

Kulturgut Games? Digitale Spiele in der Kultur- gesellschaft

Auszug einer Vorlesung an der Universität
Köln im November

Dr. Christian Esch, Direktor des
NRW KULTURsekretariats (Wuppertal), 2013

Seit knapp zehn Jahren beschäftigt sich das NRW KULTURsekretariat, als dessen Direktor ich hier spreche, intensiv mit dem Netz und digitaler Kunst und Kultur. Ich beschränke mich hier auf ein einziges, prägnantes Beispiel: auf die museumsplattform NRW.

Unter www.nrw-museum.de können die Nutzer Bildende Kunst selbst kuratieren, indem sie aktiv aus vielen hundert Kunstwerken aus 25 Museen NRWs ihre eigenen Ausstellungen und Kombinationen zusammenstellen können.

Als User wird man also, auf der Basis von einer Menge Material und Möglichkeiten, angeregt, sein eigener Ausstellungskurator zu werden und dann - den Vorlieben folgend - die Museen möglichst gut eingestimmt aufzusuchen. Anfangs, vor sieben Jahren, erschien es manchen Museen und auch Künstlern als ziemlich fragwürdig, Kunst auf diese Weise zugänglich zu machen und der Kreativität der Netz-User zur Verfügung zu stellen. Man hielt das wohl eher für eine Spinnelei. Doch das hat sich geändert. Nicht zuletzt der Grimme Online Award 2013 für die Museumsplattform hat, denke ich, eindrucksvoll belegt, dass Kunst und Kultur nicht nur archivalisch und informativ, sondern auch kreativ und interaktiv ins Netz gestellt werden und zur Beteiligung und Mitwirkung einladen können.

»Beteiligung und Mitwirkung«: In vielen, ja eigentlich allen Bereichen der Kulturarbeit sollte immer wieder die Möglichkeit

der Partizipation geboten werden, nicht ausschließlich, aber doch auch - sei es im Bereich des Theaters, der Musik, im internationalen Austausch oder auch an Schulen. Denn: der Kulturbegriff verändert sich mit der Gesellschaft, und von beidem, der Kultur und der Gesellschaft soll hier mit Blick auf die Computerspiele die Rede sein: deshalb auch der Titel, mit dem ich nach der kulturellen Relevanz der digitalen Spielen in der Kulturgesellschaft fragen und aus der Perspektive eines Kulturverantwortlichen ein paar Überlegungen anstellen und Antworten versuchen möchte.

Vor ein paar Jahren ging ein Aufschrei durch Kulturland. 2008 entschloss sich der Deutsche Kulturrat, den Bundesverband der Entwickler von Computerspielen als Mitglied aufzunehmen. Kurz zuvor war übrigens mit dem Titel »Escape« eine Aufsatzsammlung erschienen (Hg. Claus Pias), welche die »Computerspiele als Kulturtechnik« behandelte. Wenig später also kam es zur Mitgliedschaft im Deutschen Kulturrat.

Die Begründung des Kulturrats geriet allerdings einigermaßen defensiv. Statt sich zu der Frage zu äußern, inwieweit Games als Kulturgut anzusehen seien, wurden in der Begründung vor allem wirtschaftliche, besser: kreativwirtschaftliche Gesichtspunkte geltend gemacht. Die Wachstumsbranche Games, so hieß es, sei immerhin Auftraggeber für Künstler und Kreative unterschiedlichster Sparten wie Designer, Drehbuchautoren bis hin zu Komponisten.

Schon ein Jahr zuvor gab es eine heftige inhaltliche Kontroverse zwischen dem Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats und dem damals noch für Medien zuständigen NRW-Kulturstaatssekretär. Dabei ging es darum, ob denn nun Spiele potenziell Kunst oder zumindest der Kultur zugehörig seien. Die Verneinung

des Staatssekretärs war kategorisch und stark von moralischen Argumenten geprägt und vermittelte einen für die Politik zu dieser Zeit ziemlich repräsentativen, scharf ablehnenden Standpunkt gegenüber Games. Games als Kultur oder gar Kunst, das ginge ja nun gar nicht.

