

Ramón Reichert

Government-Games und Gouverntainment. Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1592>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Reichert, Ramón: Government-Games und Gouverntainment. Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier. In: Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT 2008 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 189–212. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1592>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

GOVERNMENT-GAMES UND GOVERNMENTAINMENT

DAS GLOBALSTRATEGIESPIEL *CIVILIZATION*

VON SID MEIER

Computer Games sind Indikatoren gesellschaftlicher Transformation. Strategische Computerspiele haben bis heute maßgeblich dazu beigetragen, das Regieren als Entertainment in der Populärkultur zu etablieren. Unter den Bedingungen dynamisierter Märkte, die innovative Flexibilität, ökonomische Effizienz und die wachsende Bedeutung des Produktionsfaktors Wissen fordern, sind *Globalstrategiespiele* (auch ›4X-Strategiespiele‹) darauf ausgerichtet, subjektive Potentiale und erfahrungsbasiertes Wissen zu aktivieren.

Mittlerweile bilden die auf dem Softwaremarkt hochgradig erfolgreichen Globalstrategiespiele ein eigenständiges Genre. Mit der Medientechnologie interaktiver Simulationsspiele hat sich mittlerweile eine Hybridkultur politischer Rationalität, sozialer Regulative und ökonomischer Effizienzkriterien ausdifferenziert: von Entwicklungssimulationen menschlicher Zivilisation (*CIVILIZATION*, MicroProse 1991), europäischer Geschichte (*EUROPA UNIVERSALIS*, Strategy First 2000), frühmittelalterlicher Invasionen (*GREAT INVASION*, Nobilis 2005; *CRUSADER KINGS*, Paradox 2004) und antiker Gesellschaftsordnungen (*CEASER*, Sierra 1995; *PAX PANORAMA*, Dream Catcher 2003; *PHARAO*, Impression Games 2000), von Sozialutopien (*UTOPIA: THE CREATION OF NATION*, Nintendo, 1999), Globalsimulationen des Zweiten Weltkriegs (*HEARTS OF IRON*, Paradox 2002) und fiktiven Weltmächten (*SUPERPOWER*, Dream Catcher 2004) bis zu Weltraum erobernden Mächten (*MASTER OF ORION*, MicroProse 1991); von der Konstruktion sozialer Organisationen in Wirtschaftssimulationen (*SIMCITY*, Maxis 1989) bis zu Göttersimulationen (*POPLOUS*, Electronic Arts 1989; *BLACK AND WHITE*, Electronic Arts 2001). Die Bandbreite der Regulierung der Allgemeinheit ist weit gefasst – ihre Chiffren sind: ›Volk‹, ›Bevölkerung‹, ›Nation‹, ›Imperium‹, ›Weltmacht‹, ›Umwelt‹, ›Kapitalismus‹, ›Demokratie‹, ›Epoche‹ u.a.

Sämtlichen *Government-Games* liegt ein Screen- und Interfacedesign von kartografischem Hauptbildschirm und faktorenorientierten Menüleisten zugrunde, das mit unterschiedlichen Szenarien des Regierens operiert, etwa mit der Bewirtschaftung von Grund und Boden, der Regierung und Verwaltung der Bevölkerung, der militärischen Expansion, der Exekution sozialer Ordnung, der Produktivitätssteigerung der Wirtschafts-, Lebens- und Wissenssysteme u.a.



Abb. 1: EUROPA UNIVERSALIS

Abb.2 (gegenüberl. Seite): GREAT INVASIONS

Dabei wird mit der Verfügbarkeit vielschichtiger Strategien für ein politisches Handeln mit globaler Wirksamkeit gespielt (vgl. Ferguson 1998, 1-90). Trotz ihrer unterschiedlichen thematischen Konfiguration teilen die *Government-Games* an der Schnittstelle von Medienästhetik und Machtrepräsentation spezifische Merkmale: Sie recyceln hegemoniale Ordnungsvorstellungen politischer Macht und tradieren dabei kanonische sowie standardisierte Narrative der Geschichtsschreibung. Sie beziehen sich auf konventionelle Repräsentationen der Macht durch Personen, Institutionen und Ideen, legitimieren bestimmte Wissenssysteme als universell gültig und rekurren im gleichen Atemzug auf rassistische Kolonialphantasien, Gender-Stereotypen und mechanistische Steuerungsmodelle polizeilich-administrativer Kontrolle und Verwaltung (vgl. Doran/Gilbert 1994; Herz 1997). Dementsprechende Bedienmenüs und Spieleoptionen suggerieren eine kontinuierliche und umfassende Klassifikation und Kodifizierung sämtlicher Aspekte des Lebens – von prähistorischen Stammesgesellschaften bis zur utopischen Weltraumkolonisation. Um den Eindruck eines lückenlosen *Cognitive Mapping* der zivilisierten Welt entstehen zu

lassen, bedient sich das Genre der Globalstrategiespiele der exzessiven Verwendung statistischer, grafischer und schematischer Visualisierungen.

Technology-Tree und Master Narrative

Die Globalstrategiespiel-Reihe CIVILIZATION wurde 1991 von der Firma MicroProse unter der Leitung des Software-Entwicklers Sid Meier entwickelt. CIVILIZATION und seine drei Fortsetzungen von 1996, 2001 und 2005 gelten als einflussreichste Sequels im Globalstrategie-Genre. Von den einzelnen Versionen des Spiels wurden weltweit über 2,5 Millionen Exemplare verkauft. Heute übertrifft die CIVILIZATION-Reihe die Verkaufszahlen von sogenannten Ego-Shooter Games bei weitem und wird in naher Zukunft mit den Einnahmen der Filmindustrie rivalisieren. Dieses computerbasierte Game simuliert nicht nur die globale Geschichte menschlicher Zivilisation, sondern tritt gleichermaßen als ein Global Player in Erscheinung, der mit geschichtlicher Teleologie und universellem Narrativ einen weltweiten Markt zu erschließen beabsichtigt. Im Unterschied zu vorhergehenden Taktikspielen erweiterte CIVILIZATION seine strategischen Spielziele um ein Wirtschaftssystem und um einen zivilisatorischen und technologischen Fortschritt und vervielfachte damit die Anzahl erfolgreicher





Abb. 3: CIVILIZATION IV

sprechender Faktoren. Alle nachfolgenden Simulationsspiele globaler Strategien haben das von Sid Meier entwickelte CIVILIZATION mehr oder weniger zum Vorbild (vgl. Squire 2004, 135-40).

Jedes Globalstrategiespiel umfasst vier Grundkonzepte: *Explore*, *Expand*, *Exploit*, *Exterminate* (daher auch der Begriff »4X-Strategiespiel«, vgl. Chick 2002). Nach diesen vier grundlegenden Strategiem von zivilisatorischer Entwicklung sind die rundenbasierten Globalstrategiespiele bis heute konfiguriert: Aufklärung der Weltkarte, Bekämpfen verfeindeter Zivilisationen, Entwicklung neuer Technologien, Auf- und Ausbau von Städten, Provinzen und Ländern.

