

Notiz über Ökonomie in Computerspielen

Jens Schröter

Das folgende ist ein kurzer Essay zu Computerspielen, in denen die Spielenden ein simuliertes wirtschaftliches Geschehen lenken. Es wurde verschiedentlich betont, dass derartige Spiele, jedenfalls die meisten, die Operationsweisen der heute hegemonialen kapitalistischen Ökonomie reproduzieren. So bemerkt Serjoscha Wiemer in einem interessanten Text:

»Die Dominanz wirtschaftlicher Paradigmen in Strategiespielen zeigt sich verstärkt seit Anfang der 1990er-Jahre. Zu einer Zeit also, in der sich nach dem Ende des ›Kalten Krieges‹ ein weltweiter Siegeszug des globalen Kapitalismus abzeichnete, der sich als weitgehend alternativloses Wirtschaftsmodell durchzusetzen scheint. In der beschleunigten globalen Ökonomie und unter dem Vorzeichen neoliberaler Ideologien, die den Einfluss des Staates zurückdrängen, werden Menschen unter dem ständigen Druck der Selbstoptimierung zu Arbeitskraftunternehmern. In dieser Situation mag der Einzelne sich zunehmend als Rädchen im Getriebe einer globalen Ökonomie empfinden. Ohne das Vertrauen, auf die Wirtschaftskräfte Einfluss nehmen zu können, fühlt er sich dem ›freien‹ Markt mehr oder weniger hilflos ausgeliefert. Für derartige Gefühle der Ohnmacht bieten Strategiespiele womöglich eine zeitfüllende Kompensation. Was sich realiter dem Einfluss und der Kontrolle des Einzelnen entzieht, kann im Spiel beherrscht und im Detail geplant und gesteuert werden. Dabei stellen die implementierten Wirtschaftssysteme, soweit dies im Rahmen der bisherigen Untersuchung in den genannten Spielen erkennbar ist, aber keine grundsätzliche Alternative zu real existierenden kapitalistischen Wirtschaftsprozessen in Aussicht. Im Gegenteil: Allgegenwärtig ist das Prinzip von Rohstoffausbeutungen, Prozessketten sowie Effizienzsteigerungen, und in ihrer auffallenden Uniformität scheinen die implementierten Wirtschaftssysteme den herrschenden kapitalistischen Diskurs zu affirmieren. Ein bestimmtes Wirtschaftsmodell wird auf diese Weise als weitgehend alternativlos dargestellt. Dabei dramatisie-

ren die Strategiespiele den ökonomischen Konkurrenzkampf in je eigenen Mikro-Narrativen.« (2008, 237)

Wiemer weist also daraufhin, dass in Strategiespielen ein bestimmtes hegemoniales Modell von Ökonomie, eine kapitalistische, marktförmige Ökonomie reproduziert wird. Man kann demnach kritisch argumentieren, dass solche Spiele Ausdruck des globalen Kapitalismus sind und zugleich eine der vielen Formen, in der sich der Kapitalismus reproduziert, insofern hier basale Formen wie Handel, Geld et cetera wiederholt werden und die spielenden Subjekte dazu angehalten sind, sich in eben genau diesen Formen einzuüben. Zugleich, so Wiemer, mag das eine Entlastungsfunktion haben, insofern die Spielenden das ökonomische Geschehen lenken und es nicht als fremde Kraft erfahren, der er:sie hilflos gegenübersteht.

Dieser kritischen Analyse – die in verschiedenen Formen auch andernorts vorgetragen wurde (vgl. Stallabrass 1993; Dyer-Witheford und De Peuter 2009) – stimme ich völlig zu, möchte aber auf einen merkwürdigen Punkt hinweisen. Eine Eigenschaft kapitalistischer Marktwirtschaften (zumindest laut ihrer Selbstbeschreibungen) ist der, dass sie *kein steuerndes Zentrum besitzen* – sieht man von Regierungen ab, die gesetzliche Rahmenbedingungen schaffen und von Zentralbanken, die eine Währung emittieren und auf die Geldmenge, Zinssätze et cetera Einfluss nehmen. Die Debatte dazu ist sehr umfanglich, aber ein zentrales Argument zum Beispiel von Friedrich August von Hayek ist, dass das Wissen in Gesellschaften verstreut und verteilt vorliegt, und dass daher eine zentrale Steuerung von Ökonomien unmöglich ist:

»There are two parts to Hayek's argument. First, he contends that a central planning board cannot possibly perform the millions of calculations necessary to replicate the allocative ability of the market. Second, even if the planning board could perform the necessary calculations, Hayek maintains that the planning board could never gather the information – about costs, technology, and consumer preferences – necessary to execute these calculations. There is no way, in Hayek's view, for a central agency to overcome the problems created by the dispersion of subjectively held knowledge.« (Burczak 2006, 30)

Überdies würde jeder Versuch, derartiges Wissen zu erlangen, ein Abdriften in totalitäre Herrschaft zur Folge haben. Hier soll keineswegs die hochkomplizierte Frage, ob das nun stimmt oder nicht, diskutiert werden. Auch ist

Hayek, als Vertreter der österreichischen Schule, nicht ohne weiteres dem wie auch immer beschaffenen Feld hegemonialer Ökonomik zuzurechnen (er hat durchaus die Neoklassik kritisiert). Wie dem auch sei: Das Selbstverständnis der meisten pro-kapitalistischen Autor:innen war eben, dass der verteilte Markt jeder zentralen Steuerung überlegen ist – *und doch werden die Strategiespiele, die doch den Kapitalismus reproduzieren sollen, zentral gesteuert*, nämlich durch die Spielenden. Diese steuern das Geschehen im vom Programm gegebenen Rahmen – und hierbei werden den Spielenden bestimmte Informationen (je nach Spiel unterschiedlich) über den Zustand der zu steuernden Ökonomie, die Befindlichkeit der Bevölkerung, des Klimas et cetera pp. vermittelt und dann gilt es zu entscheiden, was zu tun ist. Die Spielenden entscheiden und der Verlauf der simulierten Ökonomie ändert sich. Die Ökonomie wird ›im Spiel beherrscht und im Detail geplant und gesteuert‹, wie Wiemer im oben gegebenen Zitat formuliert. Dieser Vorgang *entspricht eher einer zentral geplanten Ökonomie des ehemaligen stalinistischen Ostblocks* (vgl. Vehlken 2004).¹ Dass der Eindruck entstehen konnte (auch bei Wiemer), dass es sich dennoch um eine Darstellung des Kapitalismus handelt, liegt vielleicht daran, dass der im Kalten Krieg zum fundamentalen Systemunterschied aufgebauchte Gegensatz Kapitalismus/Sozialismus eben keine fundamental verschiedenen Systeme bezeichnet, sondern Positionen auf einem Kontinuum zwischen Staat und Markt. Auch die Ostblock-Ökonomien operierten mit Geld, Waren, Lohnarbeit, abstrakter Akkumulation (etwa von Planziffern), auch wenn eben weniger der Markt, sondern eine zentrale Planbehörde die Allokation und Distribution steuerte. Aber auch im Westen hat es stärker staatlich geprägte Phasen gegeben (Keynesianismus nach 1945) und im Osten stärker marktorientierte Phasen (zum Beispiel die Neue Ökonomische Politik in der UdSSR 1921–1928, vgl. Kurz 1994).² Insofern in Strategiespielen eben mit

- 1 Zu Vehlken (2004): Das seltsame und tragische Cybersyn-Projekt in Chile war tatsächlich die Idee einer computergesteuerten Planwirtschaft.
- 2 Kurz beschreibt ›Sozialismus‹ und ›Kapitalismus‹, wie sie im Kalten Krieg verstanden wurden, nur als zwei Formen (eine eher staatszentriert, eine eher marktzentriert) des modernen warenproduzierenden Systems, also des Kapitalismus im weiteren Sinne. Die Ostblock-Ökonomien wären demnach ›Staatskapitalismus‹. Eine wirkliche Emanzipation von der warenproduzierenden Moderne wäre also ein anderer, dritter Weg – nicht jedoch als fauler Kompromiss zwischen beiden Polen –, sondern als komplettes Verlassen dieses Kontinuums in Richtung eines ›Vereins freier Menschen‹ (Marx) jenseits von Waren, Geld, Arbeit, Markt und Staat. Die Vorstellung der Systemkonkurrenz wurde bereits von der ökologischen Kritik angegriffen (vgl. Damus 1986).

