann sie auch als eine Petri-Schale für Soziologen verstehen, Gruppenverhalten und Massenphänomene lassen sich sehr genau beobachten und in Zahlen ausdrücken. Society in a Nutshell.

Aus diesem Grunde haben bereits zahlreiche Klassen amerikanischer Colleges, hauptsächlich Soziologen, Versuchsreihen in Second Life gestartet.

Die New York Law School besitzt eine eigene Insel – Democracy Island⁶⁵, auf der versucht wird, eine echte Agora zu errichten. Das Projekt läuft unter dem Titel Democracy Design Workshop, ideas for democratic action.

Auch von Spielerseite aus gibt es demokratische Bestrebungen. Eine der Aktivistengruppen nennt sich Second Life Liberation Army. So löblich die Ziele sein mögen, so unrealistisch ist es leider auch, eine kommerzielle synthetische Welt in eine Demokratie umzuwandeln.

Ganz abgesehen davon, dass eine Diktatur sehr viel bequemer für alle Beteiligten ist: die Welt müsste in ihrer ganzen sozioökonomischen Struktur bereits dafür ausgelegt sein.

Dazu Edward Castronova:

Implementing player government is, in fact, a design decision. one cannot retain all significant power in the hands of the coding authority and then simply declare: „Players! Make your own government!“⁶⁶

⁶⁵ <http://dotank.nyls.edu/DemocracyIsland.html>

⁶⁶ Edward Castronova, Synthetic Worlds, S. 216

Denkbar wäre jedoch, dass Spieler eines Tages genossenschaftlich ihre Welt kaufen, die für den Betreiber nichts mehr bringt, nachdem die Entwicklungskosten eingespielt sind. Oder dass eine staatliche Plattform, zum Beispiel von der Bundesanstalt für politische Bildung, errichtet wird. Ein sicherlich lohnenswertes Experiment.

Medizinische Forschungsprojekte werden mit Hilfe der MMORPG ebenfalls durchgeführt. Studiert wird vor allem die Ausbreitung von Infektionskrankheiten. Die Spieler werden mit einer Art Virus infiziert, dem gewisse Variablen zugeordnet werden, so zum Beispiel die Inkubationszeit. Der Virus richtet keinen Schaden an, sondern transportiert lediglich die Information darüber, wer wen wann angesteckt hat. Es lässt sich so sehr gut testen, zu welchem Zeitpunkt und an welchem Ort Impfstoffe verabreicht werden müssen.

Die amerikanische Sicherheitsbehörde Homeland Security finanziert ein Forschungsprojekt der University of California in Second Life. Von Steuergeldern wurde Land im Spiel gekauft und darauf die Kleinstadt Response gegründet. In der Stadt werden Übungen für den Katastrophenschutz durchgeführt und Nothelfer ausgebildet.

Die Lernerfolge, die mit dem Einsatz synthetischer Welten erzielt werden, sind enorm. Online-Rollenspieler verfügen nachweislich über ein deutlich verbessertes räumliches und strategisches Denken. Sie haben sehr viel schnellere Reaktionszeiten als der Durchschnitt der Bevölkerung, und sie sind es gewohnt, selbst in Stresssituationen komplexe Aufgaben zu bewältigen. Durch die

Organisation in Gilden erlangen sie ein hohes Maß an Teamfähigkeit und Führungskompetenz. All dies passiert nebenbei, und ohne als Ausbildung wahrgenommen zu werden.

Man spricht von dem Phänomen als *accidental learning*, quasi versehentlichem Lernen durch spielerische Abläufe. Das Management komplexer ökonomischer Zusammenhänge wird durch Strategiesimulationen zum Kinderspiel, Fachsprachen und technisches Know-how werden nebenbei verinnerlicht. Auch Erwachsene lernen am schnellsten über die gesteigerte Aufmerksamkeit im Spiel. Steven Gillet⁶⁷, ein erfahrener Gildenmeister der World of Warcraft, wurde letztes Jahr von Yahoo in eine gehobene Managementposition gehoben. Aufgrund seiner im Spiel unter Beweis gestellten Fähigkeit, Teams zusammenzustellen und strategisch durch vielschichtige Gefahren zu führen. In der Netzwelt kursieren inzwischen Gerüchte, dass Online-Rollenspiele zum Golf einer neuen Managergeneration avancieren. In diesem Kontext ist es wirklich nicht verwunderlich, dass brand eins dem Thema Spiel eine ganze Ausgabe widmet.

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten und auch bereits Feldversuche, die 3D-Plattformen für das E-Learning einzusetzen. Die Hausaufgaben für den Geschichtsunterricht von Morgen könnten etwa folgendermaßen lauten:

„Logge Dich auf dem Server ‚antikesRom.edu‘ ein, bilde Teams mit Deinen Klassenkameraden und suche die geheimen Aufzeichnungen von Julius Cäsar. Die Bewohner Roms werden Dir bei der Suche behilflich sein, doch sie sprechen nur Latein. Welches Team ist das schnellste?“

⁶⁷ Wired berichtete im April 2006
<http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>

Archäologen und andere Wissenschaftler aus aller Welt könnten ihre Forschungsergebnisse auf zentralen, frei zugänglichen Servern als Modelle anlegen und der Bildung, aber auch anderen Forscherteams, zur Verfügung stellen. Es entstünde eine perfekte Symbiose.

Die Medienkritik des zwanzigsten Jahrhunderts hatte, trotz aller Kontroversen, doch einen gemeinsamen Dreh- und Angelpunkt. Von den eher optimistisch eingestellten Theoretikern wie Marshall McLuhan und Vilém Flusser über Jean Baudrillard bis hin zu ausgesprochenen Pessimisten wie Günther Anders, kritisierten sie alle die Einseitigkeit der Kommunikation.

Bei den klassischen Massenmedien gab es immer eine klare Aufteilung in eine kleine Gruppe von Sendern, Meinungsmachern, und die breite Masse von Empfängern. Letztere waren zum passiven Konsum der ihnen vorgesetzten Inhalte verurteilt. Isoliert vor ihren Fernsehern sitzend, hatten diese Masseneremiten⁶⁸ keine Chance, sich selbst Gehör zu verschaffen. Baudrillard hat das Problem in seinem Text „Die Rede ohne Antwort“ sehr deutlich formuliert:

Die Massenmedien sind dadurch charakterisiert, dass sie anti-mediatorisch sind, intransitiv, dadurch dass sie Nicht-Kommunikation fabrizieren – vorausgesetzt, man findet sich bereit, Kommunikation als Austausch zu definieren, als reziproken Raum von Rede und Antwort, als Raum also einer Verantwortung, ...

