

5 Blick zurück nach vorn

5.1 Interview mit Richard A. Bartle, (Mit-)Schöpfer der ersten virtuellen Welt

Andreas Lober: Sie gelten als Mit-Autor des ersten Multi User Dungeon der Welt, also der ersten virtuellen Welt. Woher hatten Sie Ihre Inspiration?

Richard A. Bartle: Von nirgendwoher. Ich brauche keine Inspiration. Mir kommen ständig Ideen. Mein Problem ist zu entscheiden, welche ich verfolge. Nicht, wie ich welche bekomme.

Geschichte ...

Andreas Lober: Seit 1978 haben wir einen weiten Weg zurückgelegt – von *MUD1* zu MMORPGs als Massenphänomen in Korea, die mit *World of Warcraft* auch im Westen abheben, und *Second Life* oder *Entropia* als virtuelle Welten mit einem Schwerpunkt auf der Ökonomie. Was sind nach Ihrer ganz persönlichen Ansicht die wichtigsten Errungenschaften der letzten drei Jahrzehnte?

Richard A. Bartle: Ich bin nicht sicher, ob es überhaupt welche gibt. Es war immer klar, dass wir virtuelle Welten haben werden, dass diese mit steigender Rechenleistung der Computer besser werden und dass sie extrem populär würden. Sogar was ich selbst gemacht habe – die erste virtuelle Welt mitgestaltet zu haben –, war nicht wirklich eine besonders große Errungenschaft, da dieselbe Erfindung danach noch mindestens fünfmal unabhängig von uns gemacht wurde. Hmm ... wenn ich das so sage, es hätte tatsächlich anders kommen können. Das Gameplay, das wir heute in grafischen Welten haben, beruht auf *DikuMUD*, aber das hätte nicht so sein müssen. Das Team von *DikuMUD* hat es geschafft, etwas zu kreieren, das sich bewährt hat (auch wenn die Zeitspanne noch relativ kurz ist). Das würde ich wohl als wesentliche Errungenschaft ansehen. Ich würde auch sagen, dass *Ultima Online* eine große Errungenschaft in Sachen Gamedesign von Raph Koster war, auch wenn es später Opfer von Kompromissen wurde.

Was die Dinge angeht, die ich selbst getan habe, gibt es zwei Sachen, auf die ich stolz bin, auch wenn ich nicht sicher bin, ob sie als wesentliche Errungenschaft durchgehen. Das Erste davon ist, dass ich das Konzept virtueller Welten in die »Public Domain« gegeben habe, so dass jeder eine schreiben konnte, ohne befürchten zu müssen, dumme Urheberrechte oder Patente zu verletzen. Das Zweite ist, dass ich es als in Ordnung bezeichnet habe, wenn die Leute Rollen spielen, so dass es bis heute in Ordnung ist, wenn Männer in die Rolle von weiblichen Charakteren schlüpfen, wenn sie wollen, ohne dass dies ein Stigma ist.

Andreas Lober: Und was sind die wichtigsten Chancen, die verpasst wurden?

Richard A. Bartle: Ahh, die Tragödie der Geografie. Virtuelle Welten wurden in Großbritannien erfunden, aber es gibt bei uns keine wichtigen Entwickler von virtuellen Welten. Warum ist das so? Weil in Großbritannien niemand so sehr an das Konzept geglaubt hat, dass er genügend Geld investiert hätte, um welche zu entwickeln (oder wenn es Leute gab, dann haben sie sich so gut versteckt, dass ich sie nie gefunden habe). Das liegt daran, dass die Investment-Unternehmen in Finanzdingen sehr konservativ sind, sie investieren in neue Konzepte erst dann Geld, wenn jeder dasselbe macht. Wenn virtuelle Welten irgendwo sonst erfunden worden wären, wären sie in fast jedem Fall viel besser aufgenommen worden. Allerdings ist es so, dass sie nicht irgendwo sonst erfunden wurden, oder wenn doch, dann waren sie nicht stark genug, um sich zu halten. Fast jede virtuelle Welt, die heute existiert, lässt sich direkt zu *MUD1* zurückverfolgen. Warum ist das so? Nun, gerade deshalb, weil wir aufgrund der fehlenden Finanzinvestoren so ziemlich alles tun konnten, was wir wollten. In den USA hätten wir wahrscheinlich Zeit damit verbracht, Spiele zu schreiben, die sich verkaufen, wie es Richard Garriott getan hat. Aber uns war klar, dass wir damit keine Chance hätten, und daher haben wir sie einfach aus Spaß geschrieben. So kommt es, dass wir uns wie der typische Brite verhalten haben, der großartig darin ist, Dinge zu erfinden, aber hoffnungslos, wenn es darum geht, sie danach wirtschaftlich auszunutzen.