Tatsächlich gab und gibt es ja durchaus eine Menge von Spielen, die Anlass für solche Ablehnung waren und noch immer sind. Ich spreche natürlich von dem, das vielen zuallererst einfällt, wenn von Games die Rede ist: Von Egoshootern und exzessiven Gewaltdarstellungen.

Ich will hier nun wirklich nicht zum xten Mal die moralische Debatte über Computerspiele befeuern, sondern mich darauf beschränken, darauf hinzuweisen, dass Games für viele Verantwortliche eine äußerst schillernde und manchmal zwielichtige Ausstrahlung hatten und haben.

Gleichzeitig lässt sich beobachten, dass die Spiele mehr und mehr aus der Schmutzdecke hervorgeholt wurden. Diese Ecke findet sich vor allem für diejenigen, die nicht damit in Berührung kommen, vorzugsweise in dunklen Kellern, wo verhaltensgestörte Nerds bei Chips und Cola Egoshooter spielen. Dieses Klischee ist zwar einerseits nicht völlig aus der Luft gegriffen.

Und doch ist andererseits unübersehbar, dass die besagte Ecke besonders gern in den Köpfen derjenigen zu finden ist, die sich in diesen Vorstellungen fest eingerichtet haben. Und das nicht einmal durchgängig zu Unrecht, denn natürlich gibt es problematische Bereiche und Anwendungen, wer wollte das bestreiten? Wer aber wollte - umgekehrt - zum Beispiel dem Film die Kulturbedeutung absprechen, weil es dort Gewaltverherrlichung und Pornographie gibt? Es hat sich jedoch an vielen Stellen, sogar bis in die Politik hinein, herumgesprochen,

dass die Wirklichkeit bunter und differenzierter ist als in der grauen Theorie so manches Wahrhaften und Aufrechten. Dem steht gegenüber, dass in den vergangenen Jahren deutlich Bewegung in die ehemals so verhärteten Fronten gekommen ist.

Als das NRWKS erstmals im Frühjahr 2010 seine Festivalkonferenz »Next Level« zur Kunst und Kultur der digitalen Spiele veranstaltete, gab es allgemein wenig Akzeptanz für dieses Thema - am wenigsten übrigens bei den Kunst- und Kulturschaffenden, an die sich Next Level nicht zuletzt richtet. Jetzt steht im Dezember in Dortmund die vierte »Next Level«-Conference vor der Tür, und erstmals beteiligt sich, neben Jugend- und Wirtschaftsministerium, auch die Kunsthochschule für Medien in Köln. An dieser erstmaligen Bereitschaft, sich als Institution der Medienkunst erstmals auch namentlich zu beteiligen, wird erkennbar, dass sich auch akademische Kunsteinrichtungen zunehmend den Games gegenüber öffnen. Das macht Hoffnung darauf, dass die vermeintliche Subkultur oder Parakultur an der Peripherie der politischen und kulturellen Akzeptanz jetzt anerkannt wird als praktizierte Breitenkultur mit künstlerischem, kulturellem und gesellschaftlichem Potential.

Laut Bundesverband für interaktive Unterhaltung gibt es derzeit etwa 26 Millionen Deutsche, die mehrmals pro Monat Computer- und Videospiele spielen. Darunter befinden sich laut Verband 11,6 Millionen Frauen, die mittlerweile 44 Prozent der Gamer in Deutschland ausmachen. Maßgeblich dazu beigetragen haben die neuen Bewegungs-, Musik- und Tanzspiele, die verstärkt auch weibliche Zielgruppen ansprechen. Darüber hinaus liegen bei den Frauen vor allem die Spiele im Trend, die direkt in sozialen Netzwerken gespielt werden. Dennoch dürfte der Umsatz überwiegend von Jungs und

Männern geliefert werden, und bei den Entwicklern dominieren sicherlich ebenfalls die Männer.