...Die gesamte gegenwärtige Architektur der Medien gründet sich jedoch auf [folgende] Definition: die Medien sind dasjenige, welches die Antwort für immer untersagt, das, was jeden Tauschprozess verunmöglicht...“⁶⁹

⁶⁸ Der Begriff wurde geprägt von Günther Anders

⁶⁹ Baudrillard, Die Rede ohne Antwort, Koolhaas (1978), S. 91

So überstrapaziert das Wort Revolution auch sein mag: in unserem Umgang mit den Medien findet gerade eine solche statt, eine vollständige Umwälzung der medialen Architektur. Diese Revolution wurde ausgelöst durch den Zugang einer breiten Öffentlichkeit (der Masse) zu medialen Produktionsmitteln und Vertriebswegen. Die einzelnen Elemente die jetzt zusammenkommen, gibt es schon länger, aber sie wurden bis vor kurzem nur von einer Minderheit genutzt.

In den meisten Haushalten gibt es jedoch inzwischen schnelle Computer, Breitbandanschlüsse ins Internet und digitale Film- und Fotokameras. Hinzu kommt eine Fülle von leicht zu bedienender Kreativsoftware, die (zumindest bei Apple) schon im Betriebssystem integriert ist. Durch die technischen Errungenschaften von Filesharing, Wikis, Blogs, Vlogs, und Podcasts entdecken nun breite Schichten der Bevölkerung ihr Sendungsbewusstsein und schaffen so eine Gegenöffentlichkeit, an der die alten Massenmedien nicht mehr vorbei kommen.

Nach dem Platzen der Dot.com-Blase wollte lange Zeit niemand mehr was von Internetutopien wissen, doch seit Anfang des Jahres 2006 ist der revolutionäre Wandel in der Kommunikationsstruktur unter dem Schlagwort WEB 2.0⁷⁰ in aller Munde. Die Zahl der Blogs wächst exponentiell, weltweit gibt es inzwischen 200 Millionen, 350.000 davon allein in Deutschland. Ähnlich rapide steigt die Anzahl der Videos auf YouTube (Broadcast Yourself!), Google Video und atomFilms⁷¹. Das kollektive Bildarchiv

⁷⁰ Der Begriff WEB 2.0 geht auf den Verleger und Internetpionier Tim O'Reilly zurück.

⁷¹ youtube.com, flickr.com, atomfilms.com, video.google.de

Flickr macht mit 9 Millionen frei verfügbaren Bildern der Stockfoto Industrie die Pfründe streitig.

Soziale Online-Netzwerke gewinnen enorm an Bedeutung, mySpace.com hat inzwischen 60 Millionen Nutzer und wurde kürzlich für 580 Millionen Dollar von Medienmogul Rupert Murdoch⁷² aufgekauft. Eigentlich ein Schnäppchen – knapp 10 Dollar für alle Daten, Vorlieben und Interessen des jeweiligen Kunden.

In Schweden, wo die Breitbandnetze ebenfalls sehr weit ausgebaut sind, ist Lunarstorm⁷³ die beliebteste Community-Plattform. 85 Prozent der Schweden zwischen 15 bis 20 Jahren sind Mitglied. Insgesamt besuchen im Monat vier Millionen Nutzer die Seite, das ist fast die Hälfte aller Schweden⁷⁴.

Die Lunastormer beantworten auch freimütig Konsumentenbefragungen im Teenyslang. Sie bekommen Werbung zugeschickt und urteilen mit „that rock“ oder „that sucks“.

Auf ihren Community-Seiten präsentieren die meist Jugendlichen Nutzer sich selbst, ihre Hobbys und Interessen. Sie zeigen eigene Filme, machen eigene Musik. Alles mit dem Ziel, Gleichgesinnte zu finden und Freundschaften zu schließen. Die multimediale Nabelschau ist zum Volkssport geworden; Talk Shows und Reality TV waren nur eine kurze Übergangsphase, noch in der alten Struktur.

Plötzlich gibt es ein Überangebot an neuen Sendern, während sich die alten irritiert nach ihren Kunden umschauchen. Entstanden

⁷² Süddeutsche Zeitung, 10.06.2006, „Das nächste große Ding sind wir“

⁷³ www.lunarstorm.se

⁷⁴ tagesschau.de 26.06.2006

ist ein wildwuchernder Medienschungel nicht nur auf dem Unterhaltungssektor, immer mehr Menschen betätigen sich als Bürgerjournalisten bzw. *grassroot journalists*.

Der Berieselung von oben folgt jetzt ein Sprießen von unten, doch es ist schwer, die Spreu vom Weizen zu trennen.

Gerade im Bereich der Kriegsberichterstattung (zuletzt aus dem Libanon) wird deutlich, wie problematisch der Umgang mit den Blogs ist. Einerseits berichten gut informierte unembedded journalists⁷⁵ von Ereignissen aus Krisengebieten, die sonst niemals ans Licht der Öffentlichkeit gedrungen wären. Sie bilden einen wichtigen Gegenpol zu den offiziellen Kanälen. Andererseits schreiben renommierte Zeitschriften ohne eigene Recherche Inhalte aus Blogs ab, und befördern damit unwillentlich oder fahrlässig Propaganda.

Angesichts dieser völlig neuen Medienarchitektur liegt nun die große Herausforderung darin, verlässliche Filter und Bewertungssysteme für die, wie Pilze aus dem Boden sprießenden, Sender zu entwickeln, und dem Empfänger eine bewusste Wahl hochwertiger Inhalte zu ermöglichen. Am besten haben sich dafür bisher User-Ratings⁷⁶ und redaktionell betreute Portale bewährt, denn ohne die menschliche Komponente finden die Suchmaschinen immer nur die populärsten Seiten, den kleinsten gemeinsamen Nenner⁷⁷.

⁷⁵ Gegensatz zu den amerikanischen embedded journalists, die in die Militärverbände eingebunden sind und oft der Zensur unterliegen.

⁷⁶ Die Nutzer werten die Inhalte und geben Empfehlungen ab. <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>

⁷⁷ Kevin Kelly, Gründer des Magazins Wired hat für den Geschmack der Massen den Begriff Hive Mind geprägt, zu dt. Schwarmgeist

Der Zeit-Journalist und Computerexperte Gero von Randow bezeichnete die Suche nach der Metaseite, dem ultimativen Portal, als „Die Eine-Milliarde-Dollar-Frage.“⁷⁸ Googles Maschine erwirtschaftet bereits 2 Milliarden Dollar im Jahr.

Die kollektive Online-Enzyklopädie Wikipedia ist ein weiterer Eckpfeiler des WEB 2.0. Hier ist der von Roland Barthes proklamierte *Tod des Autors* bereits Wirklichkeit geworden. Die Seite ist ein nonkommerzieller, offener, dynamischer Wissenspool, der sich im Idealfall selbst reguliert. Autor kann jeder sein, der sich auf einem speziellen Gebiet auskennt, doch die eingereichten Texte sind nicht in Stein gemeißelt, sondern werden vom Kollektiv ständig überarbeitet, verbessert und erweitert. Kritiker warnen jedoch vor einem digitaler Maoismus⁷⁹. Kann die Weisheit der Vielen wirklich mit dem Wissen eines professionellen Autors konkurrieren? Das werden erst die nächsten Jahre zeigen. Der Paradigmenwechsel in der publizistischen Ökonomie ist schon in vollem Gange. Die New York Times hat inzwischen mehr Online-Leser als Zeitungskunden. Google News lebt vom Kompilieren der Inhalte anderer, ohne dass Geld an die eigentlichen Autoren fließen würde. Dringend werden neue Vergütungssysteme für Kulturschaffende gebraucht.

