

Games People Play (Every Night and Every Day)

„Eine Epoche kann durch die ihr eigenen Spiele charakterisiert werden“, behauptet Roger Caillois und fährt fort: „Es erscheint uns nicht unsinnig, die Diagnose einer Zivilisation so zu beginnen, daß wir fragen, welche Spiele in dieser Zivilisation besonders prosperieren.“ [Caillois, 1967]

Welche Spiele prosperieren also in unserer Epoche, unserer Zivilisation?

Ist es Tomb Raider, ist es Super Mario, sind es Fernsehspiele wie Big Brother oder Taxi Orange? Die Einschätzung unseres zivilisatorischen Zustandes müßte davon abgeleitet werden können, daß wir einen Nachmittag im römischen Kolosseum zur Zeit Hadrians vergleichen mit einem viktorianischen Bridgeabend im Brighton des 19. Jahrhunderts und dieses wiederum mit einer Frag-Night [\[1\]](#) im East-End Londons. Wer noch tiefer absteigen will in die Gruft der Zivilisationskritik, vergleiche damit die Fernsehspiele, die das österreichische Fernsehen als Abendbelustigung anbietet. Seit dem Zeitpunkt, zu dem Caillois seine Thesen formulierte, sind 40 Jahre vergangen und die Spiel Landschaft hat sich radikal verändert. Aus den harmlosen Gesellschaftsspielen Halma, Monopoly und Mensch-Ärgere-Dich-Nicht entwickelten sich First Person Shooter und Multiplayer „Shoot‘ em Ups“ [\[2\]](#). Aus ebenso freundlichen wie leicht-seichten Fernsehprogrammen im Stile von Dalli-Dalli wurden exhibitionistische Survival-Tests, die den neo-liberalen Wertekodex ins Wohnzimmer transportieren. Diejenigen Spiele, die als Lernhilfen für autochtone Wohnzimmerlämmer Sozialdarwinismus unterrichten sollen, erfüllen eine Funktion, von der Caillois meinte, „sie unterrichten und richten die Spieler ab, errichten Werte und bestätigen inseitig Gewohnheiten oder Vorlieben.“ In diesem Sinne muß man Wettbewerbe, in denen

jeder Fernsehdarsteller gegen seine Teamgefährten und das Publikum gegen alle kämpft, als verschärfte Version der Gladiatorenkämpfe sehen. In letzteren konnte immerhin an cäsarische Milde oder die Barmherzigkeit des Publikums appelliert werden. Was aber bedeutet es, wenn das Prinzip der Belohnung der Spieler (Wünsch Dir was) durch ausschließliche Negativsanktionen (Big Brother) ersetzt wird? Nichts Gutes möchte man meinen.

Andererseits wächst in der Spielelandschaft dieses Jahrzehnts ein Pflänzchen, das am technologischen Boden von Kampfspielen das Primat des Hirnes vor der Faust behauptet: Wissensspiele, Erkenntnisräume, computergestützte Bildungssysteme. In subversiver Verkehrung des Grundsatzes „schneller - simpler - größer“ entstehen Spiele nach dem Motto „intelligenter - komplexer - lustvoller“. In den Game-Designer Labs und Universitäten in London, Tokyo und der amerikanischen Westküste entwickeln Teams von Wissenschaftlern, Künstlern und Designern Spiele, deren Spielraum der Wissensraum ist. In diesen Spielen, die als Edutainment bezeichnet werden können, versucht sich Erkenntnis das zurückzuerobern, was Nietzsche als „Fröhliche Wissenschaft“ schon fast verloren geglaubt hat. Das Terrain, das Wissensspiele reklamieren, ist das der Einheit von Erlebnis und Erkenntnis. Die Verbindung zwischen Erfahrungsmoment und begrifflicher Konzeption ist ein Erkenntnisprinzip, das Wissenschaftskonzepten galiläischer, archimedischer oder newtonscher Prägung bekannt war. In der modernen Naturwissenschaft ging diese Verbindung verloren, verkehrte sich sogar in ihr Gegenteil, das dann in einen grundsätzlichen Zweifel am Wert von sinnlicher Erfahrung mündete. Zum Zeitpunkt, zu dem die Einsichtigkeit physikalischer, kosmologischer und psychologischer Zusammenhänge sich aufgrund zunehmender Komplexität verdunkelte, schoß die industrielle Erfahrungssubstitution mittels

