

Einleitung: Phantasmen der Berechenbarkeit

Zwei Schlaglichter

Diablo 3 der Firma Blizzard ist ein typischer Vertreter des sogenannten Dungeoncrawlers, ein Untergenre des Rollenspiels, welches sich großer Beliebtheit erfreut. Ziel des Spiels ist es, sich mit einem vorgefertigten Charakter durch die verschiedenen infernalischen Umgebungen des Spiels zu kämpfen, um am Ende den finalen »Endboss« zu besiegen. Tatsächlich ist es aber eher eine Form von Warenfetischismus, die im Zentrum des Gameplays steht. Denn die Langzeitmotivation dieser Art von Spiel ist es, immer bessere Gegenstände zu finden, um damit höhere Schwierigkeitsgrade bewältigen zu können, die dann wieder bessere Gegenstände beinhalten usw. Nucleus des Gamedesigns ist dabei die sogenannte *Itemisation*, also die Distribution von Gegenständen gemäß eines Zufallsgenerators über die verschiedenen Schwierigkeitsgrade hinweg, und hier gilt es eine Balance zwischen Begehren und Belohnung zu finden, die stetig zum Weiterspielen motiviert.

Dies ist insofern schwierig, als der eigentliche *content* des Spiels, also die verschiedenen Spielabschnitte und Gegner, sowie die Geschichte nach wenigen Stunden durchgespielt sind. Danach geht es allein um die Akquisition neuer Gegenstände um der Gegenstände willen, Thema des Spiels ist also eigentlich »Die Hölle als Warenwelt« bzw. »Die Warenwelt als Hölle«. Da die Verteilung der Gegenstände vom Zufall abhängt, bzw. von Zufall simulierenden Algorithmen, ist es stets ungewiss, wann und wie man die Waffe oder den Rüstungsgegenstand erhält, der es ermöglicht, den nächsten Schwierigkeitsgrad zu erreichen. Das Gameplay besteht also im ewigen Wiederholen derselben Aktivitäten, was durchaus in vielen Fällen nicht nur an Arbeit erinnert, sondern tatsächlich Arbeit ist. Konsequenterweise war zum Erscheinungstermin von *Diablo 3* ein virtuelles Auktionshaus implementiert, das es den Spielern nicht nur erlaubte, online mit den virtuellen Gegenständen handeln, sondern diese auch mit realer Währung bezahlen zu können. Die Entwickler hatten allerdings die fetischistische Eigenlogik ihres Spiels unterschätzt, sie konnten sich nicht vorstellen, dass Spieler, statt das eigentliche Spiel zu spielen, lieber mit echtem Geld virtuelle Waren erstehen würden; im Ergebnis war das eigentliche Spiel überflüssig geworden und die Spekulation im Auktionshaus der effektivste Weg, um an bessere Gegenstände zu gelangen. Das Spiel selbst wurde zum

großen Teil von *bots* gespielt, also illegalen Programmen, die selbstständig 24 Stunden lang als virtuelle Sklaven das Spiel »spielten«. Diese Aktivität des arbeitsmäßigen Erspielens von Gegenständen wird dann auch nicht umsonst »farming« genannt und oft an *bots* delegiert.

Der phantasmatische Charakter des Computerspiels

Der fetischistische Charakter dieser Spiellogik wird an der ästhetischen *Itemprogression* ebenfalls deutlich. Ein Hauptteil der Entwicklungsarbeit steckt im Erstellen immer neuer Gegenstände, die nicht nur immer bessere Werte haben, sondern auch immer prächtiger aussehen müssen. Besonders seltene Gegenstände werden so zu regelrechten Statussymbolen. Während bei Marx sich die irrationalen Kräfte des Fetischismus unter der Oberfläche des scheinbar rationalen Kapitalismus befinden, ist es in Computerspielen wie *Diablo 3* also genau umgekehrt: Hier verbirgt eine magisch-mythische Welt der Dämonen, Monster und Zaubersprüche den instrumentellen Rationalismus des Kapitalismus, dessen Motor Warenfetischismus in Reinkultur ist. Denn weder gehören dem Spieler die Gegenstände, die er vermeint erbeutet oder gekauft zu haben, noch sind diese in irgendeiner Weise materiell vorhanden. Sie sind Phantasmen, ganz im platonischen Sinne, deren Wert allein im Imaginären existiert, was allerdings nicht heißt, dass diese weniger real sind als andere Waren oder Dienstleistungen. Interessant ist, dass Widerstand der Spieler sich nur selten gegen diesen phantasmatischen Charakter der Gegenstände oder die Arbeitsförmigkeit des Gameplays richtet, sondern allein gegen die oft als zu niedrig empfundene Frequenz der Ausschüttung dieser Gegenstände. *Diablo 3* hat seit Erscheinen einige dramatische Veränderungen durchgemacht, deren alleiniger Zweck es war, den Spielern mehr Möglichkeiten zum Erwerb von Gegenständen gewähren zu können und dabei deren phantasmatischen Wert trotzdem zu erhalten. Es ging also vor allem darum, Blizzard dazu zu bewegen, den Grad an Ungewissheit (nämlich: Wann und unter welchen Umständen bekomme ich diesen oder jenen Gegenstand?) zu reduzieren.

Die seit einigen Jahren äußerst erfolgreiche *Souls*-Reihe des japanischen Entwicklers From-Soft unterscheidet sich auf den ersten Blick kaum von *Diablo 3*. Und doch haben beide Spiele außer ästhetischen Ähnlichkeiten nur das Element der Ungewissheit bzw. die Effektivität gemeinsam, mit der beide Spiele mit diesem Element umgehen, es prononciieren. Während in *Diablo 3* die Antagonismen des realen Kapitalismus zur Designfrage der *Itemisation* werden, ist in den Spielen der *Souls*-Reihe die Simulation existentieller