Waren gehandelt, gegen Geld getauscht wird, Lohnarbeit existiert, erscheint es – trotz der zum herrschenden Selbstverständnis von marktförmigen Gesellschaften so gar nicht passenden zentralen Steuerung –, dass es sich um die Simulation von Kapitalismus handelt. Und damit wird zugleich unfreiwillig die Vorstellung unterlaufen, die verblichenen Ostblockökonomien eines ›staatszentrierten Kapitalismus‹ (vgl. Postone 2003)³ seien etwas ganz anderes gewesen, als die marktzentrierten Kapitalismen des Westens.

Zugleich wird damit etwas perpetuiert, was gerade in der Diskussion um den Kapitalismus höchst brisant ist. Nohr und Wiemer bemerken völlig zu Recht: »Entscheidend für das Dispositiv des Strategischen in computerbasierten Strategiespielen ist das Paradigma einer effizienten und rationalen Steuerung und Kontrolle komplexer ökonomischer, militärischer oder politischer Prozesse.« (2008, 19) Das setzt voraus, dass sich diese Prozesse überhaupt steuern lassen – ein Phantasma, das zumindest im ›realen Sozialismus‹ gescheitert ist. Und wie Krisentheoretiker:innen behaupten: auch im Westen langsam scheitern wird, da die fundamentale Widersprüchlichkeit und Krisenhaftigkeit des Kapitalismus einfach politisch nicht gesteuert und kontrolliert werden kann (denn natürlich ist auch die Ökonomie im Westen, trotz aller Markt-Rhetorik, politisch gesetzten Rahmenbedingungen unterworfen) – sondern der Kapitalismus zu überwinden sei (vgl. Kurz 1994; Lohoff und Trenkle 2012). So gesehen liegt diesen Spielen die Annahme zugrunde, dass Kapitalismus im Grunde kontrollierbar ist, dass sich die Krisen letztlich beherrschen lassen (auch wenn es im Moment diesbezüglich nicht so gut aussieht). Um nochmal Wiemer zu wiederholen: »Dabei stellen die implementierten Wirtschaftssysteme, soweit dies im Rahmen der bisherigen Untersuchung in den genannten Spielen erkennbar ist, aber keine grundsätzliche Alternative zu real existierenden kapitalistischen Wirtschaftsprozessen in Aussicht.« In der Tat: Zwar können in solchen Spielen Krisen aufkommen, durch Missmanagement etwa hungert die Bevölkerung und es gibt Aufstände – doch man kann neu starten und es dieses Mal besser machen. Jede Krise erscheint als Fehler der Spielenden, übersetzt: Es gibt keine strukturellen und systemischen Krisen, die es vielleicht nötig machen würden, mal ganz grundsätzlich darüber nachzudenken, ob die basalen Formen der Ökonomie zu ändern wären. Es scheint immer bloß Missmanagement der Spielenden zu sein, die Formen selbst sind unfraglich vorausgesetzt. Diese Anordnung

3 Postone verwendet diesen Begriff immer wieder zur Kennzeichnung der stalinistischen Ökonomien des ›realen Sozialismus‹.