Aufgabe der User/innen ist es, eine möglichst »erfolgreiche« Zivilisation von der prähistorischen Vergangenheit der Jungsteinzeit durch die Menschheitsgeschichte hindurch bis hin zur Gegenwart und künftigen Besiedlung des Weltalls aufzubauen. Die Konfiguration von CIVILIZATION stellt die User/innen vor die Herausforderung, das komplexe Geflecht aus Wirtschaftssimulation, Strategiespiel und Lebenssimulation zur »individuellen« und »persönlichen« Sozialutopie auszubilden. Dabei kontrollieren die User/innen ihre Zivilisation von einem Weltkarten-Hauptbildschirm aus. Von dort eröffnen sich Zugriffe auf verschiedene Menüs. Die User/innen können zivilisatorische Geschichts-

bezüge modifizieren, ihre eigene Weltkarte auf ihre Weise modellieren, eine Nachbarschaft zwischen den USA und den Zulus etablieren, die Pyramiden in Russland und die Große Mauer in Frankreich bauen sowie die Geschichte der Erfindungen und die Abfolge von Regierungsformen manipulieren. Die Spielentwickler von CIVILIZATION titulieren die Spielpraxis als die Erfahrung einer »ultimativen Interaktivität«: »Build the ultimate Empire – the way you imagine it« (Civ.4.com, 2005). Die User/innen fungieren innerhalb des Game als interaktive Subjekte, indem Sie das Narrativ von CIVILIZATION auf ihre Weise beeinflussen. Die Interaktion zwischen den User/innen und der Software findet jedoch innerhalb bestimmter Rahmenbedingungen statt, die letztlich von der Softwareprogrammierung determiniert sind (vgl. Friedman 1995, 73-89). Das Screen- und Interfacedesign strukturiert mit einem »Technology-Tree« die Spielentwicklung der zivilisatorischen Entwicklung. Generell fungieren in strategischen Computer Games sogenannte Technology-Trees (oder: Tech-Tree) als abstrakte und hierarchisch strukturierte Repräsentationen von möglichen Pfaden, welche die User/innen wählen können. In der Regel haben User/innen zu Beginn des Spiels die Möglichkeit, sich für bestimmte Optionen zu entscheiden. Jede Option eröffnet im Spielverlauf dann weitere Pfade, Optionen und Möglichkeitsfelder. Der Tech-Tree repräsentiert vor diesem Hintergrund alle möglichen Entwicklungsoptionen, die den User/innen überhaupt zur Verfügung stehen. Der Tech-Tree induziert Top-Down Beziehungen (vgl. Douglas 2002, 58). Die in seinem Rahmen eröffneten Spielräume bilden Möglichkeitsfelder für die Subjektivierung der beteiligten Gamer/innen, die jedoch das evolutionäre Modell nicht beeinflussen können. Die technische Struktur bleibt normativ und diktiert die chronologische Spielentwicklung: so folgt auf die Antike das Mittelalter und auf die Ära der Industrialisierung folgt die moderne Ära bis hin zur hyper-modernen Gesellschaft um 2020, mit welcher das rundenbasierte Spiel endet. Auch der Wechsel der historischen Etappen wird durch das transformierte Aussehen der Städte und der Kleidung der Bürger/innen ikonisch repräsentiert. Die einzige mögliche Wahl, die den User/innen offen bleibt, besteht in den Prioritäten der Erfindungen. So ist es möglich, zuerst das Rad zu erfinden und erst danach das zeremonielle Begräbnis einzuführen. Der Tech-Tree selbst kann während des Spiels weder verändert noch erweitert werden. Auf die Unveränderlichkeit des Tech-Trees verweisen die Vertreter der »Computer-supported Education«, wenn es im konkreten Fall darum geht, CIVILIZATION in der Lehre einzusetzen (Squire 2002). Es sind nicht nur Computereffreaks, welche die Sequels von CIVILIZATION rezipieren, sondern auch Forscher/innen des renommierten MIT-Lab, die den *Government-Games* erzieherische Qualitäten zuerkennen (Prensky 2000, 21). Das Dilemma der Interaktivität re-

duzieren Globalstrategiespiele auf die klassische Dichotomie ›Freier Wille‹ versus ›Notwendigkeit‹. Das Softwareprogramm von CIVILIZATION bereichert jedoch weniger den Möglichkeitsraum der User/innen, sondern subsumiert die Spieloptionen einer historischen ›notwendigen‹ Geschichtserzählung wie der Spieleentwickler Sid Meier festhält: »The world history is governed by an ultimate Design [...] whose rationality is [...] a divine and absolute reason« (zit. n. Ferguson 1998, 29). In Meiers Vision ist es der Spiele designer, der die Rahmenbedingungen des ›Divine Leadership‹ festlegt. Für die User/innen soll der Schöpfungsplan der zivilisatorischen Entwicklung hingegen rätselhaft und letztlich unerforschlich bleiben. Damit tradiert der Game Designer metaphysische Narrative der unerforschlichen Vorsehung (*providentia Dei*) theistischer Macht, die für die gewöhnlichen User/innen uneinsehbar bleiben sollen. Im Rahmen dieses spekulativen God Game sind erfolgreiche Spiele-Aktionen jedoch immer das Resultat bestimmter Spiele-Entscheidungen, die konstitutiv auf eurozentrische Werte bezogen bleiben und sich für Demokratie und Kapitalismus ›immer schon‹ entschieden haben. Insofern repräsentiert der Technology-Tree in CIVILIZATION ein ›Master Narrative‹ (Civ.3.com, 2002), das alle möglichen Pfade in sich zusammenfasst und letztendlich den Erfolg der westlich orientierter Kultur garantiert (Poblocki 2002, 172). CIVILIZATION kopiert die Wettkampfkultur der Olympischen Spiele im Kalten Krieg: Im Rahmen dieser Veranstaltung sollten sich endlich Gewinner und Verlierer zeigen. Der Spielcontent suggeriert, dass die einzige logische Entwicklung des Menschen zu jeder Zeit und an jedem Ort auf die Geschichte des Westens hinausläuft – ungeachtet der Möglichkeiten, welche die User/innen in ihren individuellen Strategien entwickeln. Alle Zivilisationen (Zulus, Russen, Franzosen etc.) der Erde scheinen im Spiel die gleichen Chancen und Möglichkeiten zu haben. Das Spiel startet für alle Siedler im Jahre 4000 vor Christi. Die diversen Menüs geben Zugang zu Indikatoren für den Entwicklungsstand des eigenen Imperiums. Vorrangiges Ziel ist es, den eigenen Machtbereich fortschrittlicher und wohlhabender auszubauen als die konkurrierenden Zivilisationen. Insofern gilt als der beste Spieler derjenige, welcher sich als der beste Manager herausstellt, der seine Ziele möglichst effizient umzusetzen weiß, die Produktivität mit militärischen, wissenschaftlichen und kulturellen Mitteln erhöht und die Regeln der sozialen Ordnung zu befolgen weiß.

CIVILIZATION ist der erste Versuch, die Geschichte der Menschheit auf der Grundlage einer Computer-Software zu simulieren. Trotz seines ambitionierten Projekts tradiert CIVILIZATION bekannte Modelle sozialer Transformation, die im 20. Jahrhundert die Diskursgeschichten der einschlägigen Fachdisziplinen geprägt haben. Gemeinsam mit dominanten Wissenschaftserzählungen geht Ci-

VILIZATION von der Annahme aus, dass die Gesellschaft eine kohärente und selbststeuernde Entität sei, die für die Entwicklung und das Fortbestehen erfolgreicher Zivilisationen einen entscheidenden Faktor darstellen würde. Mit dieser in das Programm übernommenen Mutmaßung popularisiert CIVILIZATION eine soziale Ontologie, die die softwarebasierten Normen im Spielverlauf durchläuft. Das technologische Wachstum und die ökonomische Entwicklung werden von ihren ersten Manifestationen mit der ersten Stadtgründung durch den Spieler zum Makro-Management der Volkswirtschaft, des Handels, der wissenschaftlichen

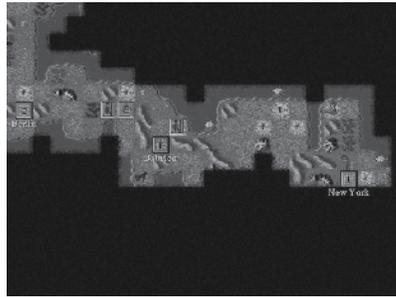


Abb. 4: CIVILIZATION I

Forschung und des militärisch-industriellen Komplexes einer zukünftigen Gesellschaft mit Millionen Bürgern modelliert. Das Spiel beginnt bei CIVILIZATION – wie bei den meisten ähnlichen Government-Games – üblicherweise mit einem leeren, gerasterten Stück Land, auf dem man seine Stadt begründet. Die Grenzen der Karte sind dunkel. Das, was der Spieler sieht, entspricht folglich dem Horizont seiner Wissensrepräsentation und visualisiert die territorialen Grenzen seiner sozialen Welt. Das durch das Screendesign vermittelte Informationsdefizit versetzt die User/innen anfänglich in eine passive und permanent bedrohliche Situation. Mit diesem dramatisierenden Gründungsnarrativ der Zivilisation vermittelt das Game, dass jeder Domestikation und Besiedelung ein Kampf ums ‚nackte Überleben‘ vorausgeht. Zu Beginn des Spieles bestehen die Wahlmöglichkeiten der User/innen darin, weitere Anteile des Territoriums zu entdecken, dieses zu erobern und zu besiedeln und schließlich eine soziale Produktion aufzubauen. Die Population und Produktion beginnt mit der Gründung einer Stadt zu wachsen. Damit wird die Voraussetzung für die Möglichkeit geschaffen, weitere Einheiten zu bauen.