Aus diesen Angaben lässt sich, auch jenseits der Beobachtung, dass männliche User noch dominieren, eine ganze Menge ableiten, selbst wenn die Zahlen nicht die letzte Wahrheit sein müssen, stammen sie doch aus den Umfragen eines Interessenverbands. Klar ist nämlich, und das sollte eigentlich schon lange klar sein, dass wir es nicht etwa mit einem kurzfristigen Phänomen bei einigen Sonderlingen zu tun haben, sondern mit einer rasant um sich greifenden gesellschaftlichen Entwicklung insgesamt. Genauer: Mit einer kulturgesellschaftlichen Entwicklung.

Tatsächlich lässt sich nicht erst seit Neuestem feststellen, dass wir in einer von Kultur durchdrungenen Gesellschaft leben. In der Vergangenheit spielten sich Kunst und Kultur fast ausschließlich an festen Orten ab: Im Theater oder Kino, im Museum, in der Kirche, im Stadion. Inzwischen sind diese Orte weniger Zentren der Kultur, Religion und Sport, zu denen man sich hinbegibt, um dann zu sehen und zu hören, was man so auf die Augen und Ohren bekommt. Stattdessen öffnen sich die Kunst- und Kulturräume. Kunstmuseen produzieren Ableger in Stadt und Landschaft - sei es als Lichtkunst oder Skulptur: Theater bespielen den Stadtraum so wie wir es vor der letzten Next Level Conference mit den Aktionskünstlern von Invisible Playground getan haben; Bischöfe müssen ihre Paläste als offene Begegnungszentren uminterpretieren, während Kirchen zu Kulturzentren werden und Fußball per Sky in Kneipen und Public Viewing im Stadtraum schier omnipräsent ist. Außerdem kamen andere Orte hinzu - Beispiel: Industriekultur - kurz: der öffentliche Raum wird insgesamt zur Bühne. Ein besonders eindruckliches Beispiel für eine sol-

che künstlerische wie politische Intervention war zuletzt der sog. »Standing Man«, verkörpert von einem protestierenden Choreografen in Istanbul. Immer vielfältiger wurden und werden die Räume und Orte des kulturellen Geschehens, und damit immer allgegenwärtiger ihrer Erscheinungsformen. Mischungen und Hybride entwickeln sich, und schlagen sich auch in fast gegensätzlichen, paradoxen Begriffspaaren nieder, man denke nur an Kulturorte als »Kathedralen der Industrie« oder an Laienakteure im Theater als sogenannte »Experten des Alltags«. Industrie wird Kultur, Alltag zur Bühne. Dieser von kulturellen Einflüssen geprägten Gesellschaft entspricht eine Wirtschaft, die sich - jedenfalls begrifflich - dem Kreativen annähert und in Teilen zur Kreativwirtschaft mutiert - wie viel heiße Luft auch immer in diesem Begriffskonstrukt enthalten sein mag.

Nicht nur der Kulturbegriff hat sich also in den letzten Jahrzehnten erweitert, sondern auch der gesellschaftliche Resonanzraum für diese Kultur. Sie wird nun nicht mehr zwangsläufig von den Produzenten für die Rezipienten angerichtet und serviert, wie das bei einer klassischen Kunstaussstellung oder einem Opernabend geschieht. Viele künstlerische Aktivitäten verstehen sich zunehmend als fluider Teil eines Prozesses von vielen Beteiligten und Teilnehmern, sodass Produktion und Rezeption immer häufiger zusammenfallen. Die argentinische Künstlerin Marga Steinwasser zum Beispiel fordert die Menschen in verschiedenen Stadtvierteln auf, ihr Stoffreste, Kleiderreste, Textilien samt der Geschichte zu überlassen, die diese Menschen mit ihren Stoffen verbinden. Geht und zusammengenäht und zig Meter durch Stadt und Landschaft gespannt, verändern diese hunderte von Tüchern mit ihren Farben den auf diese Weise durchzogenen Raum. Jeder wird so mit seiner Geschichte zum öffentlichen Ak-

teur.

Ein performatives Beispiel von vielen sind die soeben zitierten »Experten des Alltags«, die bei Theaterproduktionen des Kollektivs Rimini-Protokoll die Bühne bevölkern und ihren persönlichen und biografischen Blick auf das jeweilige Thema des Stücks vermitteln.

