

Modding, Cheating und Skinning: Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospielen

Von Julian Kücklich

Nr. 32 – 2004

Abstract

"Wie entwickelten sich Computer Games? Wie kann man das Spiel verändern und seine Regeln umgehen? Darf man Spiel-Charaktere auf eBay verkaufen? Können Computerspiele als Mittel politischer Kommunikation dienen? Julian Kücklich ist diesen und weiteren Fragen nachgegangen."

1. Interpretation und Konfiguration

In seinem Beitrag zu *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (siehe Rezension in dieser Ausgabe) beschreibt der Ludologe Markku Eskelinen den Unterschied zwischen analogen Medien und digitalen Spielen als einen Unterschied in der Funktion des Users: "the dominant user function in literature, theater and film is interpretative, but in games it is [...] configurative" (38). In seiner Antwort auf Eskelinens Artikel nimmt der Hypertext-Autor und -Theoretiker Stuart Moulthrop diesen Faden auf und schreibt: "This shift could be profoundly important for the future of digital culture" (61).

Moulthrop gibt zu bedenken, dass es zwar absurd klingen mag, alle interaktiven Medien als Spiele zu betrachten, "but games do seem to offer a useful way of thinking about such media" (64). Eine Erörterung der konfigurativen Praktiken in und um digitale Spiele sollte daher nicht nur den kulturellen Status von Computer- und Videospielen deutlich machen, sondern auch neue Wege aufzeigen, sich den digitalen Medien zu anzunähern. Angesichts der Verwirrung, die nach wie vor in Bezug auf die Eigenschaften der neuen Medien herrscht, erscheint dies als ein Ausweg aus der "Interaktivitätsfalle."

Sowohl der wissenschaftliche als auch der populäre Diskurs über die neuen Medien standen lange Zeit unter dem Zeichen der Interaktivität. Im Lauf der Zeit wurde

jedoch deutlich, dass Interaktivität als Abgrenzungskriterium zwischen alten und neuen Medien nichts taugt. Bereits die Printmedien trugen mit ihren Leserbriefseiten und Kommentaren in erheblichem Maße zur Etablierung einer öffentlichen Sphäre bei. Und auch Fernsehen und Radio bildeten schon sehr früh in ihrer Entwicklung Feedback-Mechanismen aus. Die elektronischen Medien beschleunigten diesen Prozess lediglich, indem sie ihren Rezipienten die Möglichkeit gaben, in 'Echtzeit' in den Übermittlungsprozess einzugreifen. Es wird oft übersehen, dass nicht wenige Hypertexte und Computerspiele hinter den Möglichkeiten anloger Medien zurück bleiben, statt dem User neue Möglichkeiten zu eröffnen.

In dieser Hinsicht scheint der Begriff der Konfiguration dem Begriff der Interaktion überlegen. Denn der Unterschied zwischen einer gedruckten Zeitung und einer Online-Zeitung besteht in erster Linie darin, dass der Leser die Web-Ausgabe nach seinen Wünschen konfigurieren kann (auch wenn Angebote wie der *news tracker* der *New York Times* zunehmend in kostenpflichtige Angebote umgewandelt werden). Das gleiche gilt für das digitale Fernsehen, DVDs und Computerspiele. Digitale Spiele nehmen aber insofern eine Sonderstellung ein, als sie ein Medium beerben, das schon immer konfiguratativ war. Ein Kartenspiel lässt sich von seinen Benutzern beliebig abändern – man denke nur an die Vielfalt von Pokervarianten.

Digitale Spiele sind jedoch in weitaus höherem Maße konfigurierbar als Karten- und Brettspiele. Dabei lassen sich verschiedene Konfigurationsebenen unterscheiden: Konfigurationen des Spielmaterials, Konfigurationen der Spielregeln und Konfigurationen der Spielkultur. Diese konfigurativen Praktiken stellen verschiedene Anforderungen an die Fähigkeiten der User, so dass manche dieser Praktiken weniger weit verbreitet sind als andere. Dennoch ist die Vielfalt von Konfigurationen im Bereich der digitalen Spiele geradezu überwältigend und kann daher hier nur grob skizziert werden.