Wissensrepräsentation und Techniken des Wissens

Im Unterschied zu Ego-Shooter Games geht es in Government-Games nicht darum, den Gegner zu vernichten, sondern ihn entweder hinsichtlich zivilisatorischer Credits zu überrunden oder ihn durch diplomatische List für sich zu gewinnen. Entscheidend für den Erfolg virtueller Staaten, Beziehungen und Planstädte ist es daher, alle notwendigen Wissensregister im Auge zu behalten, damit der Spielverlauf seinen geordneten Gang gehen kann. Das simu-



Abb. 5: CIVILIZATION IV BY LINUS

Abb.6 (gegenüberl. Seite): CIVILIZATION IV

lierte Regierungswissen über die Parameter der eigenen Zivilisation sowie der konkurrierenden Zivilisationen wird in diesem Zusammenhang zu einem spielentscheidenden Faktor. Eine vielschichtige Anordnung von Statistiken, Diagrammen, Kurven, Interfaces und Expertisen erlaubt den User/innen die ständige Überwachung von Wohlstand, Zufriedenheit, technologischem Fortschritt, Bildung, wirtschaftlichem Wachstum, militärischer Stärke, sozialer Sicherheit, Cashflow, Verteilung öffentlicher Dienste, Umweltverschmutzung, Kriminalität usw. Sämtliche Bereiche des sozialen und politischen Lebens werden ikonografisch repräsentiert und verwaltet und lassen sich in den virtuellen Kartographien der Government-Games mittels demographischer Daten, Steuerelemente und -menüleisten in einem quantitativen Maßstab zerlegen. Die User/innen agieren von der Position einer souveränen Macht aus, die alles übersteigt, was staatszentrierte Theorien des Regierens je formuliert haben. Didaktisch operierende Games wie CIVILIZATION und das Genre der Globalstrategiespiele bedienen sich unterschiedlicher Zeichensysteme zur Wissensrepräsentation von Fakten, Daten und Informationen in einem rhetorischen und argumentativen Kontext. Die zur Verfügung stehenden Zeichensysteme sollen

zur Stabilisierung von Wissen beitragen. Die effektiv eingesetzten Adressierungsfunktionen von Wissen im Game integrieren beispielsweise Techniken der grafischen Abstraktion, Schautafeln, Kamerafahrten, TV-Situationen oder fotografischen Realismus und zeichnen sich folglich durch eine ausgeprägte Intermedialität und Hybridität der verwendeten Medien aus.

Neben dem Advisor, der den User/innen auf die immer gleiche Art und Weise Regierungsempfehlungen zur Verfügung stellt und Wissen verkörpert, gibt es einen weiteren Stil des Regierens, der die Bedienoberfläche prägt: Im Zuge der Wahrnehmungskultur der Schemata und Graphiken entstehen vereinfachte und übersichtliche Bilder in imaginären Räumen des Wissens. Mit dem Vorstellungsräum des Traumes und der Sehnsucht haben sie nichts gemein. Im Gegenteil, es sind abgeschlossene Zeichenräume, in denen ein gelehriger Blick auf seine pädagogische Zweckmäßigkeit hin geschult werden soll. Während des Spielens entstehen multimediale Vorstellungsräume und medienspezifische Stile der Wissensrepräsentation, welche die Wahrnehmung des Betrachters auf spezifische Weise konditionieren und strukturieren. Arrangements ikonischer Repräsentationen wie z.B. Karten, Graphen, Gemälde, Fotografien, Tricksequenzen und bildstatistische Anordnungen von Daten etablieren reine Zeichenräume. Die vorrangige Aufgabe der grafischen Visualisierungen besteht darin, soziales Wissen als wissenschaftliches Wissen zu inszenieren und



den wissenschaftlich-technischen Blick in seiner theoretischen Dichte und Tiefe optimistisch in Szene zu setzen. Im Zentrum dieser Plausibilisierungsstrategie steht die Simulation statistischen Wissens, die mit der permanenten Quantifizierung der Spielentscheidungen einhergeht.

Mithilfe einer fingierten Auf- und Übersicht simulieren die im Main Window von CIVILIZATION und in anderen vergleichbaren Spielen verwendeten Karten einen synoptischen beziehungsweise panoramatischen Blick. Sie adressieren die Betrachter/innen als ein Subjekt, welches den Gegenstand und das Thema überblickt. In schematisch gezeichneten Karten differenzieren grafische Tools die jeweiligen epistemischen Objekte und funktionale Aktivitäten. Vermittels einfacher geometrischer Figuren werden maßgebliche Verknüpfungsregeln gesetzt. Insgesamt wird eine übersichtliche, unkomplizierte Welt des Geordneten präsentiert. Die visuell-bildliche Landschaft des kartografischen Raums schafft im Unterschied zur Schrift einen nichtlinearen Raum von Möglichkeiten. Um visuelle Aufmerksamkeit herzustellen, verwendet CIVILIZATION filmische Techniken wie den Zoom. Zur zusätzlichen Blickführung werden Listen eingesetzt, welche die wesentlichen Punkte und Aussagen hervorheben. Aufzählungen vereinzeln die Optionen und suggerieren die Vollständigkeit der Elemente; Ranglisten geben die ›Selbstverständlichkeit‹ hierarchischer Ordnungen zu erkennen und Tabellen können auf unterschiedliche Arten gelesen werden. Als offene Visualisierung von Wissen schreiben sie keine Leserichtung vor und erlauben den User/innen vielfältige Ein- und Ausstiege des Verstehens.

In der Sozialwissenschaft des 20. Jahrhunderts gelten Organisationen als das herausragende Merkmal moderner Zivilisationen. Eine organisierte Gesellschaft zeichnet sich durch Differenzierung und Komplexität aus. Die Strukturtechnik des Organisierens, die orientiert ist an der Zweckmäßigkeit, der Technizität (mengenmäßige Wirtschaftlichkeit) und der Ökonomisierung sämtlicher Lebensbereiche (Rentabilität), ist das Herzstück der Regierungssimulation: Gestartet wird mit einem ›primitiven‹ Stamm und ein paar taktischen Einheiten, die kontinuierlich zu einem planvollen Konglomerat von Städten, Infrastruktur (Straßen, Eisenbahn, Bewässerungen, Minen, Fabriken, Bibliotheken), Bevölkerungseinheiten (Arbeiter, Soldaten, Diplomaten) und Ressourcen (Getreide, Öl, Gold, Wein) aufgebaut werden sollen. In diesem Zusammenhang ist entscheidend, dass jede Einheit und jede Aktion einer quantifizierten Variablen entspricht. Auch die ›Kreationen‹ aus den Bereichen der Wissenschaft und der Kultur werden als Produkte gewertet und entsprechen spezifischen Zahlengrößen. Wissenschaft und Kultur sind somit Teil der ökonomischen Sphäre und bilden Effizienzkriterien der zivilisatorischen Moderne.