ähnelt dem populären Diskurs zur seit circa 2008 anhaltenden Krise, nämlich dass jene auf das Fehlverhalten irgendwelcher Banker:innen zurückzuführen sei. Doch an dieser Vorstellung entzündet sich Kritik: »Es wäre wichtig, überhaupt ein Bild davon zu schaffen, daß [sic!] der Kapitalismus krisenhaft ist, ohne daß [sic!] Leute Fehler machen.« (Thomas Ebermann, in Gremliza 2012, 30) Ist also die Zentrierung des simulierten ökonomischen Geschehens um die spielende Person⁴ eine Wiederholung der personalistischen Illusion eines methodologischen Individualismus, komplexes ökonomisches Geschehen sei auf das Handeln einzelner beziehungsweise auf die Summe vieler einzelner Handlungen rückführbar? Adelman und Winkler schreiben in vergleichbarer Hinsicht: »Unsere Hypothese ist vielmehr, dass das bürgerliche Handlungssubjekt – und sei es als Untoter, als Wiedergänger – fröhliche Urständ feiert, und zwar u.a. in der unvermuteten Sphäre des Spiels und insbesondere des Computerspiels.« (2010, 102) Man kann diesen Befund – und hier wird dann der Bezug von Computerspielen zur Philosophie noch deutlicher – noch radikalisieren:

»Der Begriff der zentrierten Struktur ist in der Tat der Begriff eines *begründeten* Spiels, das von einer begründenden Unbeweglichkeit und einer versichernden Gewißheit [sic!], die selber dem Spiel entzogen sind, ausgeht. Von dieser Gewißheit [sic!] her kann die Angst gemeistert werden, die stets aus einer gewissen Art, ins Spiel verwickelt zu sein, vom Spiel gefesselt zu sein, mit Beginn des Spiels immer schon in der Weise des Im-Spiele-Seins zu sein, entsteht.« (Derrida 1992, 423)

Interessanterweise spielt der Begriff des Spiels an dieser Stelle bei Derrida eine große Rolle, wobei dieses »Spiel der Struktur« (ebd., 422) genau darauf hinausläuft, dass die Struktur eine Eigendynamik hat, die in der Geschichte der Philosophie immer durch das implizite oder explizite Mitdenken eines Zentrums reduziert und kontrolliert werden sollte.

»Die Struktur oder vielmehr die Strukturalität der Struktur wurde, obgleich sie immer schon am Werk war [...], immer wieder neutralisiert, reduziert: und zwar durch einen Gestus, der der Struktur ein Zentrum geben und sie auf einen Punkt der Präsenz, auf einen festen Ursprung beziehen zu wollen. [...] Indem das Zentrum einer Struktur die Kohärenz des Systems orientiert

4 Es gibt aber auch *Zero-Player-Simulationen*, in denen ökonomisches Geschehen ohne den Bezug auf eine spielende Person abläuft.

und organisiert, erlaubt es das Spiel der Elemente im Innern der Formtotalität. [...] Mensch [ist] der Name des Wesens [...], das [...] im Ganzen seiner Geschichte, die volle Präsenz, den versichernden Grund, den Ursprung und das Ende des Spiels geträumt hat.« (ebd., 422 und 441)

Man könnte also argumentieren, dass ein Computerspiel, bei welchem Spielende Wirtschaftsgeschehen steuern, die ›Strukturalität der Struktur‹ ökonomischer Systeme reduziert und auf ein bewusst steuerndes Zentrum bezieht, wo es doch gerade ein bewusstlos wirkender, emergenter, systemischer Prozess ist – wozu man nicht einmal Marx' Begriff des Fetisch bemühen muss, denn gerade auch glühende Apologeten des Kapitalismus wie Hayek betonen unausgesetzt, dass eine bewusste Steuerung unmöglich sei.