Film, Radio und Unterhaltungstechniken aus dem Boden. Es entstand etwas, das 100 Jahre später als „Industrial Light & Magic“ bezeichnet werden sollte. Die technologisch aufgelösten Erfahrungssubstrate des 19. Und 20. Jahrhunderts kreierten ihre Inhalte allerdings „neben der wissenschaftlichen Realität“ und nicht in ihr. Während es im 18. Jahrhundert noch als chique galt, Vakuumpumpen, prismatische Experimente und mechanische Automaten als gesellschaftliche Belustigung aufzufahren, trennten sich die Wege vom Wissen über die Welt und vom Genuß am Verständnis der Welt in den darauffolgenden Jahrhunderten. Wissen und Staunen, Begriff und „Ergriffenheit“ [Wiener, 1995] gingen getrennte Wege: Während erstere in den Hörsälen und Seminaren stattfanden, öffneten sich für letztere Musik- und Kinosäle, Panoramen, Weltausstellungen und Themeparks. Damit einher ging die Vorstellung vom weltfremden Wissenschaftler und dem blutleeren Professor, der zwar unglaublich viel wisse, aber keine Ahnung vom Leben habe. Es schien, als wären Erfahrungslust und Wissensgenerierung für immer voneinander getrennt: Getrennt durch räumliche Disposition, getrennt durch personelle Spaltung, getrennt auch durch die Verschiedenartigkeit der jeweiligen Apparaturen.

Spätestens in den 50er Jahren trat der Computer als doppelköpfige Maschine zwischen Erkenntnis- und Genußsuchende, indem er sich als Wissenschaftstool par excellence und als Unterhaltungsmaschine ohne Konkurrenz etablierte. Nachdem das anfängliche Vorurteil vom Computer als „Rechenmaschine“ ausgeräumt war, wurde klar, daß der Computer kein Zahlenmanipulations- sondern ein Symbolmanipulationsinstrument war: Der Computer entwickelte sich zum potentesten Musikinstrument, zum vorherrschenden Bildmanipulationswerkzeug und zum beliebtesten Spielzeug. Gegenwärtig transformiert sich der schlechte Ruf der Computerspiele, die vor allem im protestantischen Europa als

„primitiv“, „brutal“, „unmoralisch“ und „arbeitszersetzend“ galten, in eine Wertschätzung, die die östlichen Kulturen längst internalisiert haben, und die bei uns von den Kindern an die Alten weitergeleitet werden muß. Unsere Zivilisation, die Huizingas Postulat vom „Homo Ludens“ [Huizinga, 1955] dergestalt pervertierte, daß sie sich in verantwortungslos spielende Kinder und lustlos arbeitende Alte spalten wollte, beginnt zu realisieren, daß Spielräume der Schlüssel zu Erkenntnisprozessen sein können, die Bildung, Kultur und Entertainment synthetisieren: Edutainment eben.

Im virtuellen Wissensraum für das Unternehmen Capricorn versuchen wir, komplexe Erfahrungszusammenhänge und Informationen auf der Basis einer Game-Engine zu implementieren. Wir errichten einen Wissensraum, in dem die Besucherinnen und Besucher wie Spieleheldinnen im Stile einer Lora Craft auf Entdeckungsreisen gehen können. Dabei gelangen sie in eine Welt, in der es keine Grenzen der Disziplin und Branche gibt. Verknüpfungen zwischen Exponaten, Objekten und Ideen entstehen aufgrund der assoziativen Nähe und nicht aufgrund tradierter Ordnungssysteme. So gelangt man von der Prothesensammlung des Technischen Museums zur „Prothesengott“ Theorie Sigmund Freuds, von dieser zum Freudschen Zyklamentraum, von dort zu Blumenornamenten, zu volkskundlichen Blumendarstellungen, zu orientalischen Ornamenten, von dort zu pakistanischen Lastwagenbemalungen und so weiter. Im virtuellen Wissensraum werden die willkürlich gewachsenen Grenzziehungen zwischen den Wissenschaftsbereichen und den musealen Kompetenzen durchlöchert. Unserer Ansicht nach liegt der Gewinn derartig unsystematischer Vorgangsweise darin, Wissen mit den Möglichkeiten auszustatten, die Freud dem Traum zuschreibt: Information verdichten, Information verschieben, Information skalieren. [\[3\]](#) Im virtuellen Wissensraum wird daher das Diktat

des Maßstabs gebrochen zugunsten der Angemessenheit der Größe. Das Diktat der chronologischen Linearität wird gebrochen zugunsten der subjektiven Zeitlichkeit. Das Diktat der Vollständigkeit wird gebrochen zugunsten der Suggestionskraft des Partikularen und des Singulären.