Doch was bedeutet jetzt WEB 3D?

Während die inhaltliche Reformation des Internets nun langsam ins allgemeine Bewusstsein vorgedrungen ist, findet der formale Umbruch noch weitgehend im Verborgenen statt. Doch

am Horizont der synthetischen Welten zeichnet sich bereits die Form des Internets der Zukunft ab!

Während der Teil des Netzes, der rein informative Aufgaben erfüllt, aller Wahrscheinlichkeit nach zweidimensional (und damit übersichtlicher) bleiben wird, setzt sich das Unterhaltungsangebot in der dritten Dimension fort. Das innovative Konzept hinter Second Life bildet die Keimzelle einer neuen Art im Internet zu surfen. Der Nutzer geht nicht mehr auf eine Webseite, er geht in sie hinein und kann sich völlig frei bewegen. Er ist jetzt in der Lage, intuitiv zu surfen, anstatt sich linear, durch die Eingabe von Suchbegriffen, fortzubewegen. Auf diese Weise stößt er auf völlig neue, ihm vorher unbekannte Inhalte. Nach wie vor können Ziele auch direkt angesteuert werden. In Second Life geschieht das über so genannte *Slurls*, Adressen die der Nutzer eingibt, um sich direkt zu Orten zu beamen.

Im WEB 3D verschmelzen die oben beschriebenen Entwicklungen zu einer einzigen Erfahrung. Es ist gleichermaßen Kontaktbörse, Bühne, Freizeitpark, Sandkasten, Spielplatz, Arbeitsplatz, Nachtklub, Showroom, Kino, Galerie und Shopping-Center.

Die ersten großen Firmen haben das Potenzial bereits erkannt. Der Textilhersteller American Apparel eröffnete vor kurzem seine erste Filiale in Second Life um dort digitale Erscheinungen seiner Produkte zu vertreiben.

Sender wie MTV und sogar die BBC veranstalten neuerdings so genannte *Simulcasts* – das sind Übertragungen von „echten“ Veranstaltungen (Sport etc.) in die künstliche Welt. Public Viewing im Metaverse. Die Filmproduzenten Twentieth Century Fox und Warner Brothers zeigen Sneak Previews im Spiel. Und umgekehrt werden Ereignisse, die sich in Second Life abspielen, über Radio und Fernsehen in die materielle Welt gesendet.

⁷⁸ Die Zeit, „Die Eine-Milliarde-Dollar-Frage“ 27.07.2006

⁷⁹ Der Computerpionier Jaron Lanier schrieb dazu einen Essay auf edge.org. Die Süddeutsche Zeitung berichtete am 16.06.2006

Der Firmenchef von LindenLab, Philip Rosedale hat weitreichende Pläne für den Ausbau seiner Welt zu einer umfassenden Multimedia-Plattform. In einem Radiointerview der BBC⁸⁰ kündigte Rosedale an, in naher Zukunft auch ein VoiceOverIP System ins Spiel zu integrieren. Das bedeutet, die Residents brauchen ihre Unterhaltungen nicht mehr tippen, sondern können sich direkt miteinander unterhalten. Seit Mai 2006 steht das Metaverse gratis jedem zur Verfügung. Besucher müssen sich nur noch mit ihrer Email Adresse identifizieren.

LindenLabs Welt finanziert sich jetzt vollständig durch den Verkauf von virtuellem Land und der florierenden In-Game-Wirtschaft. Das bisherige Interface wird durch ein Open Source System ersetzt, sodass Entwickler aus aller Welt die Möglichkeit haben, Verbesserungen vorzunehmen. LindenLab hat offenbar mit dem User Generated Content so gute Erfahrungen gemacht, dass sie das Prinzip jetzt auf die eigenen Grundstrukturen anwenden⁸¹.

Noch ist LindenLab der einzige Anbieter auf einem gigantischen neuen Markt, doch das Konzept wird schnell Schule machen. Die Medienkonzerne der Zukunft brauchen ihre Inhalte nicht mehr selbst produzieren. Sie stellen lediglich Plattformen und Kreativwerkzeuge zur Verfügung. Selbst die euphorischsten Science Fiction Autoren haben nicht vorhergesehen, dass in ihrer nahen Zukunft künstliche Welten entstehen würden, deren Inhalt komplett nutzergeneriert ist.

⁸⁰ BBC, 29.08.2006, anlässlich eines Resident-Treffens San Francisco

⁸¹ Rosedale geht davon aus, dass auf diese Weise sehr schnell Interfaces in anderen Sprachen entstehen werden, und noch mehr Menschen ein Zweitleben beginnen

Auch der Blog-Journalismus hat sich bereits Zugang zum WEB 3D verschafft, und zwar auf sehr unterschiedliche Weise:

Der amerikanische Linguistikprofessor Peter Ludlow berichtete unembedded, aus der Parallelgesellschaft The Sims. Als seine Reportagen zu kritisch wurden, sperrte ihm der Betreiber Electronic Arts kurzerhand den Account.

Wagner James Au hingegen, Game Designer und Autor bei Wired Magazins ging einen anderen Weg. Er wurde vor drei Jahren von LindenLab als embeded Journalist engagiert und berichtete bis April 2006 im Blog the SecondLifeHerald.com über die Entwicklung des Metaverse. Während dieser Zeit, so sagt er selbst, berichtete er für Second Life. Inzwischen ist er unembedded, und berichtet über das Spiel.

// EINGEBORENE DIGITALIENS

Es ist fast schon ein Allgemeinplatz der Medientheorie, dass die Art, wie wir miteinander kommunizieren unser Bewusstsein prägt und unsere Lebensweise verändert. Derartigen Umbrüchen gingen in aller Regel technische Innovationen voraus, sei es nun die Einführung des Buchdrucks oder die des Fernsehers. Eine Beschreibung der einzelnen Epochen und Umbrüche kann und soll hier nicht geleistet werden. Doch auf einen besonderen Faktor müssen wir kurz eingehen: Die Beschleunigung.

Die Intervalle in denen einzelne Medien die Vorherrschaft besitzen, sind einer kontinuierlichen Verkürzung unterworfen. Dauerten sie anfangs noch Jahrhunderte (Gutenberg Galaxie), oder zumindest noch viele Jahrzehnte (Fernsehen), so finden heute die Umbrüche innerhalb einzelner Generationen statt. Das hat zur Folge, dass Eltern bereits jetzt große Probleme haben, die Kommunikationsweisen ihrer Kinder zu verstehen. Während sich erstere mühsam mit den neuen Techniken auseinander setzen müssen, sind letztere bereits mit ihnen aufgewachsen und setzen sie als selbstverständlich voraus.

Und ein Ende der Beschleunigung ist nicht in Sicht.