Kollektive treten häufiger an die Stelle von Einzelkünstlern, Prozesse treten an die Stelle fester Ergebnisse, und so kommt es an vielen Stellen zu Austausch, manchmal auch zu einer Austauschbarkeit, aber eben auch zu einer erstaunlichen Dynamik nicht nur im Sinne der Geschwindigkeit der Prozesse, sondern auch mit Blick auf die Lockerung von festen Zuordnungen und Gewissheiten.

Mit Blick nicht nur, aber eben auch auf die Genderfrage hat sich dazu kürzlich die Präsidentin der Kunstakademie Düsseldorf geäußert, Rita McBride: »Man kann beobachten, dass es mehr und mehr kollektive Arbeiten gibt, dass man immer mehr glaubt, »wir« seien größer als »ich« - und daher kann man hoffen, dass es dann auch immer weniger eine Rolle spielen wird, ob man weiblich oder männlich ist. Ich beobachte, dass bereits jetzt junge Künstler und Künstlerinnen zusammenarbeiten, Ideen austauschen in einer sehr offenen, kollektiven Atmosphäre - ohne dass sie wie früher geschlechtliche Territorien abstecken. So wird vielleicht einmal die ganze Genderfrage verschwinden. Und da Künstler und Künstlerinnen unglaubliche Ideen entwickeln können, kann die Kunst dazu entscheidend beitragen.«

Tatsächlich liegt ein bedeutsamer Anteil dieser Entwicklungen in Kunstbewegungen der 50er und 60er Jahre des letzten Jahrhunderts. Denn die Kollektive mit ihren Interventionen und Eingriffen in den

Raum haben eine wesentliche Wurzel in der sog. Fluxusbewegung. Ihr gehörte auch jener Joseph Beuys an, von dem der Satz stammt, jeder sei ein Künstler, ich füge hinzu: überall. Auch Fluxus konnte überall sein, vom Wohnzimmer bis zur Schalterhalle. Entstanden ist diese Kunstströmung mit ihren Happenings Anfang der sechziger Jahre, in der hohen Zeit des Kalten Kriegs, damals, als im Pentagon auf riesigen Computern Kriegsszenarien durchgespielt wurden, mit ständig sich ändernden Parametern, unter immer wieder sich ändernden militärischen Prämissen wie Truppenstärke, technische Fähigkeiten, Taktik.

Dass die Computerspiele wie übrigens auch die elektronischen Gehirne der Finanzmärkte ihre technische und strukturelle Voraussetzung wesentlich in diesen militärischen Planspielen hatten, ist ja nicht neu. Die Spieltheorie war Symptom und Ergebnis des Kalten Krieges mit Wirkung auf praktisch alle Bereiche der Gesellschaft, insbesondere als Planungsinstrument und expansives Mittel der Börsen und Finanzmärkte.

Gewissermaßen logisch war es dann angesichts der exorbitanten Dominanz dieser Finanzmarktentwicklung, dass vor einigen Jahren die beiden Wissenschaftler Robert Aumann und Thomas Schelling den Wirtschafts-Nobelpreis für ihre Forschungen zur Spieltheorie erhielten - natürlich vor der Krise von 2008, die zeigte, welche Folgen die Spieltheorie auf entfesselten Finanzmärkten haben konnte. Diese von ihnen ausgearbeitete Spieltheorie, so hieß es damals, verhülle »zum besseren Verständnis von Konflikt und Kooperation«, nein, eben nicht in den Spielen, sondern in der Gesellschaft und Wirtschaftswelt. Davon, dass die Spieltheorie primär auf die Verhaltensprognose und mittels entsprechender Algorithmen auf Beobachtung und Lenkung von Konsumenten und Finanzkun-

den zielt, wie das u. a. Frank Schirrmacher dargelegt hat, war damals natürlich nicht die Rede. Gerade im aktuellen Zusammenhang mit NSA sollte das aber keineswegs verschwiegen werden. Kurzum: Das Spiel und seine Theorie, letztlich die Grundlage für die Entwicklung der Video- und Computerspiele, hat die wichtigsten Bereiche besetzt und durchdrungen. Sie spiegelten und spiegeln sich sogar in künstlerischen Entwicklungen.