2. Die beste aller möglichen Welten

Bei einem Blick auf die Konfigurationen des Spielmaterials empfiehlt sich eine Unterscheidung nach Spielgenres. Um die Thematik nicht unnötig zu verkomplizieren, beschränke ich mich dabei auf die Unterscheidung zwischen Abenteuerspielen, Actionspielen, Rollenspielen und Simulationen.

Abenteuerspiele haben eine lange Tradition im Bereich der Computerspiele. Als das erste *adventure* gilt das textbasierte ADVENT, das Mitte der 70er Jahre von Will Crowther entwickelt wurde und das später unter dem Namen *Colossal Cave* bekannt wurde. In den späten 80er und frühen 90er Jahren erlebte das Genre eine

kurze Blütezeit mit Titeln wie *King's Quest*, *Zak McKracken* und *Grim Fandango*. Computerspielhistoriker führen den kommerziellen Misserfolg dieses Genres unter anderem darauf zurück, dass das *gameplay* dieser Spiele recht linear war und daher nur wenig Raum für Konfigurationen ließ.

Noch älter als Abenteuerspiele sind Actionspiele. Ein erster Prototyp von *Space War* wurde 1961 am MIT entwickelt. Formal unterscheiden sich 2D-Shooter-Spiele wie *R-Type* und 3D-Shooter wie *Doom* nur wenig von diesem ersten Vorläufer. Das Ziel besteht nach wie vor darin, die Repräsentation des Gegners zu zerstören, bevor dieser die Repräsentation des Spielers zerstören kann. Hinsichtlich der Möglichkeiten zur Konfiguration hat das Genre in den letzten 40 Jahren jedoch wichtige Fortschritte gemacht.

Die übel beleumundeten *beat-'em-ups* der 90er Jahre, z.B. *Street Fighter* und *Mortal Kombat*, gehören zu den ersten Action-Spielen, die dem Spieler die Wahl zwischen verschiedenen Charakteren ließen. Der Übergang von *sprites* (2-dimensionalen Bitmaps) zu 3D-Modellen erlaubte weitere Modifikationen, da die Spielfiguren nun neu "eingekleidet" werden konnten. Die Praxis des *skinning* (die Texturen, mit denen die Polygon-Modelle in 3D-Spielen überzogen sind, werden *skins* genannt) etablierte sich mit frühen 3D-Shootern wie *Quake* – wohl deshalb, weil diese Spiele auch online gegen andere Spieler gespielt werden konnten und die Personalisierung des Aussehens der Spielerrepräsentation den Spieler als besonders kompetent kennzeichnete.

Nennenswert ist dabei insbesondere das Phänomen des *cross-dressing* in *Quake*: da die erste Version des Spiels keine weiblichen Charaktere anbot, überzogen manche SpielerInnen die männlichen Polygon-Modelle mit weiblichen *skins* (Abbildung 1).



Abbildung 1 (Quelle: <http://www.planetquake.com>)

Actionspiele brachten jedoch noch eine weitere Form konfigurativer Praktiken hervor: das so genannte *modding*. *Mod* ist die Abkürzung für *modification* und bezeichnet jede Form der Abwandlung von Spielen – von rein 'kosmetischen' Veränderungen bis hin zu so genannten *total conversions*. Der Entwickler von *Castle Wolfenstein 3D*, *Doom* und *Quake*, id Software, trug entscheidend zur Praxis des Modding bei, indem er den Quellcode von *Doom* öffentlich zugänglich machte. Während kleinere Eingriffe von jedem durchgeführt werden konnten, der über einen Hex-Editor verfügte, erforderten tiefer gehende Veränderungen beträchtliche technische Kenntnisse. Dennoch begann die enthusiastische Fangemeinde sofort, neue Spielmodi, Waffen und Levels für das Spiel zu entwickeln und über das World Wide Web zu verbreiten.

In einigen Fällen wurde die gesamte Grafik des Spiels verändert, z.B. in *DisneyDoom* oder *NintendoDoom* (Abbildung 2). Auch Künstler machten sich die neue Praxis zu eigen, z.B. jodi.org, deren Doom-Mod *SOD* ein Meilenstein der interaktiven Kunst ist (Abbildung 3).