Das gouvernementale Design von CIVILIZATION transformiert die Praxis des Regierens in statische und ahistorische Gegenstände, deren spielerische Funktionen redundant und quantifizierbar bleiben. Die idealisierten ikonischen Elemente des zivilisatorischen Raums bleiben Invarianten garantierter Kostenfunktionen: Ein Element zur Steuerung des Bevölkerungsglücks repräsentiert kontinuierlich eine bestimmte Menge an Geldvolumen und seiner Äquivalente; ein Tempel, der in einer Stadt zur Befriedigung des religiösen Bedürfnisses gebaut wird, ist in optischer und quantitativer Hinsicht immer der gleiche Tempel. Damit erscheint die Bevölkerung auf ein Produkt verdinglichter Sozialbeziehungen reduzierbar – als ikonische Repräsentanz ist dieses Produkt direkt sichtbar; die ihr zu Grunde liegende Funktion ist eine Kosten-Nutzen-Rechnung, welche die Herstellung von Zufriedenheit oder sozialer Sicherheit einem quantifizierbaren Zuwachs an Produktivität zurechnet. Die Population besteht in CIVILIZATION nicht aus konkret-individuellen Bürgern, sondern aus abstrakten Produktivitätsdiagrammen und demographischen Maßzahlen von Bevölkerung in ihrer Gesamtheit. Damit zielt die Abstraktion von CIVILIZATION vor allem auf die effektive Übersichtlichkeit austauschbarer Versatzstücke und die Ausblendung antagonistischer Sozialräume.

In CIVILIZATION repräsentieren Wissenschaft und Kultur die Geschichte der westlichen Industrienationen. Die Schriftgelehrigkeit zeigt sich am Gebrauch römischer Lettern. Das westliche Alphabet steht für das Lesen und Schreiben an und für sich. Hippokrates, die Personifikation der griechischen Philosophie, ist die Erfindung der Medizin zugeschrieben. Auch das Schießpulver konnotiert in CIVILIZATION I eine europäische Entwicklung: »Musketeers and Cannons ended recurring invasions of barbarians from Asia« – so der Kommentar des Science Advisors im Spielverlauf. Das Wachstum kann durch bestimmte Regierungsformen gehemmt oder beschleunigt werden. Der Modus ›Anarchie‹ hemmt das Wachstum zu 50 Prozent, der Modus ›Demokratie‹ ist mit 150 Prozent am produktivsten. Damit wird unterstellt, dass die demokratische Regierungsform die beste aller politischen Optionen sei.

CIVILIZATION beinhaltet keine visuelle Repräsentation des Spielers als regelnde Instanz (Avatar), mit der man sich identifizieren könnte. Durch den Blick auf die Tabellen erkennen die ›gottgleichen‹ User/innen den Zustand eines bestimmten Parameters des Regierens und können durch verschiedene Aktionen den Spielverlauf beeinflussen. So ist etwa die im Regierungsmodus ›Monarchie‹ gespielte Legitimation des Königs nicht das Produkt religiöser, theologischer oder ontologischer Kontextualisierung, sondern resultiert aus einer kalkulierten Operation, welche die User/innen wählen, um einen gewünschten Effekt zu erzielen. Entscheiden sich die User/innen also für die Regierungs-



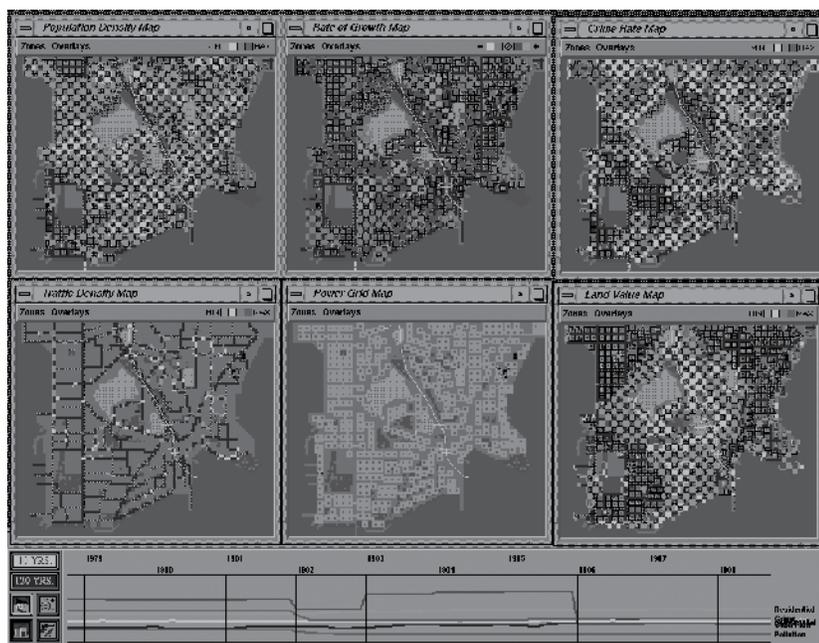
Abb. 7: SIMCITY

Abb.8: (gegenüberl. Seite): SIMCITY

form der Monarchie, dann folgen sie den Überlegungen eines spezifischen spielerischen Kalküls. In bestimmten Spielsituationen und -abschnitten kann die monarchische Regierungsform produktiv genutzt werden, weil die militärische Expansion von der Ausbeutung der Arbeit und der sozialen Benachteiligung abhängig ist. Im Spielmodus ›Monarchie‹ ist die Unterdrückung der Untertanen produktiv; im Modus ›Republik‹ hingegen wird Produktivität stärker an den wissenschaftlich-technischen Fortschritt geknüpft und soziale Repression sanktioniert. Diese Maßnahmen zur Regulierung sozialer Organisationen basieren jedoch auf einfachsten Wirkmechanismen und suggerieren für die Bewältigung sozialer Konflikte und Antagonismen einfache und mechanische Lösungen (vgl. Atkins 2005, 65-81). So lässt sich etwa die Zufriedenheit der Bevölkerung in CIVILIZATION mit erhöhter Nahrungszufuhr (›Brot‹) herstellen. Eine zufriedene Bevölkerung wiederum erhöht automatisch die Punktzahl von ›Produktivität‹. Das Zivilisieren des ›Eigenen‹ und des ›Fremden‹ wird hierbei auf einen Prozess des Jonglierens mit quantifizierbaren Größen reduziert: Gibt es nicht genug Nahrungsmittel, müssen neue Bewässerungen errichtet werden; gibt es nicht genug Zufriedenheit, müssen mehr Nahrungsmit-

tel an die Bevölkerung verteilt werden. Computerspiele wie CIVILIZATION oder SIMCITY reinszenieren auf diese Weise soziale und politische Macht und reproduzieren dabei im selben Akt diffuse Vorstellungen und Bilder sozialer Ordnung und Gesetzmäßigkeit. So ist etwa der soziale Frieden in SIMCITY nach dem Gesetz von »Law and Order« programmiert: Eine erhöhte Polizeipräsenz senkt die Kriminalitätsrate der Stadt. Alternative Steuerungsmodelle sind in diesem Spiel nicht vorgesehen.

Eine bestimmte Art und Weise der Anwendung der Techniken des Wissens, die für das Regieren stehen, wird den User/innen von Beginn an kontinuierlich an die Hand gegeben. Die Bedienoberflächen des Screen- und Interfacedesigns operieren bereits im Jahr 4000 vor Christus mit neoliberalen Steuerungsmodellen und sozialstatistischen Wissenssimulationen. Das Regierungswissen der Gegenwart und die mit ihm eng verknüpften Visualisierungen des Wissens schreiben sich über Jahrtausende hinweg. Demzufolge wird die Geschichte der Zivilisationen von CIVILIZATION vereinheitlicht und einem durchgehenden Regime des Wissens unterstellt. So wird das Regierungswissen und das visuelle Manual zum eigentlichen Subjekt der Geschichte und zum konstruktiven Element der Verfertigung von Geschichte.



Strategische Computersimulationen imitieren jedoch nicht einfach nur die erste Welt in einer verengenden Angleichung und Nachahmung, sondern konstruieren selbst medienspezifische Techniken des Wissens und Steuerungsmodelle zur Herstellung politischer Rationalität, mit denen wiederum neue soziale Praktiken und neue Machtverhältnisse generiert werden. Heute werden Spiele-Reihen wie *CIVILIZATION* und *SIMCITY* oder historische, hyperkomplexe Profisimulationen (*VICTORIA*, *EUROPA UNIVERSALIS*, *CRUSADER KING*) als Lehrmaterial in US-amerikanischen Universitäten verwendet (z.B. im Bereich des Geschichtsunterrichts und der Stadtplanung). Computerspiele helfen nicht nur, standardisiertes Wissen (Tacit Knowledge) zu vermitteln, sondern konstituieren neuartiges Wissen in einer ontologisch verschiedenen Sphäre des Spieles. Insofern bilden Globalstrategiespiele weniger Modelle dessen, was wir als Vorbild in der Realität wahrnehmen, sondern lassen strategische Spielwelten entstehen, die Bausteine sozialer Diskurse reproduzieren und gleichzeitig eine medienspezifische Technik und Ästhetik etablieren. In diesem Sinne kommt es zu umgekehrten Anpassungseffekten: Soziale Diskurse eignen sich für ihre Erfordernisse die Medienspezifik des Computerspiels an.