Damit meine ich weniger Einflüsse der Games bis hin zur Gamification, z. B. auf das Theater, wo nichtlineare Erzähl- und Handlungsstrategien, also multiple Dramaturgien immer häufiger werden - oder auch den Einfluss des Spiels z. B. auf den Film - man denke nur an Tarantinos »Inglourious Basterds«, wo der Kinosaal im besetzten Paris einen Möglichkeitsraum darstellt, der abhängig von teils zufälligen Personen- und Raumkonstellationen zu ganz unterschiedlichen Ausgängen der erzählten Geschichte führen könnte und tatsächlich ein artifiziell unwahrscheinliches und historisch unmögliches Happy End ergibt. Solche Einflüsse sind präsent, viele weitere bekannte Beispiele ließen sich hier anführen.

Nicht nur die durch Erfahrungen und Verläufe von Spielen beeinflusste Logik in Genres wie Film, Theater und Kunst meine ich. Ich denke, ganz allgemein auch an die soziale Komponente, etwa an die Vereinzelung an der Console, die auch wieder ein Hinweis darauf ist, dass die Computerspiele und schon gar die Gamer mehr sind als ein Sonderfall. Das gilt auch für die temporären kooperativen Zusammenschlüsse zum gemeinsamen Spiel mit- und gegeneinander. Inzwischen gibt es z. B. bei der Playstation 4 eine entsprechende App, mit der man sehen kann, wer gerade als Mitspieler online ist. Natürlich sind diese Netzwerke nur kurzfristige Interessengemein-

schaften, führen nur ausnahmsweise zu sozialen Bindungen und bleiben auf diese Weise meist ephemere. Solche kurzfristigen Zusammenschlüsse wie Flash Mobs gleichen instabilen Verbindungen oder kurzlebigen Blasen. Diese zeitweisen Strukturen, die neu entstehen und auch rasch wieder verschwinden, sind natürlich nicht wirklich neu, sondern finden sich schon vor Jahrzehnten, und zwar in der Kunstbewegung Fluxus mit ihren Happenings der Sechziger Jahre.

Wenig bekannt ist, dass schon viel früher auch Elemente des Fluxus in einem direkten Zusammenhang mit diesen militärisch und wirtschaftlich orientierten Spielen und Spieltheorien insofern entstammen: Entsprechend wurden, wie im digitalen Planspiel, auch hier Abläufe und Regeln ständig neu definiert, und zwar nicht nur von den Spielleitern und Gurus der Happenings, sondern ebenso von den Akteuren, den Beteiligten, die eben alle selbst Künstler waren, wie begabt auch immer. Partizipation und Interaktion, kurzfristige Kristallisationen und Konstellationen im fließenden Geschehen - dies alles sind Begriffe, mit denen wir den Umgang mit den elektronischen Medien ebenso gut umreißen und beschreiben können wie zahlreiche Formen der damals ganz neuen, inzwischen zum Regelfall gewordenen kulturellen Praxis. Im Fluxus wie im Spiel und eben auch gemäß dem veränderten Kulturbegriff sind Akteure und Rezipienten nicht trennscharf zu unterscheiden, sondern treiben ein gemeinsames Spiel.

Das interaktive und das partizipative Prinzip der aktiven Rezeption setzen sich jenseits von Computer und Netz langsam - zu langsam! - auch in den klassischen elektronischen Medien Funk und Fernsehen fort, wo sich längst fällige Veränderungen ankündigen. On-demand-Angebote werden zukünftig Sendungen zu festen Zeiten immer mehr ergänzen und

womöglich ablösen: So wird jeder zu seinem eigenen Programmgestalter. Statt sich von Redakteuren und Programmleitungen den Programmverlauf vorschreiben zu lassen, hat der Hörer, Zuschauer oder User selbst die Wahl.