Abbildung 2 (Quelle: <http://www.doomwadstation.suhost.com>)

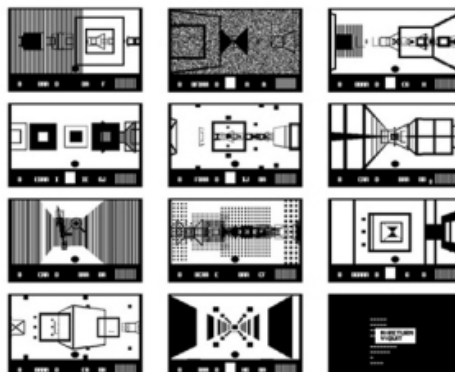


Abbildung 3 (Quelle: <http://sod.jodi.org>)

In Rollenspielen nehmen konfigurative Praktiken eine zentrale Stelle ein, da dieses Genre von Anfang an die Entwicklung des Spielercharakters in den Mittelpunkt stellte. Die ersten Rollenspiele – z.B. die *Ultima*-Serie – übernahmen das *classes-and-levels*-System von *tabletop*-Rollenspielen wie *Dungeons & Dragons* (*D&D*), d.h., jeder Charakter verfügt über Eigenschaften, die von seinem 'Beruf' (Krieger, Magier, Elf etc.) und seiner 'Stufe' abhängig sind. Dieses System wird noch heute in vielen Rollenspielen implementiert, allerdings sind die Konfigurationsmöglichkeiten heute viel umfangreicher und umfassen neben den Grundattributen oft auch spezielle Fähigkeiten sowie das Aussehen des Charakters (Abbildung 4).



Abbildung 4 (Quelle: <http://www.everquest.jp>)

Simulationen nehmen insofern einen Sonderstatus ein, als in diesem Genre das eigentliche *gameplay* darin besteht, die simulierte Welt zu konfigurieren. Eines der erfolgreichsten Simulationsspiele ist die *SimCity*-Serie, bei dem es dem Spieler obliegt, eine virtuelle Stadt zu verwalten. Es ist dabei dem Spieler überlassen, wie er oder sie die Stadt gestaltet – der Fantasie sind nur dadurch Grenzen gesetzt, dass die Stadt aus bestimmten Bausteinen (Wohnhäusern, Bürogebäuden, Straßen) zusammengesetzt ist. Aber natürlich gelang es findigen Spielern bald, ihre eigenen Gebäude in die virtuellen Städte zu importieren, so dass man seine *SimCity* nun beispielsweise mit dem Chrysler Building schmücken kann (Abbildung 5). Unerfahrene Spieler profitieren dabei von dem modularen Aufbau vieler Spiele, der es erlaubt, Objekte des Spiels einfach per *drag-and-drop* zu ergänzen oder zu ersetzen.



Abbildung 5 (Quelle: <http://www.thesims.de>)

Der jüngste Spross der Sim-Familie ist die Vorstadt-Simulation *The Sims*, deren Konfigurationsmöglichkeiten alles vorher da Gewesene in den Schatten stellen. Nicht nur das Aussehen der Sims selbst kann beliebig konfiguriert werden, die Spieler haben auch die Möglichkeit eigene Möbel, Kleidung und andere Gebrauchsgegenstände für die virtuelle Welt anzufertigen. Dabei steht es den Spielern natürlich frei, die virtuelle Vorstadt von *The Sims* beliebig zu verfremden. Abbildung 6 zeigt beispielsweise Sims-Mobiliar, das nach Vorlagen aus der Fernsehserie *Star Trek* angefertigt wurde.



Abbildung 6 (Quelle: <http://hausfrau.bei.t-online.de>)

Manchen Spielern reicht selbst dieser gestalterische Freiraum nicht aus. Einige stören sich beispielsweise an den perfekten Körpermaßen der Sims. Aber auch dem kann abgeholfen werden, vorausgesetzt der Spieler verfügt über die entsprechenden Kenntnisse (Abbildung 7).