Andreas Lober: Wie würden virtuelle Welten heute aussehen, wenn Sie sie in den USA erfunden hätten?

Richard A. Bartle: Oh, wahrscheinlich etwa so, wie sie vor fünf Jahren ausgesehen haben. Nur mit noch weniger Abwechslung. Mit »aussehen« meine ich übrigens den Spielablauf, nicht die Grafik. Ich glaube, grafisch würden sie nicht viel anders aussehen.

Andreas Lober: Und umgekehrt, wenn britische Investoren Geld hineingesteckt hätten?

Richard A. Bartle: Dann wäre wahrscheinlich Individualität wichtiger, entsprechend wären die Welten wahrscheinlich unterschiedlicher. In Großbritannien war es üblich, neue virtuelle Welten von null an zu entwerfen und der Phantasie freien Lauf zu lassen. Die virtuellen Welten, die direkt auf *MUD1* folgten, waren die blühende Kreativität. In den USA dagegen war es üblich, dass die Designer eine existierende virtuelle Welt nahmen und verbesserten, indem sie den Code oder Daten veränderten – sie haben nicht oft Welten entworfen und bei null begonnen. Daher gab es viel Evolution, aber wenig Revolution.

Zukunft ...

Andreas Lober: Lassen Sie uns noch einmal 30 Jahre in die Zukunft reisen. Wie werden virtuelle Welten dann aussehen und sich anfühlen?

Richard A. Bartle: In 30 Jahren werde ich 78 Jahre alt und bestimmt tot sein. Das ist wahrscheinlich ganz okay so, weil ich sehr pessimistisch hinsichtlich der Zukunft von virtuellen Welten bin. Ich stelle mir sie sehr populär vor, aber glaube, dass ihnen alles fehlen wird, was sie speziell macht und von anderen Computerspielen unterscheidet. In virtuellen Welten steckt etwas, das keine andere Form der Unterhaltung zuvor bieten konnte – die Möglichkeit, dass Leute zu sich selbst finden, sie selbst sind. Sie werden aber langsam verwässert und jede nachfolgende Generation schmeckt fader als die vorherige. Sie sehen hübsch aus, sie machen Spaß, sie sind populär – aber werden die Leute noch verstehen, was ursprünglich den Reiz ausmachte? Ich hoffe, dass ich mich irre. Ich hoffe, dass es Tools geben wird, die es den Leuten erlauben, ihre eigenen, ganz persönlichen virtuellen Welten zu gestalten, ganz so, wie sie momentan ihre eigenen Webseiten gestalten. Ich hoffe, dass es dann Experimente geben wird, Leute mit frischen Ideen und Einsicht und neue virtuelle Welten, bei denen wir vor Begeisterung sprachlos sind.

Andreas Lober: Würden Sie mir Ihre ganz persönliche Vermutung verraten, welche Art von virtuellen Orten es geben wird und welche Bedeutung sie haben werden?

Richard A. Bartle: Ich sehe sie nach wie vor in erster Linie als Orte der Unterhaltung. Die Leute werden nicht dorthin gehen, um zu arbeiten, einzukaufen oder zu lernen. Sie gehen vielleicht hin, um andere Leute zu treffen, und definitiv, um zu spielen. Aus meiner Sicht ist das gut so. Je länger es dauert, bevor sehr viele Leute dorthin aus anderen Gründen als zur Unterhaltung gehen, desto größer ist die Chance, dass uns unausgereifte Gesetze mit schlimmen Folgen erspart bleiben.

Andreas Lober: Und welche Rolle werden sie im Alltagsleben spielen? Wie groß wird ihre Bedeutung sein für geschäftliche Dinge, für persönliche Beziehungen?