Die Kinder von heute spielen bereits völlig andere Spiele als die Kinder vor fünf Jahren. Sie sprechen eine eigene Sprache und kommunizieren in internationalen Netzwerken, ihr Lebensmotto könnte lauten: „Ich chatte, also bin ich“.

Howard Rheingold⁸² und Nicholas Negroponte⁸³, zwei wichtige Vordenker des sozialen Internet, sahen bereits Anfang der neunziger Jahre eine neue Zeit hereinbrechen. Sie proklamierten ein neues Gemeinschaftswesen, sahen als erste das Entstehen riesiger sozialer Netzwerke voraus.

Als fünf Jahre später die New Economy mit großen Krach zusammenbrach, kollabierte auch der Glaube vieler Menschen an die Visionen der beiden Pioniere. Doch nur weitere fünf Jahre später zeigt sich, das Rheingold und Negroponte gar nicht so falsch lagen.

Die Geschwindigkeit, mit der sich die Paradigmenwechsel vollziehen, ist jedoch zu groß um von einer Generation, die durch einseitige Massenmedien geprägt wurde, wirklich verstanden zu werden.

Die heutigen Mediennutzer zerfallen in drei Gruppen:

Die *digital natives*⁸⁴, die Eingeborenen des Internets, meist sehr junge Menschen, denen es absurd vorkommt, wenn ihnen der Fernseher vorschreibt, wann sie welche Inhalte zu konsumieren haben. Sie machen lieber ihr eigenes Programm, verfügen über eine souveräne Medienkompetenz.

⁸² Howard Rheingold, Virtual Reality, 1991

⁸³ Nicholas Negroponte, Total Digital, 1995
Negroponte ist Chef des zukunftsweisenden Massachusetts Institute of Technology, Nachfolger von John Meada, und geistiger Vater des 100 Dollar Laptops (mit Kurbel) für die Entwicklungshilfe, www.laptop.org

⁸⁴ Marc Prensky im Text Digital Natives, Digital Immigrants (2001)
siehe auch: Die Zeit, Die Eingeborenen des Internet, 16.03. 2006

Die Frage ist, ob sich unsere Kommunikation auf dem neuen Niveau konsolidiert, oder ob sich die galoppierende Fragmentierung unserer Gesellschaft in diesem Tempo fortsetzt.

[illegible]

Synthetische Welten bieten auf unterschiedlichen Ebenen neue Betätigungsfelder für Gestalter. Sie können ihre Kreativität einsetzen, um mit Computerspielen Kulturgüter zu produzieren. Sie können sich darauf konzentrieren, in Computerspielen den Beruf des Designers auszuüben. Sie können sich aber auch der großen Herausforderung stellen und sich den Entwurf einer ganzen Welt zum Ziel setzen.

93

Doch auf jeden Fall sollten sie sich darum bemühen, nicht den Anschluss zu verlieren, die neuen Felder der Gestaltung nicht kampflos den digital natives überlassen...

Die Musikindustrie⁸⁷ und die klassischen Printmedien waren die ersten, die durch herbe Verluste einsehen mussten, dass die Medienlandschaft eine andere geworden und es an der Zeit ist, neue Konzepte zu entwickeln. Die Designbranche ist nun der dritte Wirtschaftszweig, der auf die neuen Gegebenheiten reagieren muss. Dadurch, dass die Designwelt nicht in Konzernen organisiert ist, kann sie jedoch viel flexibler und dynamischer auf den strukturellen Wandel eingehen, und sollte diesen Vorteil auch nutzen.

Bezeichnend für alle Kulturgüter der neuen Generation ist ihre Immaterialität. In der Übergangsphase der digitalen Revolution diente der Computer lediglich als Hilfsmittel, um Objekte für den alltäglichen Gebrauch zu entwerfen; der vorherrschende Begriff CAD, also Computer Aided Design, macht das sehr deutlich. Doch inzwischen haben sich die digitalen Entwürfe emanzipiert und begonnen, ein autonomes Dasein zu führen. Digitale Symbole, Icons, die bis vor kurzem lediglich die Funktion hatten, auf etwas anderes zu verweisen, werden plötzlich – siehe Item-Handel – zu handelbaren Gütern im Wert ganzer Monatsgehälter.

Der Bezeichner wird zum Bezeichneten, das Symbol wird zum Objekt. Die semiotischen Grenzen befinden sich in Auflösung.

⁸⁷ siehe dazu: Tim Renner, *Kinder, der Tod ist gar nicht so schlimm*, Campus Verlag, 2005

Wenn immaterielle Produkte die Statussymbole der Zukunft werden, ist es fraglich, ob die Konsumenten weiterhin materielle Designobjekte und modische Gegenstände kaufen, die sie nicht wirklich brauchen. Es wäre zumindest denkbar, dass die digitalen Eingeborenen von morgen sich mit einer rudimentären Grundausstattung materieller Produkte zufrieden geben, und einen Großteil ihrer modischen Bedürfnisse im Netz befriedigen.

Eine solche Entwicklung brächte auch beträchtliche Vorteile mit sich. Das Problem der materiellen Distribution wäre obsolet. Digitale Kulturgüter brauchen keine Lagerhaltung und sind immer und überall in beliebiger Stückzahl zu erwerben. Sie verursachen keine Transportkosten, nehmen keinen Raum ein, und vor allem erzeugen sie keinen Müll. Weder in der Produktion noch in der Entsorgung⁸⁸.

Wenn etwas aus der Mode gekommen ist oder sich nicht mehr verkauft, dann löscht man es einfach wieder. Doch das wird nicht einmal notwendig sein, denn immaterielle Produkte sind flexibel. Sie können jederzeit an die Wünsche jedes einzelnen Konsumenten, oder an den aktuellsten Trend angepasst werden. Man kauft sich kein neues Produkt, sondern lädt sich ein Update herunter, ein Designpatch oder neue Funktionen.

Das immaterielle Design ist befreit vom Werkstoff und von der Funktion, den beiden großen Design-Paradigmen der Moderne, doch wird von diesen Freiheiten bisher kaum Gebrauch gemacht. Ein Auto sieht in der synthetischen Welt immer noch aus wie ein Auto – warum eigentlich? Wenn der Werkstoff wegfällt,

⁸⁸ Man muss an dieser Stelle jedoch einräumen, dass die Herstellung von Computern die Umwelt derzeit noch stark belastet.

beziehungsweise nur noch aus Nullen und Einsen besteht, kann es dann noch so etwas wie Materialästhetik geben?

Die Designergruppe eBoy⁸⁹ mit ihrer, an alte Amiga Spiele angelehnten Computergrafik zeigt, dass Materialästhetik prinzipiell auch im digitalen Zeitalter möglich ist. Ihre Arbeiten sind einerseits fortschrittlich, da sie den Computer als Ursprung in den Vordergrund stellen, anstatt ihn zu verleugnen. Andererseits sind sie auch reaktionär, da sie eine Reminiszenz sind an die gute alte Zeit, als die Computergrafik die Welt nur unzulänglich abbilden konnte. EBoy betreibt letztlich Retrodesign auf hohem Niveau – Pixelnostalgie.