Abbildung 7 (Quelle: <http://dimensionsmagazine.com>)

3. Mit den Regeln spielen

Aber die bisher genannten Beispiele sind letzten Endes nur kosmetische Veränderungen. Wesentlich tiefergehend sind Veränderungen des Regelwerks, sei es durch das Verhalten der Spieler oder durch Eingriffe in den Code. Dabei ist es wichtig, zwischen zwei grundsätzlich verschiedenen Modi zu unterscheiden: das Spiel mit zusätzlichen Regeln und das Spiel gegen die Regeln. Beide Modi finden sich in zahlreichen Varianten in verschiedenen Spielgenres.

Ein frühes Beispiel für die Etablierung neuer Regeln ist *Quake*, das im Online-Modus in so genannten Clans gespielt wird. Diese Quake-Clans entwickelten rasch einen Ehrenkodex, der für alle Mitglieder des Clans verbindlich war. Verstöße konnten mit dem Ausschluss aus dem Clan bestraft werden. Eine dieser Regeln war die Ächtung des so genannten *camping*, eine Taktik, bei der der Spieler sich an einer schlecht einsehbaren Stelle einigelt und die Gegner aus dem Hinterhalt erschießt.

In Spielen wie *Counter-Strike*, deren Reiz aus dem Zusammenspiel verschiedener Team-Mitglieder resultiert, werden oft sehr detaillierte Kodizes entwickelt, um eine ideale Zusammenarbeit zu gewährleisten. Innerhalb von *Counter-Strike*-Clans

können auch kleinere Verstöße wie Insubordination gegenüber dem Anführer oder unverantwortlicher Umgang mit Waffen und Munition sanktioniert werden.

Das Spiel mit zusätzlichen Regeln ist jedoch nicht auf Multiplayer-Spiele beschränkt. Auch in Spielen für nur einen Spieler gibt es die Möglichkeit, den Reiz des Spiels zu steigern, indem sich der Spieler besondere Schwierigkeiten auferlegt. Ein Beispiel dieses Verhaltens (das der Computerspielforscher Barry Atkins als *subversive reading* bezeichnet) ist das Spiel ohne Gewalt. Beispielsweise ist es möglich, das Schleichspiel *Metal Gear Solid 2* zu spielen, ohne einen einzigen Gegner zu töten.

Weiter verbreitet sind jedoch Spielmodi, die darauf basieren die Regeln zu brechen. Im Jargon der Spieler werden diese Methoden generell als *cheats* bezeichnet, doch dies täuscht darüber hinweg, dass diese Verfahrensweisen sehr heterogen sind. Zahlreiche Debatten darüber, was ein Cheat ist und was nicht, weisen darauf hin, dass dies auch innerhalb der Spielergemeinde umstritten ist.

Eine der am weitesten verbreiteten Formen des Cheating sind die so genannten *walkthroughs*. Diese detaillierten Beschreibungen, wie ein bestimmtes Spiel gelöst werden kann, werden sowohl über das World Wide Web als auch über Spielzeitschriften, Hotlines und spezielle Publikationen verbreitet (Abbildung 8) und erlauben den Spielern, die vielen Spielen implizite *trial-and-error*-Struktur zu durchbrechen.



Abbildung 8 (Quelle: <http://www.bradygames.com>)

Der Unterschied zwischen offiziellen Publikationen und Hotlines einerseits und den inoffiziellen FAQs andererseits besteht in erster Linie darin, dass die offiziellen Quellen dem Spieler meist nahe legen, das Spiel auf die von den Entwicklern vorgesehene Art und Weise zu lösen, während die FAQs oft auch 'Schlupflöcher' im Spielcode erwähnen, die der Spieler zu seinem Vorteil ausnutzen kann (so genannte *exploits*). Dies betrifft oft Fehler in der AI der computergesteuerten Gegner, die es dem Spieler erlauben, sich dieser ohne viel Aufhebens zu entledigen.