Bei Globalstrategiespielen geht es weniger um eine realistische visuelle Bildhaftigkeit und ein kinästhetisches Gefühl von Bewegung durch die dargestellten virtuellen Räume, wie sie Ego-Shooter-Spiele anbieten, sondern um die Bereitstellung einer Schnittstellenlogik zwischen Usability und Regieren. Um die Suggestivität und Memorabilität der ikonischen Darstellungen zu steigern, integriert *CIVILIZATION* Wahrnehmungskulturen wie sie in Film und Fernsehen üblich sind (Kamerafahrten- und -zooms, Cut-In- und Cut-Out-Techniken, Interview-Situationen, Replay, Inserts u.a.). Zur Steigerung der raschen Konsumierbarkeit des Visual Designs wird auf die von Otto Neurath in seiner Bildstatistik entwickelten »sprechenden Signaturen« (Neurath 1991) zurückgegriffen. Die in Neuraths ›Wiener Bildstatistik‹ in den 1920er Jahren entwickelte Bildersprache diente zur ikonischen Vermittlung soziologischer Daten und sollte dabei die Anschaulichkeit der visuellen Argumentation steigern. Im Rahmen der Zusammenführung von Usability und Regieren zielt das bildpädagogische Programm von *CIVILIZATION* auf die Schaffung unmittelbarer Evidenz – vor allem gilt es, die Reaktionszeiten beim Betrachten der Visuals zu minimieren und damit den Spielfluss zu beschleunigen. Als permanente Testsituation erhält das Regieren ein artistisches Potenzial gesteigerter Geschicklichkeit und rückt damit in die Nähe psychotechnischer Verfahren zur Konditionierung von Reaktionen (Reiz-Reaktions-Modelle).

Gouvernementalität und Hypermediatisierung

Die in CIVILIZATION verwendeten Konzepte des Regierens und die mit diesem Spiel zusammenhängenden Techniken der Wissensdarstellung verweisen auf historische Kontexte, die bis zum Aufstieg der Kameral- und Polizeiwissenschaften am Ende des 18. Jahrhunderts zurückverfolgt werden können (vgl. Miklaucic 2003, 317-35). In den Jahren 1978 und 1979 liest Michel Foucault am Collège de France zur "Geschichte der Gouvernementalität" (histoire de la gouvernementalité).¹ Der Begriff der *gouvernementalité* ist eine Wortschöpfung Foucaults und verknüpft die Begriffe ›gouverner‹ und ›mentalité‹, die in der Literatur im Allgemeinen mit ›Regieren‹ und ›Denkweise‹ (auch: ›Denken‹ oder ›Rationalität‹) übersetzt werden. ² In seiner vierten Vorlesung zeigt Foucault begriffsgeschichtlich auf, wie sich erst im 18. Jahrhundert das geläufige Verständnis von Regieren als exklusiv staatliche Praxis durchsetzt. Bis dahin verwies der Begriff der Regierung auf die Führung von Menschen im Allgemeinen. Er konnte sich auf die Führung der Seele, der Familie oder der Kinder ebenso beziehen wie auf die Führung des Staates. Es ist diese weite Bedeutung des Begriffs, die Foucault nutzt, um das Verhältnis von Macht und Subjektivierung zu formulieren: Der Begriff sollte es Foucault zum einen ermöglichen, zwischen Macht und Herrschaft zu unterscheiden und zum anderen Macht- und Herrschaftseffekte als Folgen zielgerichteten Handelns der Subjekte selbst zu verstehen. Damit bezeichnet der Begriff der Regierung bei Foucault eine bestimmte Art und Weise, in der Menschen auf sich selbst und auf andere einwirken (können), und die man – würde ein soziologischer Begriff dafür gesucht werden – als *strategisches Handeln* fassen könnte.

Mit dem Konzept der Gouvernementalität stellt Foucault ein neues Analysekonzept vor, das es ermöglichen soll, Regierung unter dem Aspekt ihrer politischen Rationalität und Regierungstechnologie als Programm zu untersuchen (vgl. Reichert 2004, 7-38). Rationalität begreift Foucault nicht als einen Bereich der Vernunft oder eine wie immer geartete Vernünftigkeit, sondern als die regelhafte Hervorbringung von Verfahren, Programmen sowie Schemata des Wahrnehmens und Urteilens. Politische Rationalitäten suchen Realität herzustellen, indem sie bestimmte Bereiche herausgreifen und sie entsprechend ihrer eigenen Regeln problematisieren. Genau diese abstrahierende Ausprägung finden wir in den strategischen Computersimulationen sozialer Ordnungen wieder, beispielhaft in den hier diskutierten Globalstrategiespielen.

Zusammenfassend nennt Foucault drei Kriterien der Gouvernementalität:

»Unter Gouvernamentalität verstehe ich die Gesamtheit, gebildet aus den Institutionen, den Verfahren, Analysen und Reflexionen, den Berechnungen und den Taktiken, die es gestatten, diese recht spezifische und doch komplexe Form der Macht auszuüben, die als Hauptzielscheibe die Bevölkerung, als Hauptwissensform die politische Ökonomie und als wesentliches technisches Instrument die Sicherheitsdispositive hat. Zweitens verstehe ich unter Gouvernamentalität die Tendenz oder die Kraftlinie, die im gesamten Abendland unablässig und seit sehr langer Zeit zur Vorrangstellung dieses Machttypus, den man als ‚Regierung‘ bezeichnen kann, gegenüber allen anderen – Souveränität, Disziplin – geführt und die Entwicklung einer ganzen Reihe spezifischer Regierungsapparate einerseits und einer ganzen Reihe von Wissensformen andererseits zur Folge gehabt hat. Schließlich glaube ich, dass man unter Gouvernamentalität den Vorgang oder eher das Ergebnis des Vorgangs verstehen sollte, durch den der Gerechtigkeitsstaat des Mittelalters, der im 15. und 16. Jahrhundert zum Verwaltungsstaat geworden ist, sich Schritt für Schritt ›gouvernementalisiert‹ hat« (Foucault 2000, 64).

Über den engeren Bezugsrahmen von fachbezogener Genrediskussion und Mediengeschichte hinausgehend, eröffnen Games wie CIVILIZATION zahlreiche Bezüge zu den medialen und historischen Bedingungen eines kulturellen und epistemologischen Feldes, das durch diskursgeschichtliche Wissensformationen geprägt ist.

Die Strukturmerkmale einer durch Computersysteme verwalteten Gesellschaft, wie sie durch Civilization popularisiert werden, entsprechen im Prinzip denen der Bürokratie. Bürokratie, so Max Weber in *Wirtschaft und Gesellschaft*, zeichnet sich durch Regel, Zweck, Mittel und sachliche Unpersönlichkeit aus (Weber 1972, 650). Die bürokratische Organisation bedeutet nach Weber eine Perfektionierung von Herrschaft, indem sie den Regierenden die Chance gewährt, das Handeln des Verwaltungsstabes auf der ganzen Linie, primär mittels formaler Regeln programmieren, mithin festlegen und binden zu können. Die Analogien zwischen einem idealtypischen bürokratischem Apparat und einer programmgesteuerten Maschine wie dem Computer sind augenscheinlich: Beides sind im Grunde regelgeleitete, informationsverarbeitende Systeme. Vernetzte Computersysteme ermöglichen die Ausdehnung solcher Strukturen über große Bereiche. CIVILIZATION simuliert einen gottgleichen Computer, der in allen Bereichen des Sozialen über ein akkumuliertes Herrschaftswissen verfügt und dabei von einer einzigen Instanz gespielt wird.