Der virtuelle Wissensraum stellt also ein immaterielles „Département diagonal“ dar, das Wissensgebiete verknüpft, das raumlos und zeitreisend rekonstruiert und dekonstruiert, und das ohne Museumspaläste bauen zu müssen, Wissenskathedralen, Flohmärkte der Erfahrung und Fundgruben der Erinnerung errichtet. Der Gang durch diese Märkte, Hallen und Gruben wird ein Erkundungsverhalten erfordern, das dem bedächtigen Schritt des Museumstouristen entgegensteht: Man wird springen müssen wie Super Mario, laufen wie Sonic the Hedgehog und stets beweglich bleiben wie Pacman. Man kann daraus ableiten, daß wir uns den Wissenssuchenden nicht als jemanden vorstellen, der still und ausdauernd sammelt, sortiert und kategorial ordnet, sondern als jemanden, der springt, blitzschnell transformiert und subversiv reorganisiert. Der Wissenssuchende gleicht unserer Ansicht nach dem Spieler. [\[4\]](#)

Caillois beschreibt die vier Grundfesten des Spieles, auf die der Spieler vertraut:

1. Mimikry (Simulation)
2. Agón (Wettbewerb)
3. Alea (Zufall)
4. Ilinx (Taumel) [Caillois, 1967]

All diese Aspekte spielerischer Erfahrung lösen Computerspiele ein und all diese Aspekte befördern den virtuellen Wissensraum

in ein Erkenntnisfeld, das zwischen Wunderkammer, Archäologie, Feldforschung und Spekulation, Kuriositätensammlung Glücksspiel und penibler Recherche liegt. Der Spieler-Forscher trägt im Sinne Caillois die „Physionomie générale“ seiner Gesellschaft, also die Gesichtszüge und Charakteristika seiner Zeit. Diese Gesichtszüge zeigen, was an der Epoche und der Gesellschaft entwicklungsfähig ist und was stagnieren muß. Am Spiel des Spieler -Forschers zeigen sich „les forces d'une société donnée à tel moment de son évolution.“ [Caillois, 1967] Der Gesellschaft eine Entwicklung zu attestieren, die sich in den Formen des Spieles widerspiegelt, heißt aber auch: das Spiel ernstnehmen. Nur durch eine kulturell-zivilisatorische Arbeit am Ensemble der Spiele kann ein zivilisatorischer Prozess deutlich gemacht werden, dem es nicht in erster Linie ums Spielen geht. Gesellschaftliche Transformationen sind kein Spiel - sondern Ernst. Spiele zeigen uns aber den Zustand einer Gesellschaft auf. Sie verweisen auf Bedrohungen und Ängste, sie signalisieren Auswege und Fluchtlinien, sie breiten Hoffnungsfelder aus und skizzieren Modi künftigen Zusammenlebens, künftiger Kommunikation und künftiger Erkenntnisweisen.

Literatur:

Caillois, Roger: Les jeux et les hommes. Édition Gallimard Paris 1967

Derrida, Jacques: Writing and Difference. Chicago University Press 1978

Freud, Sigmund: Die Traumdeutung. (Erstmallig erschienen in Wien 1900) S. Fischer Verlag Frankfurt am Main 1991

Freud, Sigmund: Das Unbehagen in der Natur. (Erstmallig erschienen in Wien 1930) S. Fischer Verlag Frankfurt am Main 1991

Huizinga, J.: Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture.

Beacon Press Boston 1955

Rosenberg, Richard S.: The Social Impact of Computers.

Academic Press, Inc. San Diego, London, Boston 1977

Ulmer, Gregory: Applied Grammatology. John Hopkins University Press 1985

Wiener , Oswald; Wozu überhaupt Kunst? - Beiträge zu den Karlsruher Tagen
S. J. Schmidts, 1979. In: Springer Hefte für Gegenwartskunst Band I Heft 2-3.
Wien 1995

Anmerkungen:

[1] Frag-Events sind LAN-Parties, zu denen Spieler mit ihren Computern an einen vereinbarten Platz kommen, um die Computer mittels eines lokalen Netzes zusammenzuschließen und daraufhin miteinander zu spielen.

[2] Insbesondere die Spiele Doom (1993), Quake (1996) und Unreal (1998)

[3] Freud spricht von der "Verdichtung" und der "Verschiebung" durch den Traum. Den Begriff "Skalierung" verwendet er meines Wissens nach nicht, er weist aber darauf hin, daß im Traum die Größenverhältnisse der Objekte korrigiert werden wie in alten Gemälden die Größenverhältnisse von Hauptpersonen und Nebencharakteren.

[4] „Spieler“ soll hier natürlich nicht als Soziotypus des verantwortungslosen Parasozialen verstanden werden, sondern als Wissenssuchender, der auf die erkenntnisfördernde Hilfe des Zufalls, der „Coupure“ (asignifikanter Bruch) [Derrida, 1978] und der „Mystory“ [Ulmer, 1985] setzt.