Halten wir also fest, dass auf fast allen gesellschaftlichen und eben auch medialen Ebenen die klare Unterscheidung zwischen dem Sender der Botschaft und ihrem Empfänger verschwimmt. An die Stelle von solchen in dieser Weise »gerichteten« Verläufen treten multiple und vernetzte Prozesse, man könnte auch sagen: an die Stelle von Vektoren von A nach B treten Wechselwirkungen zwischen A und B. Und wieder zurück zu A.

Von der skizzierten Entwicklung hin zur Reziprozität - und damit zur wechselseitigen Wirkung von Gesendetem und Empfangenem - drückt ein bekannter Terminus bei den Games eine ganze Menge aus: Er lautet »User Generated Content«. So wie auf mich als User einerseits der vorhandene Content wirkt, so kann ich andererseits diesen Content wieder gestalten und verändern. Dies wiederum übt Wirkung auf mich aus wie auf mein Spiel und, wenn ins Netz gestellt, auf die anderen Spieler. »User Generated Content« - das ist aber noch mehr. Dieser Terminus taugt nämlich gleichzeitig als Metapher für die beschriebenen kultargesellschaftlichen und politischen Entwicklungen. Sie impliziert die Veränderung des Verändernden.

Von 2.0 und 3.0, von »Second Life« bis zu Video- bzw. Computerspielen werden Räume nicht nur vorgegeben, sondern sie entstehen, nämlich im Umgang mit diesen Medien, Räumen. Ihre Virtualität verdankt sich dem gestalteten Gestalten, dem Handeln in diesen Räumen. Es geht also gar nicht in erster Linie darum, wie real diese Räume tatsächlich als solche wirken. Dennoch werden die Räume in

den Spielen natürlich immer realistischer und wirklichkeitsnäher, ähneln also den physischen Räumen häufig bis in Details.

Viel wichtiger erscheint mir allerdings, dass diese, ja: tatsächlich »Spielräume« den Cyberraum bieten für die Dinge, die in diesem Rahmen sich ereignen, also für Prozesse und Wechselwirkungen. Diese Prozesse sind es aber, die mit den digitalen wie physischen Geschehnissen und Entwicklungen in der Welt konvergent bis kongruent verlaufen. Dass dies in virtuellen Raumkonstruktionen geschieht, die den physischen gleichen, ist insofern eine Äußerlichkeit.

Wie diese Prozesse und Wirkungen, wie mit Avataren und Cyberwesen, vor allem aber mit dem, was sie tun und wie sie es tun, die Wirklichkeit nicht nur etwa kopiert, sondern Realität vielmehr simuliert und konstruiert wird, das ist es, worauf es ankommt. Analogien zum Spiel, auch Ableitungen davon mit Rekurs auf gemeinsame technische und theoretische Wurzeln, lassen sich an entsprechenden Entwicklungen im Militär - Stichwort: Drohnen - zeigen, aber auch und besonders an Prozessen in Wirtschaft und Finanzmarkt sowie an Erscheinungsformen dessen, was beidem dient, Militär und Wirtschaft, nämlich an geheimdienstlichen Maßnahmen.

Der Algorithmus bearbeitet und verändert nicht nur Wirklichkeit, er schafft sie. Auf diese Weise konvergieren virtuelle und physische Vorgänge und ihre Räume: Nicht nur Ähnlichkeit und phänomenologische Verwandtschaft verbinden die physischen und virtuellen Welten. Nein, diese Prozesse und Handlungsformen sind vielmehr strukturell eins, auch weil sie eben gemeinsamen technischen und theoretischen Wurzeln entstammen.