Die eBoy-Grafiken zeigen aber auch, wie anregend die engen technischen Grenzen alter Computerspiele für die Kreativität der Designer war, und führen diese Idee in freiwilliger Selbstbeschränkung fort. Heute gibt es diese Grenzen praktisch nicht mehr, doch das führt nicht unbedingt zu besserer Grafik.

⁸⁹ <http://hello.eboy.com/eboy>

// INTERFACEDESIGN

Der Vollständigkeit halber muss hier auch das Interfacedesign kurz Erwähnung finden. Das Interface ist die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine, und erfüllt somit eine Schlüsselfunktion. Auch in diesem Bereich geht die Tendenz hin zu einer Immaterialisierung, zu einem Verschwinden der Geräte.

Viele technische Werkzeuge verschwinden natürlich nicht vollständig, doch sie schrumpfen so weit, bis eine Grenze der Funktionalität erreicht ist. Mobiltelefone sind dafür ein gutes Beispiel. Da sie immer noch durch Tasten bedient werden, bildet die physikalische Größe der menschlichen Finger (und die Integration des Displays) die untere Grenze, die die Handys vor dem Verschwinden rettet.

Während indes die Oberflächen der realen Objekte immer kleiner werden, wachsen die virtuellen Oberflächen jenseits des Displays ins Grenzenlose und werden schließlich zu Räumen. Die Zukunft liegt in GUI, den Graphic User Interfaces.

Das Problem dabei ist, dass der Nutzer nun mit immer weniger Tasten immer mehr Funktionen steuern soll. Wer nicht unbedingt ein digital Native ist, und das sind ja bekanntlich die wenigsten, ist von der Komplexität der Steuerung völlig überfordert. Das Interfacedesign bewegt sich immer zwischen den beiden Polen KISS und MAYA. Das erste Kürzel steht für „keep it simple and stupid“, das zweite für „most advanced, but yet acceptable“. Die Navigation sollte immer so intuitiv wie möglich zu erschließen sein, denn bei der Kürze heutiger Produktzyklen liest niemand mehr Handbücher. Gleichzeitig muss sie aber eine Vielzahl von Funktionen umfassen und darf den erfahrenen Nutzer nicht langweilen. Welche Herangehensweise die richtige ist, hängt immer von der Zielgruppe ab.

Die Idealvorstellung ist eine Steuerung, die sich ganz dem Nutzer anpasst. Um beim Beispiel des Mobiltelefons zu bleiben, so wäre dies ein stabiles Gerät, das bei erstem Gebrauch durch einen Fragekatalog ein Nutzerprofil, und anhand dessen wiederum das Interface erstellt. Während Rentner dann nicht mehr unnötiger Weise vor die Qual der Wahl gestellt würden, könnten digital Natives mit dem gleichen Gerät alle erdenklichen Zusatzoptionen nutzen.

Bei den stationären Heimcomputern und Konsolen lassen sich mittelfristig alle Peripheriegeräte durch nahezu immaterielle Pendants ersetzen. Im kommenden Betriebssystem von Microsoft wird bereits serienmäßig eine Spracherkennungs-Software integriert sein.

Beamer werden immer kleiner und leistungsfähiger und in Form von funktionierenden Prototypen gibt es bereits 3D-Beamer. Diese projizieren das Bild auf einen feinen Nebel, der in den Raum gestäubt wird.

Der Nutzer selbst wird zum Eingabegerät. An die Playstation von Sony lässt sich eine besondere Kamera anschließen (Eyetoy genannt), die es dem Nutzer ermöglicht, mit seinen Körperbewegungen besondere Spiele zu steuern⁹⁰. So müssen die Spieler zum Beispiel tanzen, um Punkte zu bekommen. Der aktuelle Stand der Forschung erweitert das System auf drei Kameras, die dazu in der Lage sind, die Position der Hände im Raum präzise zu erfassen.

⁹⁰ Diese Technologie wurde ursprünglich für Meeresbiologen entwickelt, um mit unbemannten U-Booten Fischschwärme zu filmen und zu verfolgen.

Kombiniert man die 3D-Beamer mit den 3D-Kameras, so erhält man ein Interface wie im Science-Fiction Film *Minority Report*. Die Bilder schweben vor dem Nutzer und lassen sich wie von Dirigentenhand steuern.

Auf dem Unterhaltungssektor wird es solche Interfaces sicherlich bald geben, für komplexe Anwendungen hingegen, ist die Kombination von Maus und Tastatur bisher unangefochten. Ihre Funktionsweisen sind absolut intuitiv, bzw. selbsterklärend.

Bei Interfaces, deren Gebrauch so verinnerlicht wurde, machen Veränderungen wenig Sinn. Usability mag keine Experimente.

Doch nun zurück zu unseren synthetischen Welten:

Auf der Games Convention 2006 in Leipzig bekamen die Besucher ein großes Spektakel geboten. Mit gewaltigem Getöse präsentierten Branchenriesen wie Electronic Arts ihre neuesten Spiele. In den meisten Fällen handelte es sich dabei um die immer gleichen Spielkonzepte, gehüllt in ein neues, hyperrealistisches Gewand⁹¹. Die technische Perfektion der Spiele ist atemberaubend, aber es mangelt an neuen Ideen.

Neu ist allerdings, dass die Industrie Mädchen als Zielgruppe entdeckt hat. Sie sollen mit zahlreichen Streichelzoo-Simulationen geködert werden. Vom Pony, über niedliche Hündchen (Nintendogs) bis hin zum Kaninchen sind alle Haustiere jetzt auch digital zu haben – garantiert stubenrein.

Die wenigen kreativen Nischen, die es auf der Messe gab, gingen im Trubel der großen Inszenierungen völlig unter. Die Machinima-Gallery war eine dieser Nischen. Das Kunstwort *Machinima* setzt sich aus den Begriffen Machine, Animation und Cinema zusammen. Es handelt sich dabei um Animationsfilme, die mit der Engine von Computerspielen gedreht werden.

Schon die frühen Ego-Shooter-Spiele, die Mitte der neunziger Jahre auf den Markt kamen, boten dem Spieler die Option, seine Kampfhandlungen als Film aufzuzeichnen. Vor etwa zehn Jahren entdecken die ersten Machinima-Pioniere, dass sich diese Technik auch zweckentfremden lässt, um Filme nach eigenem

91 Das neue Zauberwort heißt Next-Gen, eine neue Generation von Konsolen, mit deutlich verbesserten 3D Prozessoren.

Drehbuch zu realisieren. Sie begannen, die Bilder der Spiele mit völlig neuen Inhalten aufzuladen. Aus dieser Idee hat sich eine lebhafteste Szene von Filmemachern entwickelt. Ein neues Genre des Animationsfilms ist entstanden. Am Messestand der Machinima-Gallery konnte man einige der besten Produktionen bewundern.