Richard A. Bartle: Sie werden Orte sein wie andere Orte auch, nur dass sie eben nicht existieren. Welche Rolle spielt irgendein Ort im Alltagsleben der Leute? Wie groß ist die Bedeutung von irgendeinem Ort für Geschäfte oder persönliche Beziehungen? Es kommt wirklich auf den Ort an und es kommt auf die virtuelle Welt an.

Wachstum ...

Andreas Lober: Sie sagen, dass virtuelle Welten oft von Hackern designt werden. Fantasy und, in einem etwas geringeren Ausmaß, Science-Fiction sind sicherlich populäre Settings für MMORPGs und sie scheinen populärer Lesestoff bei Hackern zu sein. Und so ist es sicher kein Zufall, wenn Jeff Strain, der Designer von *Guild Wars*, sagt, dass dies davon kommt, dass bei Fantasy- und Scienc-Fiction-Welten die Spieler wissen, was sie erwartet. Allerdings sind Fantasy und Science-Fiction bei Nicht-Hackern (oder Nichtspielern) nicht im selben Maße populär, wodurch sich möglicherweise die Zielgruppe verengt. Wäre es aber nicht wünschenswert, wenn virtuelle Welten auch andere Personen anziehen würden, damit nicht ein Riss durch die Gesellschaft geht, durch den die Bewohner virtueller Welten stigmatisiert werden?

Richard A. Bartle: Ja.

Andreas Lober: In einer Ihrer Veröffentlichungen analysieren Sie, wer an MUDs teilnimmt. Sie unterscheiden zwischen Achievers, Explorers, Killers und Socializers. Es gibt tatsächlich einige virtuelle Welten, die diese Bedürfniskategorien abdecken, und Sie sagen, dass diese alle essenziell für die Einordnung einer virtuellen Welt als MUD sind. (Ich denke, Sie würden dasselbe über einige grafische MMORPGs sagen.) Relativ neue »soziale« virtuelle Welten wie *Second Life* dagegen scheinen sich vor allem auf die Socializers zu konzentrieren. Ist dies notwendig, um auch Nichtspieler mit virtuellen Welten zu erreichen?

Richard A. Bartle: Nein, es ist nicht notwendig. In meiner Publikation beschreibe ich vier stabile Konfigurationen von virtuellen Welten.

1. Eine Mischung aus allen vier Typen.
2. Dominiert von Achievers.
3. Dominiert von Socializers.
4. Leer.

Ursprünglich waren alle virtuellen Welten eine Mischung der Typen. Man ging dort hin, weil die Welt selbst Spaß machte. Nennen wir dies »Alice-

Welten«, benannt nach Alice im Wunderland. Etwa 1990 teilte sich dies auf. Leute, denen es in der Hauptsache um soziale Kontakte ging, verließen die Spielwelten, um MOOs, MUCKs etc. zu schaffen. Dies sind »Wendy-Welten«, wie Wendy aus Peter Pan. Während Alice das Wunderland einfach akzeptiert hat und für sich genommen unterhaltsam fand (»verquerer und verquerer«), weiß Wendy, dass das »Nimmerland« nicht real ist, weil es sich um ihre eigene Geschichte handelt. Sie erforscht es in ihrer eigenen Phantasie, nicht in der Phantasie der Erschaffer der Welt.

Nachdem die Nichtspieler gegangen waren, haben die Spieler darauf reagiert, indem sie virtuelle Welten geschaffen haben, die noch mehr an Spiele erinnerten, wie beispielsweise DikuMUD. Diese sind wie Dorothy aus »Der Zauberer von Oz«. Es geht darum, etwas zu erreichen (»Wie komme ich zurück nach Kansas?«).

Es ist aber so, dass Alice und Dorothy zusammen spielen können. Eine virtuelle Welt kann ausreichend »reich« sein, um Ziele zu haben, die mit der Interaktion zu tun haben; Wunderland kann Oz sein. Alice kann aber nicht mit Wendy spielen, weil Wendy niemals so tun würde, als ob das Wunderland existiert.