Dabei gilt jedenfalls im Spiel: Der die Regeln und Räume gestaltet, wird durch

sie gestaltet, der Verändernde verändert. Der Spieler generiert den Content, der durch die Spielbedingungen den Spieler beeinflusst. Den Rahmen dafür bietet im Spiel das Regelwerk und damit ein in sich schlüssiger Zusammenhang, der gleichzeitig einschließt: Einmal den Spieler innerhalb der reziproken Beziehung zum algorithmischen Gegenüber, aber auch die Community der Spieler in einen geregelten Kontext. In diesen Kontext einerseits eingeschlossen und in ihm gebunden, generiert ihn der User gleichzeitig, allein und im Kollektiv. So entsteht duale, man könnte auch fast altmodisch sagen: dialektische Bewegung und Entwicklung, sozusagen von Level zu Next Level. Frank Schirrmacher entwickelt in seinem Erfolgsbuch »Ego« eine »digitale« Welt, ein zweiteiliges Dasein nicht nur von 0 und 1, sondern auch von Doktor Jekyll und Mister Hyde, von Ego und Alter, ein Alter Ego, das den Menschen in der digitalen Welt in zwei teilt: »Den Menschen als Manager seines eigenen Ich.« In denjenigen, der agiert, und den anderen, dem »mitgespielt« wird. Je nach Kontext mehr oder weniger spielerisch, lässt sich das auch auf das digitale Spiel übertragen.

Von Ferne riecht die interne Beziehung des Spielers zum Spiel und zurück nach Abkapselung und Hermetik. Mit Gottfried Wilhelm Leibniz' Begriff kann man an »Monaden« denken, die in ihrer Gesamtheit die »unendliche Substanz« als das Ganze ergeben. Übersetzt vom barocken ins digitale Zeitalter könnte man vom einzelnen ID im Verhältnis zum World Wide Web sprechen - wenn man einmal davon absieht, dass IDs bekanntlich weniger konsistent und sehr viel gefährdeter sind als die Monade in der »besten aller möglichen Welten« des alten Philosophen und Mathematikers, die keine Fenster hatten, während sie in der heutzutage fast ganz gläsern sind - nun ja, vielleicht weniger, um hinausschauen

zu können als vielmehr, um für jedermann einsehbar zu sein?

Dieser vielleicht etwas überraschende Rückgriff ins ferne 17. Jahrhundert geschieht natürlich nicht ohne Grund: Im Grundsatz war vieles schon - fensterlos - in der vorbürgerlichen Gesellschaft angelegt, was in der nachbürgerlichen, gleichsam vollverglasten Gesellschaft in ganz anderer Gestalt, gläsern eben, wieder erscheint. Übrigens war es ja auch ausgerechnet Leibniz, der mit dem binären Zahlensystem die Grundlage für unsere digitale Welt schuf.

In der heutigen, gerade mal noch zweit- oder drittbesten der möglichen Welten entspricht solche quasi-monadische Partikularisierung, Vereinzelung, durchaus der gesamtgesellschaftlichen Entwicklung - denken Sie nur an die rasant wachsende Zahl von Single-Haushalten in den großen Städten. Der Einzelne mit seinen ganz eigenen, vielfältigen Verbindungen wird zunehmend konstitutiv für das Ganze.

Ich habe das schon für die Kunst- und Kulturproduktion zu zeigen versucht, wo häufig Produktion und Rezeption kontextualisiert zusammenfallen, vor allem durch die Einbeziehung des Einzelnen etwa auf der Bühne zum Beispiel des öffentlichen Raums, in begehbaren Kunstwerken als Lebensräumen oder auch dem, was soziale Plastik genannt wird, die die künstlerische Intervention im sozialen Kontext meint. Die Generierung und Umsetzung von ganz eigenen Regeln, die temporär innerhalb eines spezifischen Zusammenhangs Spiel- oder Kunstkontext gelten, verbindet das Gaming mit den an Bedeutung gewinnenden, sehr beweglichen und variantenreichen kulturellen Praktiken in einer Gesellschaft, die zunehmend von eben solchen Praktiken geprägt wird.

In dieser Gesellschaft, wo sich alles mit allem und jeder mit jedem zu einer Art Matrix zu verbinden scheint, sei es in der physischen oder in der digitalen Welt, schwindet vielerorts Verbindlichkeit, werden allgemeinverbindliche, generelle Regeln von vielfältigen, kontextabhängigen Regelwerken abgelöst. So heißt es inzwischen immer häufiger: »Ist das Kunst, oder kann das weg?«, weil Kunst nicht mehr kanonisch festgelegt wird - hier Kunst, hier nicht, diese scheinbar einfache Bestimmung ist - zum Glück - längst individuellen Setzungen gewichen, die diese Kunst immer wieder neu definieren.