Ganz anders als die aggressive Computerspiel-Optik im ersten Moment vermuten lässt, haben die Filme einen äußerst tiefgründigen, ganz eigenen Humor. Sie beziehen sehr geschickt Stellung zu ihrer eigentümlichen Ästhetik. Das beste Beispiel für Situationskomik durch Selbstreflexion des Genres ist die Serie *Red vs. Blue*⁹², die auf der Engine von Microsofts Ballerspiel Halo basiert. Es handelt sich um einen primitiven Ego-Shooter bei dem ein rotes und ein blaues Team jeweils versuchen, die Festung der Gegenpartei einzunehmen. In der Machinima-Serie wird gezeigt, über was sich die Kampfroboter Gedanken machen, wenn gerade kein Spieler von ihnen Gebrauch macht. Die Avatare quälen sich mit existentiellen Fragen. Ohne Aussicht auf Erfolg versuchen sie die Ursache zu finden für ihr unerklärliches Gefühl der Fremdbestimmtheit und den Grund für die sinnlosen Kämpfe.

In seinem Essay „Hollywood trifft Moores Gesetz“ verweist der Autor Mathias Mertens auf die zahlreichen Parallelen zu Samuel Becketts „Warten auf Godot“⁹³. Ganz so wie Wladimir und Estragon warten die treudoofen Avatare an einem Ort im Nirgendwo auf die Ankunft ihres Meisters, der nie erscheint. Das Computerspiel wird zum Absurden Theater. Als Zuschauer fühlt man sich einerseits überlegen, da man erkennt, dass es den Avataren

92 *Red vs. Blue*, Regie: Burnie Burns, Rooster Teeth Produktion (2003)

93 Samuel Beckett (1906-1989), *Warten auf Godot* erschien 1948

niemals gelingen kann, über den Tellerrand ihres kleinen Universums hinauszublicken.

Andererseits beschleicht einen das beklemmende Gefühl, dass auch der Sinnsuche in unserer Welt unüberwindbare Grenzen gesetzt sind.

Red vs. Blue lebt vor allem von der intelligenten Nachvertonung, es gibt kaum Animationen. Andere Machinima-Filmer gehen viel weiter. Sie modifizieren die Spiele-Engines um ihnen eine ganz eigene Ästhetik zu verleihen. Den kunstvollen Endprodukten sieht man ihre kriegerische Vergangenheit nicht mehr an, doch es erfordert solide Programmierkenntnisse, um ein Computerspiel derart gegen den Strich zu bürsten⁹⁴.

Für die Machinima-Szene sind die Freiheiten, die Second Life bietet, natürlich eine Offenbarung. Sie finden eine Fülle von Drehorten, bei Bedarf können sie alle Bühnen und Requisiten sehr leicht selber herstellen und die Avatare lassen sich detailliert animieren.

Bis vor kurzem war die Produktion von 3D-Animationsfilmen noch mit einem enormen Zeit- und Kostenaufwand verbunden und nur von großen Studios zu bewältigen. Doch auf einmal gibt es eine sehr vitale Low-Budget Szene die, durch Recycling und Unterwanderung bestehender Technik, anspruchsvolle Filme dreht. Praktisch ohne Kosten. Die Sache hat nur einen Haken: das Urheberrecht gestaltet sich für diese Kunstform sehr kompliziert. Den Filmemachern gehört zwar die Idee für ihren Film, die Bilder jedoch gehören dem Softwarehersteller. So entsteht eine Pattsituation, bei der sich beide Seiten gegenseitig die

⁹⁴ Friedrich Kirschner ist einer der Vorreiter auf diesem Gebiet. Er betreibt die Machinima-Seiten zeitbrand.de und machinimag.com

kommerzielle Nutzung der Filme untersagen. Noch ist für dieses Problem keine Lösung in Sicht. Die Spielehersteller begrüßen zwar meist die Zweckentfremdung ihrer Produkte und sehen sie als Gratis-Werbung. Die Vermarktung der Filme untersagen sie aber konsequent.

Dessen ungeachtet, steigt die Zahl der Machinima-Filmer rasant an. Die populäre finnische Online-Community Habbo Hotel, in deren virtuellen Räumen sich bis zu fünf Millionen Teenager tummeln, stellte ihren Nutzern vor wenigen Monaten ein Machinima-Tool (Habbowood) zur Verfügung. Die Betreiber schrieben einen Filmwettbewerb aus, und die Nutzer reichten nach kurzer Zeit über 400.000 Beiträge ein⁹⁵.

Die Firma Lionhead hat als erste die Machinima Fans explizit als Zielgruppe entdeckt und mit The Movies⁹⁶ ein 3D-Programm speziell zur Filmproduktion entwickelt. Natürlich mit dazugehöriger Community Plattform.

⁹⁵ Die Zeit, Die Eingeborenen des Internets, 16.03.2006 www.habbo-hotel.de, Der Betreiber ist die Firma Sulake

⁹⁶ <http://movies.lionhead.com>

Wenn man sich die Masse der Machinima-Macher vor Augen führt, und sich nochmals in Erinnerung ruft, dass derzeit eine viertel Million Menschen in Second Life ihre eigene Welt gestaltet, so zeigen sich deutliche Parallelen zum Phänomen des Bürger-Journalismus. Innerhalb von nur zwei Jahren sind Heerscharen von ambitionierten Amateuren scheinbar aus dem Nichts aufgetaucht.

Natürlich ist der Großteil der Ergebnisse von zweifelhafter Qualität. Doch genau darin steckt der Motor, der die neue Bewegung antreibt. Im Gegensatz zur Professionalität der alten Massenmedien findet hier jeder Anfänger Produkte, die so schlecht sind, dass er zu Recht denkt: Das kann ich aber besser! Es gibt nicht mehr die große Hürde am Anfang einer publizistischen oder gestalterischen Laufbahn. Vielmehr handelt es sich jetzt um einen stufenlosen Anstieg, jeder kann mitmachen. Bis zur Spitze schaffen es nur wenige, aber das Mittelfeld ist sehr viel breiter geworden.

Der Begriff grassroot, so wie er derzeit auf den Blog-Journalismus angewendet wird, lässt sich ohne Weiteres auch auf Design ausweiten. Auch wenn viele professionelle Gestalter angesichts linkischer Versuche verächtlich die Nase rümpfen werden, so wird das Grassroot-Design als Ganzes eine Bereicherung sein.

Die Graffiti-Szene ist ein gutes Beispiel für eine starke Designströmung von unten. Die Avantgardisten dieser Bewegung prägten in den frühen achtziger Jahren eine völlig neue Formensprache, gerade weil sie alle aus bildungsfernen Schichten kamen und so einen erfrischend unakademischen Umgang mit Farben,

Formen, Buchstaben und Formaten hatten. Auch beim Graffiti ist die breite Masse der gesprühten Werke sehr schlecht.