Gesetzt, man kann sich dieser Analyse anschließen – was bedeutet das dann? Man kann Computerspielen ja schlecht vorwerfen, dass sie um die Handlungen von Spielenden zentriert sind, denn der Begriff des Spiels scheint vom Begriff der Handlung kaum ablösbar zu sein (vgl. nochmals Adelman und Winkler 2010). Also kann man ihnen eigentlich auch nicht vorwerfen, die Verteiltheit und Zentrumslosigkeit, Eigendynamik und Krisenhaftigkeit ökonomischer Strukturen zu re-zentrieren und dadurch gleichsam ideologisch zu reduzieren. Eher wird ein grundsätzliches Problem der Darstellung der ›Strukturalität der Struktur‹ in verschiedenen Medien sichtbar: Auch in klassischen audiovisuellen Massenmedien sind Strukturen nur schwierig darstellbar, da sie immer an das Sichtbare und Hörbare und das heißt letztlich an das fiktionale oder nicht-fiktionale Handeln von Individuen gebunden bleiben. Im Computerspiel werden sie direkt an das Handeln der Spielenden gebunden – aber genau hierin liegt auch die Chance des Computerspiels: Man könnte sich auch Spiele vorstellen, in denen das Handeln der Spielenden auf die Komplexität und Eigendynamik der dargestellten Strukturen stößt. Dies wären Spiele, die den Spielenden gerade die Grenzen des eigenen Handelns aufzeigen würden. In solchen Spielen wäre der Kontrollverlust eine zentrale Erfahrung. Mutmaßlich wären solche Spiele sehr unbefriedigend zu spielen und letztlich einfach langweilig. Aber vielleicht könnten sie ganz neue Optionen eröffnen – wenn man die selbstverständlichen grundlegenden Formen wie Ware, Arbeit, Geld, Markt, Staat selbst modifizieren könnte. Im spielerischen Erproben völlig anderer Organisationsformen läge eine große Zukunft des Computerspiels, besonders dringlich heute, wo die vorherrschenden Formen in einer tiefen Krise zu stecken scheinen.

Quellenverzeichnis

- Adelmann, Ralf und Hartmut Winkler. 2010. Kurze Ketten. Handlung und Subjektkonstitution in Computerspielen. *Ästhetik und Kommunikation* 41 (148): 99–107.
- Burczak, Theodore A. 2006. *Socialism after Hayek*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Damus, Renate. 1986. *Die Legende von der Systemkonkurrenz: Kapitalistische und realsozialistische Industriegesellschaft*. Frankfurt a.M.: Campus-Verlag.
- Derrida, Jacques. 1992. Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen. In: *Die Schrift und die Differenz*, herausgegeben von Jacques Derrida, 422–442. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter (Hg.). 2009. *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Gremliza, Hermann L. 2012. No way out? Ein Streitgespräch den Kapitalismus in der Krise mit Thomas Ebermann, Michael Heinrich, Robert Kurz und Joseph Vogel. In: *No Way Out? 14 Versuche, die gegenwärtige Finanz- und Wirtschaftskrise zu verstehen*, herausgegeben von Hermann L. Gremliza, 11–52. Hamburg: KVV Konkret.
- Kurz, Robert. 1994. *Der Kollaps der Modernisierung. Vom Zusammenbruch des Kasernensozialismus zur Krise der Weltökonomie*. Leipzig: Reclam.
- Lohoff, Ernst und Norbert Trenkle. 2012. *Die große Entwertung. Warum Spekulation und Staatsverschuldung nicht die Ursache der Krise sind*. Münster: Unrast.
- Nohr, Rolf F. und Serjoscha Wiemer. 2008. Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts. In: *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, herausgegeben von Rolf F. Nohr und Serioscha Wiemer, 8–28. Münster: LIT.
- Postone, Moishe. 2003. *Zeit, Arbeit und gesellschaftliche Herrschaft: Eine neue Interpretation der kritischen Theorie von Marx*. Freiburg: Ça Ira.
- Stallabrass, Julian. 1993. Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games. *New Left Review* 198: 83–106.
- Vehlken, Sebastian. 2004. *Environment for Decision – Die Medialität einer kybernetischen Staatsregierung. Eine medienwissenschaftliche Untersuchung des Projekts Cybersyn in Chile 1971–73*. Unveröffentlichte Magisterarbeit. Ruhr-Universität Bochum. https://www.researchgate.net/publication/350176389_Environment_for_Decision_-_Die_Medialitat_einer_kybernetischen_S

taatsregierung_Eine_medienwissenschaftliche_Untersuchung_des_Projekts_Cybersyn_in_Chile_1971-73.

Wiemer, Serjoscha. 2008. Strategie in Echtzeit. Ergodik. Zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation. In: *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, herausgegeben von Rolf F. Nohr und Serioscha Wiemer, 213–248. Münster: LIT.