Politisch ist das in der Tendenz nicht anders. Auch gesellschaftliche Verbindlichkeiten werden fraglich. Beispielsweise schwindet jedenfalls die Relevanz, die informationelle Selbstbestimmung bereits in der privaten Handhabung, aber auch in der Datenverarbeitungspraxis und vielleicht auch bald rechtlich aufzulösen scheint. Manch andere Spielregeln werden außer Kraft gesetzt und von kurzfristigen Neuregelungen abgelöst: Wo es im Seefahrtsrecht bisher seit Jahrhunderten Vorschrift war, Schiffbrüchige zu retten und an Bord zu nehmen, so wird dies vor Lampedusa kurzfristig nicht nur über Bord geworfen, sondern in totaler Verkehrung des zugrundeliegenden Ethos, sogar unter Strafe gestellt.

Die Volatilität nimmt nicht nur im Aktienhandel zu, sondern generell, im Guten wie im Schlechten. Die Verbindlichkeit des kommunikativ und elektronisch Verbundenen nimmt jedenfalls ab. In der nachbürgerlichen Gesellschaft, in der wir leben und in der feste Orte und für die Allgemeinheit Verbindliches zurückweichen, in allen Bereichen, ob kulturell, religiös oder politisch. Und auf der anderen Seite greifen begrenzte Verbindlichkeiten und kurzfristige Prozesse um sich, in

dieser Gesellschaft, die trotzdem noch immer bürgerlichen Vorstellungen anhängt, wie »Schreib auch mal einen richtigen Brief«, ändern sich Inhalte und der Umgang mit ihnen komplett. Insbesondere die Computerspiele stehen beispielhaft für diese Veränderungen, die sich als zunehmendes Denken und Handeln in Wechselwirkung beschreiben lassen, eben als »gestaltetes Gestalten«. Ich habe versucht zu zeigen, dass Games längst eine Kulturtechnik geworden sind.

Games sind ganz zweifellos auch Kulturgut, ja manchmal Kunst - auch das versuchen wir zu zeigen und zu diskutieren auf der bereits angesprochenen Festivalkonferenz »Next Level« in Dortmund. Games sind aber natürlich auch zwiespältig, das ist klar. Das nicht so sehr wegen der nachweislichen Akzentuierung von Gewalt und Krieg, die angesichts der Herkunft der Spiele aus den Versuchen des Kalten Kriegs nicht wirklich verwundern kann. Auch Simulationen von Wirklichkeit, das Experimentieren mit Möglichkeitsräumen mit Blick auf die Gestaltung von Wirklichkeit gehören dazu - man denke beispielsweise an die Pilotenausbildung. Vielleicht ist es das, was die Kultur der Games und durch die Games besonders ausmacht: die Spiegelungen und Simulationen. Ob auf dem Handy oder am PC, ob im professionellen Bereich oder als Vermittler von Inhalten bei den sog. »Serious Games«: immer tritt der User gleichsam sich selbst gegenüber, seinen Figuren und Inhalten und seinen Mitspielern.

Was Frank Schirrmacher mit Blick auf die Märkte schreibt und über jene Algorithmen, die für die Broker Entscheidungen gleichsam selbständig treffen, gilt für das Spiel: »Wir sind zu zweit. Wo immer wir sind, wir sind zu zweit. Sie können der einsamste Mensch sein und Sie sind zu zweit. Man kann die Türen verbarrikadieren, die Fenster schließen, Nummer 2

drängt sich noch schnell herein. (...) Nummer 2 trifft Entscheidungen für uns, macht Deals, schaut in die Zukunft, lobt uns, beschenkt uns, bestraft uns. Und vor allem: Nummer 2 wettet auf uns und setzt dabei immer öfter unsere Existenz aufs Spiel. Er fängt leider an, ein Monster zu werden.«

Wir ziehen es vor mit diesen Monstern zu spielen: Gestaltend, in Wechselwirkung und möglichst mit kontrollierter Mündigkeit. So sind Spiele ein Potenzial und ein Motor der sich verändernden Gesellschaft.