Doch die Formensprache hat ihren Marsch durch die Institutionen erfolgreich absolviert und findet in den unterschiedlichsten Bereichen Anwendung. Sie hat es sogar in die Museen geschafft. Auch die Kunst aus den virtuellen Welten wird eine eigene Formensprache und ein eigenes Lebensgefühl vermitteln. So wie viele der jungen Grafikdesigner ihre Wurzeln im Graffiti haben, wird auch das Grassroot-Design Schule machen und vielen den Einstieg in die Designwelt erleichtern. Sowohl die Graffiti-Bewegung, als auch die zeitgenössische Ausprägung in Form von Streetart, wurden brutal von der Werbung ausgeschlachtet. Besonders Produkte, die jugendliche Kraft ausstrahlen sollen, hüllen sich gern in die Aura der Subkultur. Die Werbebranche hat auch schon das Potential der Machinima-Szene entdeckt.

Der neueste Werbespot von Coca-Cola ist ein Machinimai-Film im Stil des populären Computerspiels Grand Theft Auto. Wie bei den meisten Werbegraffitis also nur eine Simulation des echten Stils, ohne Ecken und Kanten. In einem chinesischen Werbefilm des gleichen Konzerns verwandeln sich unterdrückte Sekretärinnen in mächtige World of Warcraft Elfen und besiegen, dank Coca-Cola, ihren Ork-Chef. Die Popband Depeche Mode war da konsequenter. Ihr Musikvideo zum Song „Suffer Well“ scheint komplett im Computerspiel The Sims gedreht.

// WER ENTWIRFT DIE WELT?

Bisher ging es nur um kreative Zweckentfremdung der Computerspiele, doch wer sind die Menschen, die den Spielen ihre eigentliche Form und Funktion geben? Es sind die Programmierer und Gamedesigner der Spieleindustrie. Grafiker im herkömmlichen Sinne erfüllen zumeist nur ausführende Aufgaben. Das liegt vor allem daran, dass sie keine Ahnung von Programmiersprachen haben, die es ihnen ermöglichen würden, ganzheitliche Entwürfe zu erstellen.

Umgekehrt verstehen die Programmierer sehr wenig von Gestaltung, so dass sich, aus ihrer Perspektive, die gute Form in erster Linie in technischer Perfektion ausdrückt. Der Gamedesigner ist die Schnittstelle zwischen den Experten auf beiden Seiten. Er entwirft das Konzept und ist zugleich Autor und Regisseur des Spiels.

Die Gamedesigner der ersten Generation waren zumeist Autodidakten, in der Regel Programmierer, die sich auch gestalterische Fähigkeiten angeeignet hatten. Inzwischen gibt es auch Ausbildungsstätten für diesen Beruf.

Die Spieleindustrie rekrutiert ihren Nachwuchs aus Institutionen wie der Berliner Games Academy, einer sehr marktorientierten Privatschule, die ihren Absolventen alle technischen Fertigkeiten mit auf den Weg gibt, die von den Firmen verlangt werden.

Die Games Academy bietet vier unterschiedliche Abschlüsse: Game Artist, 3D-Programmierer, Game Producer und Game Designer.

Die Ausbildung an der Schule ist sehr kostspielig, die Studenten zahlen monatlich knapp tausend Euro. Doch die Erfolgsquote ist hoch, die Absolventen finden schnell gut bezahlte Jobs bei den Herstellern der Spiele. Die Schule hat gute Kontakte zu den Entwicklerteams⁹⁷.

Forschung findet an der Games Academy nicht statt, die zweijährige Ausbildung ist absolut praxisorientiert. Es ist jedoch sehr wichtig zu erforschen, welche gestalterischen Möglichkeiten die Welten jenseits von Märchenwäldern, Schießplätzen und Shopping-Centern noch bieten.

Es lohnt sich, in diesem Kontext ein Blick zu werfen auf das Design-Verständnis, das Lucius Burckhardt⁹⁸ in seinem Text „Design ist unsichtbar“ einfordert. Burckhardt verlangt von den Designern sehr viel mehr Verantwortung zu übernehmen und die größeren gesellschaftlichen Zusammenhänge als Design-Aufgabe zu verstehen.

Ihm geht es um die Gestaltung sozialer Systeme, um die institutionell-organisatorische Komponente des Designs. Aus Sicht Burckhardts sind die idealen Produkte Werkzeuge der Geselligkeit (Tools for Conviviality), die nur hergestellt werden können, wenn der Designer sich nicht mit Teillösungen zufrieden gibt, sondern Verantwortung für die ganze Institution übernimmt. Burckhardt warnt davor, dass andernfalls lediglich Konsumgüter entstehen, die Abhängigkeit erzeugen und den Konsumenten erpressbar machen.

⁹⁷ z.B. zum Berliner Spiele-Entwickler-Kombinat (SEK), deren neuestes Rollenspiel, Paraworld, international große Beachtung findet.

⁹⁸ Lucius Burckhardt, (1925-2003), Soziologe, 1995

Genau das ist bei den Online-Computerspielen leider der Fall. Die Oberfläche wird immer illusionistischer, immer schöner, während die Struktur unangetastet bleibt.

Doch auch wenn man diesen, zugegebenermaßen sehr weit gefassten Begriff von Design nicht teilt, warten große Herausforderungen auf die Formgestalter.

Noch ist das erklärte Designziel beim Entwurf digitaler Welten die perfekte Imitation der Natur. Für die Designer und Programmierer der Spielbranche ist der Hyperrealismus zum Selbstzweck geworden. Inzwischen berechnen die 3D-Programme schon einzelne Haare und Poren, und sogar Regentropfen, in Echtzeit. Das Designziel ist also praktisch erreicht.

Es ist damit zu rechnen, dass es bald einen Umbruch geben wird, ähnlich der Befreiung der Kunst von ihrer abbildenden Funktion, Anfang des vorigen Jahrhunderts. Denn die Möglichkeiten abstrakter oder expressiver Ausdrucksformen in der virtuellen Welt sind noch nicht einmal ausgelotet worden. Dabei gibt es doch gerade (und nur) an diesen Orten keinerlei Notwendigkeit, sich an naturgegebene Gesetze zu halten. Designer, Künstler und Programmierer sollten gemeinsam versuchen, das noch im dunkeln liegende Potenzial der synthetischen Welten zu erforschen. Es wird höchste Zeit, dass sich die Kunsthochschulen mit den virtuellen Welten befassen.

Einen ersten Schritt in diese Richtung hat die Kunsthochschule Halle bereits getan. Seit dem Jahr 2000 gibt es dort den Fachbereich Multimedia und Virtual Reality Design (MMVR). Die angestrebten Studieninhalte sind beispielhaft: Screendesign und Interaktion (Gestalt und Interaktivität), mediale Präsentation,

Bewegtbildgestaltung, Design digitaler Produkte, 3D-Visualisierung / Animation und wissenschaftliche Simulation, Virtual Reality (VR-Szenarien) sowie experimentelle Studien stehen auf dem Lehrplan.

Zwar steckt der Studiengang noch in den Kinderschuhen, auch weil erfahrene Entwickler aus dem Bereich VR noch nicht als Lehrkräfte gewonnen werden konnten. Aber die wichtigste Hürde, die Etablierung eines neuen Fachgebiets, ist genommen. Auch die anderen deutschen Kunsthochschulen sollten darauf achten, nicht den Anschluss zu verlieren. In Deutschland sitzen sogar einige der Topentwickler der Spielebranche.