Neben der Simulation von Herrschaftsinfrastruktur sind alle *Government-Games* weitgehend eingebettet in quantitative Wissenschaftsdiskurse. Es ist die in den 50er und 60er Jahren entwickelte Rational Choice Theory, welche die Grundlage sämtlicher Globalstrategiespiele der digitalen Ära bildet. Vor diesem theoretischen Hintergrund wurden zahlreiche spieltheoretische Strate-

giemodelle wie das von Merrill Flood und Melvin Dresher beschriebene ›Zwei-Personen-Nicht-Nullsummen-Spiel‹ (später bekannt unter dem Titel *Prisoner's Dilemma*, De Landa 1993) entwickelt. Das sogenannte Gefangenendilemma besteht aus folgender Situation: Zwei Gefangene werden verdächtigt, gemeinsam eine Straftat begangen zu haben. Die Höchststrafe für das Verbrechen beträgt fünf Jahre. Beiden Gefangenen wird nun ein Handel angeboten, worüber auch beide informiert sind. Wenn einer gesteht und somit seinen Partner mitbelastet, kommt er ohne Strafe davon – der andere muss die vollen fünf Jahre absitzen. Entscheiden sich beide zu schweigen, bleiben nur Indizienbeweise, die aber ausreichen, um beide für zwei Jahre einzusperren. Gestehen aber beide die Tat, erwartet jeden eine Gefängnisstrafe von vier Jahren. Nun werden die Gefangenen unabhängig voneinander befragt. Weder vor noch während der Befragung haben die sie die Möglichkeit, sich untereinander abzusprechen. Das Dilemma beruht darauf, dass kein Teilnehmer weiß, wie sich der andere Teilnehmer verhalten wird. Die optimale Strategie für beide zusammen wäre diejenige, wenn beide Teilnehmer einander vertrauen und miteinander kooperieren würden. Das Vertrauen kann auf zweierlei Arten erzielt werden: Zum einen durch – nach den ursprünglichen Spielregeln nicht erlaubte – Kommunikation und entsprechende Vertrauensbeweise, zum anderen durch Strafe im Falle des Vertrauensbruches. Der Ökonom und Spieltheoretiker Thomas Schelling ging in seinem Werk *The Strategy of Conflict* (1971) auf Entscheidungsprobleme unter den Bedingungen des Kalten Kriegs ein und entwickelte das Modell der »Spatial Segregation«. Dieses Konzept sondiert die Möglichkeiten der Bestrafung für einseitigen Vertrauensbruch. Seiner Ansicht nach wären die militärischen Sanktionsmöglichkeiten so groß gewesen, dass er sich nicht lohnte. Von ihm stammt die Theorie des Gleichgewichts des Schreckens.

Spieltheoretische Modelle wie das Gefangenendilemma und das der räumlichen Segregation beschäftigten sich mit der Modellierung und Untersuchung gesellschaftsspielähnlicher Interaktionssysteme und den in diesen Spielen eingesetzten Spielstrategien (vgl. Reichert 2006, 34-52). Diese Konzepte erlaubten es, das menschliche Verhalten auf simplifizierte Variablen zu reduzieren, virtuelle Akteure zu erschaffen, deren simuliertes Verhalten in bestimmten Zeiträumen zu studieren, die definierten Modelle in Reihenuntersuchungen zu wiederholen und mit spezifischen Variablen zu experimentieren (Gilbert/Doran 1994, 14f.). Diese experimentellen Anordnungen der Game Theory monierten einen sozialwissenschaftlichen Anspruch: Sie wollten harte Fakten über den sozialen Alltag herausstellen. So untersuchte etwa Schelling die rassistische Segregation im US-Militär und Geostrategen des MIT-Lab simulierten soziale Handlungsmodelle nach einem nuklearen Krieg (Doran/Nigel 1994, 37). Beide

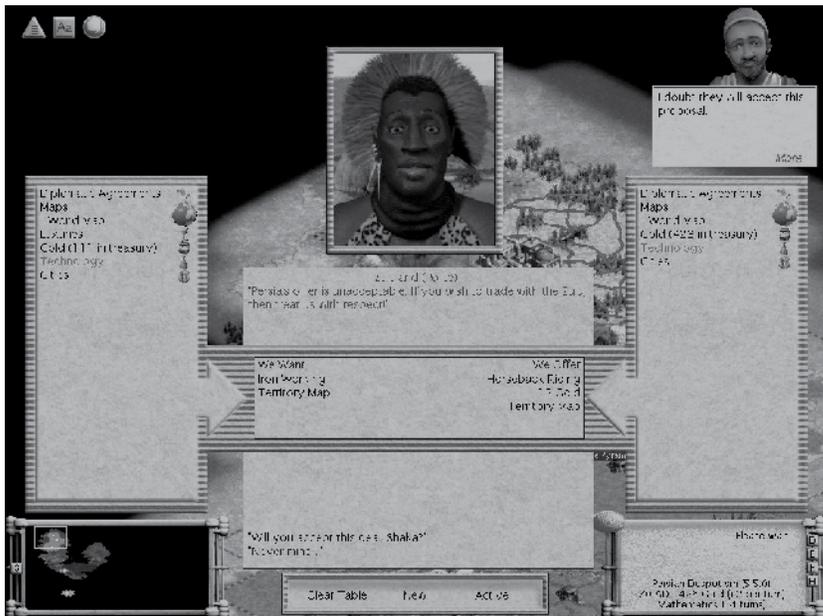


Abb.9: ZULU

Spielmodelle wurden computerbasiert errechnet und dienten später als Vorbilder für kommerzielle Strategiespiele (Herz 1997, 216).

Grundannahme des Strategiespiels CIVILIZATION ist ein von MicroProse definierter »Clash of Civilizations« (Civ3.com). Mit dieser Ansage, die später den US-amerikanischen Politikwissenschaftler Samuel Huntington berühmt machen sollte (1993, 22-49), rückte man den Kampf um das kulturelle Kapital in das Zentrum fortgeschrittener Gesellschaften. (vgl. Kaplan 2001, 68-82). In CIVILIZATION I wird der »Clash of Civilization« mit militärischen, ökonomischen und technologischen Strategien erfolgreich ausgetragen. Die erste Version von CIVILIZATION aus dem Jahr 1991 knüpft noch erkennbar an Ideologeme des Kalten Kriegs an. So ist das Spiel dann zu Ende, wenn die Feinde mit militärischen Mitteln besiegt worden sind – oder wenn der Krieg der Sterne mit der Kolonisierung des Planeten Alpha Centauri gewonnen wurde. Auch die Charakterisierung der Zivilisationen ist nach dem Schema dualistischer Volksmythologien aus der Zeit der Cold War Culture angeordnet: Die Amerikaner gelten als »freundlich« und »zivilisiert«, die Russen hingegen als »aggressiv« und »militant«. Rassistisch motiviert ist die Charakterisierung der Zulus, die ausschließlich »aggressiv« sind (s. Abb.9).

Das seit 2001 erhältliche CIVILIZATION III orientiert Plot und Narration nunmehr an der positiven Aufwertung der Regierungsform der liberal-fortgeschrittenen Gesellschaften mit ihrem Regierungsmodus der Demokratie (vgl. Lammes 2003, 120-129). Unter bestimmten Bedingungen gilt die liberale Demokratie in der Version von 2001 als die beste aller möglichen Staatsformen: Frieden, freier Handel, wissenschaftliche Forschung und Entwicklung erhöhen die Produktivität der virtuellen Nationalstaaten. Über das engere Spieldesign hinausgehend setzt sich CIVILIZATION III mit dem Narrativ der Globalisierung auseinander und restauriert die Idee staatlicher Potestas: Der Staat ist der einzige Akteur im Spiel und verfügt über das repressive Gewaltmonopol. Eine weitere repressive Eigenschaft des Staates liegt in seiner regulativen Beschränkung des freien Kapital- und Warenverkehrs. In CIVILIZATION III geht es also darum, dass die User/innen lernen, sich an die Stelle des Staates zu versetzen, um im Sinne der hegelianisch-dialektischen Vollendung der Spielregel dem Staat zu sich selbst zu verhelfen. Eingebettet in den Technology-Tree geht es darum, die Logik der Staatswerdung zu internalisieren und sich folglich mit dem Meta-Narrativ des liberalen Staates zu identifizieren.