Exploits zeugen oft von der ungeheuren Kreativität der Spieler beim Überkommen der Hindernisse, die ihnen das Spiel entgegen stellt. Von besonderem Interesse sind dabei Spielmöglichkeiten, die sich aus der Komplexität der Simulation ergeben und die selbst die Entwickler des Spiels in Verblüffung versetzen. Oft ergeben sich diese Exploits aus der realistischen Simulation physikalischer Gesetze in der virtuellen Spielwelt. So entdeckten findige Spieler in *Quake* beispielsweise schnell, dass es aufgrund der 'realistischen' Physik-Simulation möglich ist, sehr hoch zu springen, wenn man mit einem Raketenwerfer auf den Boden feuert und dabei gleichzeitig in die Luft springt – der *rocket jump* war geboren (Abbildung 9).



Abbildung 9 (Quelle: <http://darkstar.bast.net/quake>).

Diese Verhaltensweisen werden oft auch als *emergent gameplay* bezeichnet, d.h. Strategien, die sich aus dem Zusammenspiel von simulierter Welt und dem Verhalten der Spieler ergeben, ohne dass diese explizit in das Spiel implementiert wurden. Unter Spieldesignern gilt *emergent gameplay* als ein positives Merkmal und neue Spiele wie *Half-Life 2* brüsten sich mit den vielfältigen spielerischen Möglichkeiten, die sich aus der realistischen Physik-Simulation ergeben. Die Grenze zwischen *exploits* und *emergent gameplay* ist daher nicht immer klar auszumachen und der Status dieser Strategien ist dementsprechend umstritten.

In Online-Rollenspielen wie *EverQuest* und *Star Wars Galaxies* gibt es naturgemäß besonders viele Möglichkeiten für die Spieler, das Spiel ihren eigenen Vorstellungen gemäß zu konfigurieren. Naturgemäß deshalb, weil das Design-Paradigma dieser Spiele bereits seit geraumer Zeit der 'Sandkasten' ist – d.h., ein Raum, der von den Spielern selbst gestaltet werden kann und in dem es keine engen Vorgaben über das Verhalten der Spieler gibt. In diesen Spielen ist es daher gang und gäbe, dass Spieler Hochzeiten ausrichten, Intrigen spinnen und Handelsimperien errichten – alles ohne das Zutun der Entwickler und Provider.

Bereits 1997, in der Urzeit der Online-Rollenspiele, machten Proteste in der virtuellen Welt von Ultima Online (UO) darauf aufmerksam, dass in virtuellen Welten andere Regeln gelten als in Spielen für eine begrenzte Zahl von Spielern. Interessanterweise richteten sich die Proteste der Spieler weniger gegen die Regeln des Spiels selbst als viel mehr gegen die mangelhafte Implementierung dieser Regeln. Die erste Version von UO war mit zahlreichen Bugs behaftet, die das Vergnügen der Spieler trübten. Doch statt den Provider Origin mit Beschwerde-E-mails zu bombardieren, wurde der Protest innerhalb der Spielwelt organisiert und als eine Orgie im Schloss von Lord British zelebriert.

Daneben gibt es zahlreiche Cheats, die eindeutige Regelverstöße darstellen. Dazu gehören unter anderem der so genannte *god mode*, bei dem der Spielcharakter unverwundbar ist, Cheats zur Erlangung spezieller Gegenstände oder unbegrenzter Ressourcen und Cheats zur Veränderung physikalischer Eigenschaften wie Schwerkraft und Reibung. Beliebt sind auch so genannte *wallhacks*, die es dem Spieler erlauben, durch Wände zu gehen (Abbildung 10).

Während bei Konsolenspielen oft umständliche Tastenkombinationen eingegeben werden müssen, erlauben viele PC-Spiele die Eingabe von Cheat-Codes über die so genannte Konsole. Dabei handelt es sich um ein 'Überbleibsel' des Entwicklungsprozesses, denn die Konsole wird von den Spielentwicklern benutzt, um effizient durch die Spielwelt zu navigieren.