Die in Frankfurt ansässige Softwarefirma Crytek⁹⁹ produziert gerade für den Industrie-Riesen Electronic Arts das Spiel Crysis, welches neue Standards in Grafik und Physikengine setzt. Es wurde schon vor Erscheinen mit zahlreichen Preisen versehen und sogar von Herrn Gates lobend erwähnt.

Bei Crytek arbeiten etwa einhundert internationale Virtual Reality Experten. Es ist notwendig, für eine fundierte, künstlerische Auseinandersetzung mit VR, dass auch Lehrpersonen aus dieser Branche rekrutiert werden und die Designer von Computerspielen vom Makel des Unseriösen befreit werden.

Sie können dabei helfen, an den Kunsthochschulen experimentelle, synthetische Welten als Versuchslabor aufzubauen. Die Struktur von Kunsthochschulen bietet den idealen Rahmen für einen nonkommerziellen Testlauf mit dem WEB 3D. Sie verfügen über eine hohe Anzahl von kreativen und experimentierfreudigen Menschen, es gibt eine gute technische Infrastruktur, Server sind vorhanden, der Umgang mit dem Internet gehört

⁹⁹ Crytek, www.crytek.com, der Spiegel berichtete (07.08.2006)

Die Kunsthochschule stünde, in Form ihrer digitalen Repräsentation, Besuchern aus aller Welt jederzeit offen. Eine solche Plattform wäre zugleich ein wichtiger Feldversuch und ein Aushängeschild für die Uni.

[illegible]

Der Plan zum Bau einer voll funktionstüchtigen, künstlichen Welt fügt der über hundertfünfzig Jahre alten Idee des Gesamtkunstwerks eine neue Facette hinzu. Ganz im Sinne der Vision Richard Wagners, die diesem Text als Vorwort dient, umfassen die neuen Orte tatsächlich alle Gattungen der Kunst. Es gibt keinen Bereich künstlerischen Schaffens, der nicht Zugang zu den neuen Plattformen fände. Die etablierten Fachbereichsgrenzen lassen sich nicht mehr klar zuschreiben, ihre Grenzen lösen sich auf. Mit Wagner gesprochen werden sie gewissermaßen verbraucht, vernichtet, zu Gunsten der unmittelbaren Darstellung menschlicher Natur. Schöpfer ist keinesfalls mehr ein einzelner,

sondern ein Kollektiv. Wo – wenn nicht in den dynamischen und belebten Strukturen der synthetischen Welten – könnte es gelingen, einen derartig großen Spiegel der Gesellschaft zu errichten? Nur sie sind in der Lage, die pluralistischen Lebensmodelle der Postmoderne in eine Form zu fassen. Die Gesellschaft in Zeiten ihrer künstlerischen und technischen Reproduzierbarkeit.

Der Prüfstein der künstlichen Welten muss aber immer die Frage nach dem Nutzen für die Gesellschaft außerhalb der Computersimulation sein. Sollte es nicht gelingen, Erfahrungen, Kontakte und Wissen in die dingliche Welt zu übertragen, so bleiben sie gefährliche Scheinwelten – Opium für das Volk. Sie bergen gleichermaßen Chancen wie Risiken für die kommenden Generationen. Und deshalb ist es so wichtig, sich mit ihren Mechanismen auseinanderzusetzen, an ihrer Gestaltung mitzuwirken, Verantwortung zu übernehmen. Andernfalls gerinnt die Utopie sehr schnell zur Dystopie.



Florian A. Schmidt

› geboren 1979 in Berlin - Neukölln, aufgewachsen in Kiel

› Zivildienst, Streetart Ausstellungen,

Auftragsarbeiten Illustration und Grafikdesign

› seit 2002 Studium der visuellen Kommunikation

an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee

› 2005 Preisträger beim Wettbewerb „Die Hundert besten Plakate“

// LITERATURLISTE

-
- › Anders, Günther: *Die Welt als Phantom und Matrize*, 1956
in: *Die Antiquiertheit des Menschen*,
C.H. Beck, München, 1987
-
- › Baudrillard, Jean: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*,
Merve Verlag, Berlin, 1978, Übersetzung: Hans-Joachim Metzger
-
- › Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter
seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1935,
in: Rolf Tiedemann, Hermann Schweppenhäuser (Hrg.),
Gesammelte Schriften, Bd. 1,
Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1991
-
- › Bey, Hakim: *The Temporary Autonomous Zone*, 1985
Autonome Media New Autonomy Series, 1985
Grenzverletzungen, 2000, dt. Ausgabe
Edition Ka, Albersdorf, 2004
-
- › Cadoz, Claude: *Die virtuelle Realität*, 1994,
Domino, Bergisch-Gladbach, 1998
-
- › Castronova, Edward: *Synthetic Worlds, the business and
culture of online games*,
The University of Chicago Press, 2005
-
- › Grewening, Meinrad Maria: *Game Art*,
Cantz Verlag, Stuttgart, 2003
-
- › Flusser, Vilém: *Medienkultur*,
Bollman Verlag, Mannheim, 1993
-
- › Fuller, R. Buckminster: *Bedienungsanleitung für
das Raumschiff Erde*, 1969,
deutsche Ausgabe: Rowohlt, Reinbek, 1973
-
- › Horx, Matthias: *Wie wir in Zukunft leben werden*,
Campus Verlag, Hamburg, 2005
-

-
- › Huizinga, Johan: *Homo Ludens, Vom Ursprung
der Kultur im Spiel*, 1938,
Rowohlt's Enzyklopädie, 19. Auflage, Reinbek, 2004
Übersetzung: H. Nachod
-
- › Khazaeli, Cyrus Dominik: *Systemisches Design, intelligente
Oberflächen für Information und Interaktion*,
Rowohlt, Reinbek, 2005
-
- › Lem, Stanislaw: *Der futurologische Kongress*, 1972
Phantastische Bibliothek, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1979
-
- › McLuhan, Marshall: *Heiße Medien und kalte*, 1964
in: *Die magischen Kanäle*,
Econ-Verlag, Düsseldorf, 1992
the medium is the massage,
Penguin Books, New York, 1967
-
- › Meada, John: *Meada@Media*,
Bangert Verlag, Schopfheim, 2000
-
- › Negroponte, Nicholas: *Total Digital*, 1995,
Goldmann Verlag, München, 1997
-
- › Renner, Tim: *Kinder, Der Tod ist gar nicht so schlimm!
Über die Zukunft der Musik- und Medienindustrie*.
Campus Verlag, Hamburg, 2004
-
- › Rheingold, Howard: *Virtual Reality*,
Summet, New York, 1991
-
- › Rifkin, Jeremy: *Access. Das Verschwinden des Eigentums*. 2000
erste Ausgabe, Fischer Verlag, Frankfurt a. M., 2002,
Übersetzung: Klaus Binder, Tatjana Eggeling
-
- › Stephenson, Neal: *Snow Crash*, 1992
Blanvalet Verlag, München, 6. Auflage, 1995
-