Spiele wie CIVILIZATION tradieren zudem die Spiellogik von Kriegssimulationen, in denen es darum geht, dass die Spieler große Mengen an Informationen im Auge behalten. Jay David Bolter und Richard Grusin umschreiben die formalen Eigenschaften von Computer-Interfaces in ihrem Buch *Remediation: Understanding New Media* (2000) mit dem Begriff *Hypermediatisierung*. Damit bezeichnen sie anwendungsorientierte Visualisierungstechniken, wie sie Fenster, Bildlaufleisten, Menüs, Tabellen und ihre metaphorischen Bildikonen mithilfe von Pinsel, Papierkörbe oder Schaltknöpfe offerieren, um bei der Handhabung von Daten und Informationen Gewohnheit und Simplizität in der Benutzung zu simulieren. Im Unterschied zu echtzeitbasierten Ego-Shooter Games folgen Globalstrategiespiele nicht der Logik des mimetischen Realismus (Avatar, Kamera-Subjektive, Uhrzeit etc.), sondern vielmehr der abstrakten Logik der ikonographischen und der bildmetaphorischen Repräsentation von Regierungswissen. Bediensymbole und Menüleisten verschmelzen die Dispositive des Regierens mit den Techniken des Wissens zu einem neuen hypermediatisierten Wissen (vgl. Miklaucic 2003, 328-35). Das hypermediatisierte Interface der Globalstrategiespiele bedient sich ›einfacher‹ und ›übersichtlicher‹ Oberflächen, die auf eine ›intuitive‹ Bedienbarkeit abzielen. Damit fokussieren Fenster- und Menüoberflächen eine Blick- und Bedienführung ihrer User/innen, die auf eine erhöhte Effizienz und Effektivität bei der Administration und Exekution von Informationsprozessen anspielen. Um den Aspekt der Hypermediatisierung in

seiner sozialen Funktion abschätzen zu können, bedarf es jedoch einer Problematisierung des Begriffs der sozialen ›Anwendung‹.

Macht, Aneignung, soziale Praxis

Der in der Gouvernementalitätstheorie entwickelte Begriff der ›Führung‹ geht von der Möglichkeit eines reflektierenden Subjekts aus, das in die Machtspiele der Selbst- und Fremdführung eintritt. Wenn diese These gelten soll, dann müssen die reflexiven Möglichkeiten des »Self-Government« für die Wirksamkeit von Machtbeziehungen konstitutiv sein (vgl. Burchell 1996, 267-82). Diese Verschiebung wird reflektiert von Globalstrategiespielen, deren Screen- und Interfacedesign auf die Subjektivierung des Regierens abzielen (vgl. Darley 2000, 17f.).

Der Rekurs auf Foucaults Konzeption der Gouvernementalität dient in einem weiteren Sinne der Entwicklung einer Kritikperspektive, die in der Lage ist, die soziale Praxis der User/innen jenseits der Dichotomie von Zwang (Game) und Freiheit (Play) zu reflektieren. Die methodische Pointe des Regierungsbegriffs besteht dabei darin, dass Politik auch jenseits des Staates wirksam wird. Regieren ist somit auch Teil der Selbstführung der Individuen und setzt deren Freiheit voraus. Transponiert auf das Feld der strategischen Games hieße diese Einschätzung, dass das Spielen in ein komplexes Machtverhältnis verwooben ist. Insofern bezeichnet der Regierungsbegriff nicht die ›Internalisierung‹ der Spielsemantik, sondern bildet ein Scharnier zwischen dem Technology-Tree und den Technologien des Selbst. Dieser letztgenannte Punkt verbindet bei den Vertretern der Governmentality Studies auch Methode und historische These: Die ›neoliberale‹ Regierungsmentalität beruht auf der ›Freiheit‹ der Subjekte und zielt auf ihre Selbstbestimmung und Autonomie ab; sie konstituiert diese Freiheit statt sie zu ›instrumentalisieren‹ (zur Konstituierung und Verfasstheit der Freiheit in liberal-demokratischen Gesellschaften vgl. Rose 1996, 1999).

Auch in der weiterreichenden Analyse von Computer Games wird Macht nicht gemäß der Tradition als Substanz oder Eigentum gedacht, sondern als nicht-statische Kräfte-Relation. Daraus folgt, dass der Widerstand ein unverzichtbares Moment der Macht darstellt. Der Begriff der Gouvernementalität macht darauf aufmerksam, wie diese Dynamik der Machtverhältnisse ihre jeweilige Ausrichtung erfährt. Die Arbeiten der *Governmentality Studies* interessieren sich so gesehen für Prozesse der Emergenz: Statt von quasi-naturgegebenen Problemen auszugehen, fragen Autoren wie Nikolas Rose (1990), wie verschiedene soziale Bereiche durch die Problematisierung bestimmter Denk- und Handlungs-

formen als regierbare konstituiert werden. Demzufolge sind die sozialen Praktiken der User/innen beim Spielen von *Civ* (Online-Discussions, Chatrooms) nicht als bloße Ausführung überindividueller Normen oder als passive Aneignung der Tech-Trees zu verstehen. Vielmehr ist es notwendig, einen differenzierten Begriff sozialer Spielepraxis zu entwickeln, um nach dem Gebrauch fragen zu können, der in der Praxis von den Rahmenbedingungen des Spiels gemacht wird. Wenn das Verhältnis von regelgeleitetem Spiel und User/innen nicht als determiniertes Zwangs- oder Gewaltverhältnis verstanden werden soll, sondern als strategische Machtbeziehung, die offen bleibt für ihre Umkehrung oder Veränderung, dann muss der Beitrag, den die Akteure zur Konstituierung bestimmter Praxisformen des Spielens leisten, auch differenziert werden (vgl. die Studie von Myers zur Online *Civ Discussion*, 2003). Die regelgeleitete Software von *CIVILIZATION* stellt Verknüpfungen zwischen Diskurs und sozialer Praxis her (Friedman 1999, 147-163). In Government-Simulationen experimentieren User/innen mit der Geschichte und Entwicklung sozialer, politischer und ökonomischer Gesamtheiten. Als Kommunikationsmittel geht die Matrix der Games jedoch nicht in ihrer Techno-Logik auf. ↯ Textbasierte *MUD's* (Multi-User Dungeon, Domain oder Dimension) und *MOO's* (*MUD* object oriented) entwickeln neue game-artige, kommunikative Strukturen und strategische Machtbeziehungen. Sie stehen für die Möglichkeit der Subjekte, im Rahmen eines offenen Machtspieles einen mehr oder weniger schöpferischen Entwurf sozialer Organisation zu entwickeln.

Für die Untersuchung von Game-Kulturen ist in dieser Hinsicht der in den *Governmentality Studies* verwendete Subjektbegriff von Interesse. Das Subjekt ist im Unterschied zur abendländischen Tradition kein dem Sozialen vorgelagerter Ankerpunkt, von dem aus eine ahistorische Wahrheit begründet wird (Dean 1999, 13). Vielmehr stellt sich das Subjekt als eine im Werden begriffene soziale Immanenzform dar. Es ist unhintergebar in die Spiele des Wahren und des Falschen eingefasst, die es durch seine sozialen Praktiken aufrechterhält. Andererseits füllt es diese Rationalitäten keinesfalls aus, sondern verschiebt sie in ihrer Anwendung. Das Subjekt führt ein impulsives Moment in sie ein und schlägt potentiell Fluchtlinien (vgl. die Analyse der *Civ-Backstories* im World Wide Web bei Myers 2003). Diese Perspektivierung relativiert den theoretischen Anspruch, *CIVILIZATION* ausschließlich als ein Spiel zu interpretieren, das eurozentrischen Chauvinismus, rechtsorientierte Gesellschaftspolitik, lineares Geschichtsdenken und Fortschrittsglauben transportiert. Die semantische Dimension eines Spiels wie *CIVILIZATION* kann nicht auf eine einzige Bedeutung und theoretische Analyse-kategorie reduziert werden und muss daher immer wieder von neuem verhandelbar sein.