Abbildung 10 (Quelle: <http://zorc.clanintern.de>)

Besonders umstritten ist der Einsatz solcher Strategien in Online-Rollenspielen wie *EverQuest* und *Star Wars: Galaxies*. Die soziale Struktur dieser Spiele bringt es mit sich, dass ein unverwundbarer Charakter das gesamte soziale Gefüge der virtuellen Welt ins Ungleichgewicht bringen kann. Das Spektrum der subversiven Strategien in Online-Rollenspielen reicht vom so genannten *power gaming* – einer Spielpraxis, die vollkommen auf spielerische Effizienz ausgerichtet ist – bis zu Hacks, die ganze Landstriche der Spielwelt zerstören.

Die Praxis des *power gaming* ist von TL Taylor (2003) detailliert beschrieben worden. Sie weist darauf hin, dass Power-Gamer eine sehr effiziente Art und Weise zu spielen entwickelt haben, die von anderen Spielern oft als 'unspielerisch' angesehen wird. Taylor hebt hervor, dass *power gaming* und Cheating oft Hand in Hand gehen, da Power-Gamer oft über bessere technische Kenntnisse verfügen als durchschnittliche Spieler: "The use of elaborate macros or remapping keys is one way power gamers often streamline their sessions for maximum efficiency. [...] They do not just accept the interface but alter it to suit their methods" (305).

Aufgrund ihres Fachwissens werden sie oft als Cheater angesehen, auch wenn ihr Verhalten nicht gegen Regeln verstößt: "[Power gamers] seem to understand how things work at a level the average player does not quite grasp. Given the gap in understanding how power gamers actually play this kind of knowledge sometimes gets labelled negatively, as cheating to exploit the system" (304).

Andere Verhaltensweisen in Online-Rollenspielen sind ebenfalls im moralischen Niemandsland angesiedelt. Dazu gehört das Beispiel der Prostitution in *The Sims Online*. Obwohl zwischen den virtuellen Charakteren keine Körperflüssigkeiten ausgetauscht wurden, machte die Cyber-Prostitution Schlagzeilen, weil in einigen Fällen minderjährige Spieler an den Handlungen beteiligt gewesen sein sollen.

Dabei stellt sich die Frage, ob Spieler, die virtueller Prostitution nachgehen, die Spielwelt von *The Sims Online* bereichern oder ob sie damit die Rechte anderer Spieler und ihrer Charaktere beschneiden. In den USA beschäftigen sich bereits jetzt einige Juristen mit *avatar rights*, d.h. der Frage über welche Rechte virtuelle Lebewesen verfügen und wie diese Rechte geltend gemacht werden können.

Dabei wird auch entschieden werden müssen, ob virtuelle Charaktere das Recht haben andere virtuelle Lebewesen auszulöschen. Das Problem des *player killing* beschäftigt die virtuellen Kommunen bereits seit geraumer Zeit, da recht früh klar wurde, dass unerfahrene Spieler leichte Beute für erfahrenere Spieler waren. Für die *newbies* war dies freilich frustrierend, auch wenn ihr Tod nicht von langer Dauer war. Mit der Zeit wurden jedoch Lösungen implementiert, die die meisten Spieler davor bewahren einen zu frühen Tod zu sterben. So ist es in manchen virtuellen Welten beispielsweise nicht möglich, andere Spieler in Städten zu töten. Dies weist darauf hin, dass die konfigurativen Praktiken der Spieler langfristig die Regeln der Spielwelt selbst verändern.

Weitaus einschneidender sind Veränderungen der Spielwelt, die aus Hacking-Aktivitäten resultieren. Immer wieder kommt es vor, dass Hacker in die Server eindringen, auf denen die virtuellen Welten gehostet werden. Ein solcher Angriff fand beispielsweise am 27. Mai 2003 auf einen Server des Online-Rollenspiels *Shadowbane* statt. Dabei wurde die virtuelle Welt Stadt Khar in Schutt und Asche gelegt und eine große Anzahl virtueller Charaktere getötet. Ubisoft, der Anbieter des Spiels, beeilte sich zu erklären, dass eine Untersuchung der Ereignisse eingeleitet wurde und dass der Server wieder auf den Stand vor dem Angriff gebracht werden würde.