Anmerkungen

- 01►** Die englische Erstveröffentlichung einer Mitschrift Foucaults Vorlesung zur Geschichte der Gouvernementalität erschien unter dem Titel »On governmentality« (1979). In dem von Burchell / Gordon / Miller herausgegebenen Sammelband: *The Foucault Effect. Studies in Governmentality* (1991) erschien der Text in überarbeiteter Fassung.
- 02►** Mit dem Begriff der governmentality verortet Foucault das »Auftauchen« der Regierungsliteratur in der polemischen Auseinandersetzung mit Machiavelli. Foucault widmet sich in dieser Vorlesung der Literatur über das Regieren vom 16. bis zum 18. Jahrhundert entlang der Rezeption Machiavellis »Il Principe« und führt eine Reihe von italienischen Quellentexten an. Hierbei wird Machiavellis *Il Principe* als ein zentraler »Abstoßungspunkt« bestimmt, »im Verhältnis zu dem, im Gegensatz zu dem und durch dessen Verwerfung die Regierungsmentalität ihren Ort bestimmt« (Foucault 2000, 42).
- 03►** Die englische Sprache kennt die Unterscheidung vom regelgelenkten *Game* und dem freien *Play*, das sich die Regeln jeweils neu schafft.

Bibliografie

- Atkins, Barry** (2005) *La Storia è un'Assurdità: Civilization come esempio di barbarie storiografica?* In: *Civilization: Storie Virtuali, Fantasia Reali*. Hrsg. v. Matteo Bittanti & Valentina Paggiarin. Milan: Costa & Nolan, S. 65-81.
- Bolter, Jay David / Grusin, Richard** (2000) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Burchell, Graham / Gordon, Colin / Miller, Peter** (Hrsg.) (1991) *The Foucault Effect. Studies in Governmentality*. London: Harvester Wheatsheaf.
- Burchell, Graham** (1996): *Liberal Government and Techniques of the Self*. In: *Economy and Society* 22, 3, S. 267-82.
- Chick, Tom** (2002) *The Fathers of Civilization. An Interview with Sid Meier and Bruce Shelley*. In: *Computer Games Online*. <http://www.cgonline.com/features/010829-it-fl.html>.
<http://www.Civ3.com>, Offizielle Webpage.
<http://www.Civ4.com>, Offizielle Webpage.
- Darley, Andrew** (2000) *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London/New York: Routledge.
- Dean, Mitchell** (1999) *Gouvernementality. Power and Rule in Modern Society*. London: Sage.
- De Landa, Manuel** (1993) *Virtual Environments and the Rise of Synthetic Reason*. In: *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*. Hrsg. v. Mark Dery. Durham: Duke University Press, S. 263-286.

- Doran, Jim E. / Gilbert, Nigel** (Hrsg.) (1994) *Simulating Societies: The Computersimulation of Social Phenomena*. London: UCL Press.
- Douglas, Christopher** (2002) »You Have Unleashed a Horde of Barbarians!«: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines. In: *Postmodern Culture* 13,1, S. 47-61.
- Ferguson, Niall** (1998) Virtual History: Towards a ‚Chaotic‘ Theory of the Past. In: *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*. Hrsg. v. ders. London: Picador, S. 1-90.
- Foucault, Michel** (1979) On governmentality. In: *Ideology and Consciousness* 6,1, S. 5-22.
- Foucault, Michel** (2000): Die Gouvernementalität. In: *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Hrsg. v. Ulrich Bröckling / Susanne Krasmann / Thomas Lemke. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 41-67.
- Friedman, Ted** (1995) Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. In: *Cybersociety*. Hrsg. v. Steven G. Jones. London: Sage Publications, S. 73-89.
- Friedman, Ted** (1999) Civilization and its Discontents: Simulation, Subjectivity and Space. In: *On a Silver Plate: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*. Hrsg. v. Gregory Smith. New York: New York University Press, S. 147-163.
- Herz, Jessie C.** (1997) *Joystick Nation. How Videogames ate your Quarters, won our Hearts, and rewired our Minds*. Boston MA: Little, Brown and Company.
- Huntington, Samuel** (1993) The Clash of Civilizations? In: *Foreign Affairs* 72,3, S. 22-49.
- Kaplan, Robert D.** (2001) Looking the world in the eye. In: *TheAtlanticMonthly*, 288,5, S. 68-82.
- Lammes, Sybille** (2003) On the Boarder: Pleasures of Exploration and Colonial Mastery in Civilization III Play the World. In: *Level Up*. Hrsg. v. Marinka Copier / Joost Raessens. DIGRA Conference Utrecht: Universiteit Utrecht/DIGRA, S. 120-129.
- Miklaucic, Shawn** (2003) God Games and Governmentality: Civilization II and Hypermediated Knowledge. In: *Foucault, Cultural Studies, and Governmentality*. Hrsg. v. Jack Bratich / Jeremy Packer / Cameron McCarthy. New York: SUNY Press, S. 317-35.
- Myers, David** (2003) *The Nature of Computer Games: Play As Semiosis*. New York: Peter Lang.
- Neurath, Otto** (1991) Statistische Hieroglyphe. In: Ders., *Gesammelte bildpädagogische Schriften*. Hrsg. v. Rudolf Haller & Robin Kinross. Wien: Hölder-Pichler-Tempsky, Bd. 3, S.40-50.
- Poblocki, Kacper** (2002) Becoming-State. The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier’s Civilization. In: *Focaal European Journal of Anthropology* 39,1, S. 163-177.
- Prensky, Marc** (2000) *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw Hill.
- Reichert, Ramón** (Hg.) (2004) Einführung. In: *Governmentality Studies. Analysen liberaldemokratischer Gesellschaften im Anschluss an Michel Foucault*. Hrsg. v. ders. Hamburg: LIT-Verlag, S. 7-38.
- Reichert, Ramón** (2006) Medien des Lebens. Interdependenzen von Immunologie, Kybernetik und Politik. In: *Mitteilungen des Instituts für Wissenschaft und Kunst* 59,2, S. 34-52.

- Rose, Nikolas** (1990) *Governing the Soul. The Shaping of the Private Self*. London/New York: Routledge.
- Rose, Nikolas** (1996) *Inventing Our Selves. Psychology, Power, and Personhood*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rose, Nikolas** (1999) *Powers of Liberty*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schelling, Thomas C.** (1971) Dynamic Models of Segregation. In: *Journal of Mathematical Sociology*, 1,1, S. 143-86.
- Schelling, Thomas C.** (1960) *The Strategy of Conflict*. Cambridge: Harvard University Press.
- Squire, Kurt** (2002) Cultural Framing of Computer/Video Games. In: *Game Studies* 2,1. <http://www.gamestudies.org/0102/squire>.
- Squire, Kurt** (2004) Sid Meier's Civilization III. In: *Simulation and Gaming*, 35,1, S. 135-40.
- Weber, Max** (1972) *Wirtschaft und Gesellschaft*. Tübingen: J.C. Siebeck.

Gameografie

- BLACK AND WHITE**, Electronic Arts, 2001.
- CAESAR**, Sierra, 1995.
- CIVILIZATION I**, MicroProse, 1991.
- CIVILIZATION II**, MicroProse, 1996.
- CIVILIZATION III**, Firaxis Games, 2001.
- CIVILIZATION IV**, Firaxis Games, 2005.
- CRUSADER KINGS**, Paradox, 2004.
- EUROPA UNIVERSALIS**, Strategy First, 2000.
- GREAT INVASIONS**, Nobilis, 2005.
- HEARTS OF IRON**, Paradox, 2002.
- MASTER OF ORION**, MicroProse, 1991.
- PAX ROMANA**, Dream Catcher, 2003.
- PHARAO**, Impression Games, 2000.
- POPULOUS**, Electronic Arts, 1989.
- SIMCITY**, Maxis, 1989.
- SUPERPOWER**, Dream Catcher, 2004.
- UTOPIA: THE CREATION OF NATION**, Nintendo, 1999.
- VICTORIA**, Paradox Entertainment, 2003.