Interessant sind jedoch die Reaktionen der Spieler auf dem *Shadowbane*-Forum *Shadowbane Catacombs*: während einige sich über den Verlust ihrer Charaktere ereifern, zeigen nicht wenige Verständnis für die Hacker; so schreibt ein Teilnehmer namens Sinisterr beispielsweise: "Just another example of how poorly this game was done, and a waste of time and money." Ein anderer Spieler schreibt: "I just cancelled my account ... I can't stand paying for that game anymore..." Dies macht deutlich, dass Hacking für die Anbieter von Online-Rollenspielen ein echtes Problem darstellt. Aber wie jede Form des Hacking kann auch dies als ein Akt des Protests gesehen werden: Protest dagegen etwa, dass die zahlenden Spieler als Beta-Tester missbraucht werden.

4. Alles nur ein Spiel?

Die Angriffe auf Game-Server weisen darauf hin, dass es bei den konfigurativen Praktiken in und um digitale Spiele um mehr geht als einen trivialen Zeitvertreib. Es geht vielmehr darum, von wem und in welchem Umfang virtuelle Welten kontrolliert werden – virtuelle Welten, die für mehr und mehr Spieler fast so real sind wie die Wirklichkeit, wenn nicht realer. Und wieso auch nicht? In einer so gründlich mediatisierten Welt wie der unseren ist die Entscheidung, ob wir in der Welt von CNN leben wollen oder der Welt von *Ultima Online*, kaum mehr als ein Geschmacksurteil.

Von 'Realitätsflucht' kann hier wirklich nicht die Rede sein, insbesondere dann nicht, wenn die Einkünfte mancher Spieler aus dem Handel mit virtuellen Waren ihr 'reales' Einkommen übersteigen. Der Journalist Julian Dibbell startete im März 2003 das Experiment, ob es ihm gelingen würde, die US-amerikanische Steuerbehörde IRS davon zu überzeugen, dass sein primäres Einkommen aus dem Verkauf "imaginärer Güter" (zum Beispiel magische Gegenstände und Waffen aus *Ultima Online*) stammt (siehe <http://www.juliandibbell.com/playmoney>). Am 15. April 2004 endete das Experiment und Dibbell bilanzierte ein durchschnittliches Einkommen von 3.917 US-Dollar pro Monat.

Dies macht nicht nur auf die Überschneidungen zwischen der realen und den virtuellen Welten aufmerksam, es zeigt auch, dass Online-Spiele nicht länger als rechtsfreier Raum existieren können. Noch gibt es keine verbindlichen Gesetze, die das Zusammenleben in virtuellen Spielwelten regeln und bis dahin müssen die Proteste der Spieler – sei es in friedlicher oder in destruktiver Form – als ein Korrektiv zu dem selbstherrlichen Gebaren der Anbieter dienen. Und die Etablierung einer Spielkultur, in der die Interessen aller Beteiligten vertreten sind, ist auch im Interesse aller derjenigen, die sich für freien Zugang zu den neuen Medien einsetzen.

Aus dieser Perspektive erhalten die Aktivitäten der Modder, Hacker und Cheater eine politische Dimension. Die Spielindustrie erlaubt den Moddern zwar meist, die *game engines* für ihre eigenen Zwecke zu benutzen, doch das *end user license agreement* (EULA) zu dem sich jeder User bei der Installation verpflichtet, spricht ihnen in den meisten Fällen jegliche Rechte an ihren Kreationen ab. Und während die Hersteller von erfolgreichen Mods profitieren, gehen die Modder selbst meist leer aus. Minh Le (alias Gooseman), der Schöpfer des *Half-Life*-Mods *Counter-Strike*, ist wohl einer der wenigen Modder, die ihre Rechte an den Entwickler verkauft haben. Dennoch wird sein Name im EULA des Spiels nicht genannt.

Mit noch härteren Bandagen wird um die Rechte gekämpft, virtuelle Güter über Online-Auktionshäuser zu verkaufen. So wehrt sich der Elektronikkonzern Sony bereits seit geraumer Zeit mit Klagen und einstweiligen Verfügungen dagegen, dass Charaktere und Gegenstände aus der Welt von *EverQuest* auf eBay verkauft werden.

Die dort angebotenen Charaktere sind vor allem bei unerfahrenen Spielern beliebt, weil sie ihnen erlauben, die oft als langweilig empfundene frühe Phase des Spiels zu überspringen, in der der Spieler mühsam Erfahrungen sammeln und Fähigkeiten trainieren muss. Sonys offizielle Begründung für das Verbot ist, dass sie gleiche Rechte für alle Spieler schaffen wollen, aber es erscheint wahrscheinlicher, dass es in Wirklichkeit um die Rechte an den virtuellen Charakteren geht.

In enger Verbindung mit der Frage nach den Rechten an imaginären Gütern steht die Verwendung von Spielen zur Schaffung von Kunstwerken. Denn wenn diesen 'derivativen Werken' der Status von Originalen eingeräumt wird, wird es schwierig für die Spielindustrie darauf zu beharren, dass jegliche auf Basis ihrer Produkte hergestellten Artefakte unter ihr eigenes Copyright fallen. Insofern haben Kunstwerke auf Basis von Spielen auch eine politische Komponente.

Games. Computerspiele von KünstlerInnen war eine der ersten Ausstellungen weltweit, die sich dieser Form interaktiver Kunst widmete. Neben Klassikern von Vuk Cosic (*The ASCII Unreal*), jodi.org (*SOD, Jet Set Willy Variations*) sowie Volker Morawe und Tilmann Reif (*PainStation*), waren dort auch neuere Werke zu sehen, etwa *Velvet-Strike* von Anne-Marie Schleiner et al. *Velvet-Strike* stellt die maskulin und militaristisch geprägte Kultur und Ästhetik von *Counter-Strike* in Frage, indem virtuelle Graffitis an den Wänden der virtuellen Arenen angebracht werden, die die militärische Logik des Spiels in Frage stellen (Abbildung 11).



Abbildung 11 (Quelle: <http://www.opensorcery.net/velvet-strike>)

In ähnlicher Art und Weise unterminieren die *machinima*-Filme des Ill Clan den Militarismus von *Doom* und *Quake*. *Machinima* ist eine Kunstform, die sich digitaler Spiele bedient, um billig und effizient Animationsfilme herzustellen. Dabei werden die Szenen in der virtuellen Welt 'live' gefilmt, d.h. einige Spieler schlüpfen in die Rollen der virtuellen Charaktere, während weitere Spieler als 'Kameras' dienen. Die beiden berühmtesten Filme des Ill Clan, *Hardly Workin'* und *Apartment Huntin'*, zeigen Charaktere aus Quake dabei, wie sie ganz alltäglichen Beschäftigungen nachgehen (Abbildung 12).



Abbildung 12 (Quelle: <http://www.illclan.com>)

Aber auch in anderer Hinsicht etablieren sich Spiele als Mittel der politischen Kommunikation. Auf der Website des Ludologen Gonzalo Frasca (www.newsgaming.com) finden sich beispielsweise Kommentare zum 11. September 2001 und den Bombenanschlägen in Madrid – in Spielform. *September 12* stellt die Logik des *war on terror* in Frage, indem es dem Spieler anschaulich vor Augen führt, dass 'Kollateralschäden' in jedem Krieg unvermeidbar sind. Ein weiteres nennenswertes Beispiel ist das noch nicht erschienene Spiel *Escape from Woomera*, das in einem berühmten Flüchtlingslager in der australischen Wüste spielt (Abbildung 13).



Abbildung 13 (Quelle: <http://www.escapefromwoomera.org>)

Damit sind wir am oberen Ende des Spektrums konfigurativer Praktiken angelangt – Projekte, die ihren Betreibern beträchtliche Sachkenntnisse, hohen Zeit- und Mittelaufwand sowie andauerndes Engagement abverlangen. Doch der Erfolg kommerzieller digitaler Spiele ist ein Hinweis darauf, dass es lohnenswert sein könnte, solche Projekte weiter zu verfolgen – sei es als Beobachter oder als Mitspieler. Wie auch immer wir uns entscheiden, wir können die konfigurativen Praktiken in digitalen Spielen nicht ignorieren – sie sind längst Teil unserer Kultur und von Tag zu Tag sind sie mehr daran beteiligt, unsere Kultur zu formen.