Was würde also der Mainstream spielen? Nun, entweder eine Alice-Welt oder eine Wendy-Welt, aber wahrscheinlich keine Dorothy-Welt, solange Gaming nicht Mainstream ist (das wäre allerdings eine Möglichkeit, sobald die Leute älter werden, die Spiele in ihrer Kindheit gespielt haben). Aber nun gut, der Punkt ist, dass eine Alice-Welt – eine, die mystisch und magisch und wunderbar ist, weil sie so geschaffen wurde – für den Mainstream genauso attraktiv ist wie eine Wendy-Welt, wenn nicht sogar noch mehr. Man kann dort soziale Kontakte haben und spielen, wenn man möchte – man hat die Wahl. Wenn man dagegen in einer Wendy-Welt spielt, muss man die Spiele selbst erfinden – und jemanden finden, der mit einem spielt. Es tut mir leid, wenn die Antwort etwas lang ist, aber die Antwort ist, dass Nichtspieler virtuelle Welten mögen werden, in denen man spielen kann, denn sogar Nichtspieler haben Phantasie.

Annahmen ...

Andreas Lober: Lassen Sie mich einige Vermutungen anstellen, und sagen Sie dann, ob Sie damit übereinstimmen oder nicht. In den nächsten paar Jahren werden wir viele neue MMOGs sehen und einige neue »soziale« virtuelle Welten.

Richard A. Bartle: Ich stimme zu.

Andreas Lober: Nur wenige werden Erfolg haben, wenn sie einfach ein existierendes Szenario kopieren und dieses mit besseren technischen Mitteln realisieren.

Richard A. Bartle: Ich stimme zu.

Sowieso werden nur sehr wenige Erfolg haben, aber wer einfach nur versucht, einen Klon einer existierenden Welt mit besseren Grafiken zu machen, verringert seine Chancen noch weiter. Diese mögen Erfolg haben, wenn eine große Lizenz dahinter steht, aber ich würde ihnen trotzdem noch den Rat geben, die Welt auf die Lizenz abzustimmen, nicht eine Lizenz über eine Kopie einer anderen Welt zu stülpen.

Andreas Lober: Allerdings nimmt es sehr viel Zeit in Anspruch, bei einer virtuellen Welt wirklich dabei zu sein (insbesondere wenn der soziale Aspekt dabei eine Rolle spielt). Daher ist die Zahl der virtuellen Welten, an der eine Person teilnehmen kann, sehr begrenzt.

Richard A. Bartle: Ich stimme zu.

Andreas Lober: Die Zeit, die investiert wurde, und das, was man bereits erreicht hat, bedingen, dass es Leuten schwerfällt, eine virtuelle Welt zu verlassen, um sich einer anderen anzuschließen.

Richard A. Bartle: Ich stimme zu.

Andreas Lober: Gleichzeitig führt die Entstehung von neuen virtuellen Welten dazu, dass die Gesellschaft in weitere Fraktionen zerfällt (wie es schon geschah, als Satelliten- und Kabelfernsehen aufkamen und nicht jeder einfach nur BBC angeschaut hat).

Richard A. Bartle: Ich stimme nicht zu. Je größer eine Welt ist, desto mehr Leute zieht sie an. Dies liegt daran, dass die Leute ein wichtiger Faktor sind, warum man diese Welt spielt. Das ist insbesondere bei den sozialen Welten so. Wir werden eine Fragmentierung bei erfahrenen Spielern erleben, die alle große Welten ausprobiert haben und nun genaue eigene Vorstellungen haben, wie eine virtuelle Welt aussehen sollte. Im Allgemeinen wird es sich dabei aber um kleinere Nischenprodukte handeln.

Andreas Lober: Aber wird dies nicht langfristig zu einer Segmentierung führen? Wie Sie sagten, werden die Spieler irgendwann ihre virtuelle Welt verlassen ...

Richard A. Bartle: Jeder Spieler wird irgendwann einmal gehen, aber neue Spieler kommen hinzu. Es wird ein Bedarf für ein paar große, kollektive virtuelle Welten geben, weil die Leute solche Welten brauchen, um zu lernen, worum es bei virtuellen Welten geht oder um Freunde zu finden (mit denen sie später weiterziehen, um kleine virtuelle Welten zu schaffen). Eine etablierte Gilde entscheidet sich vielleicht, ihre eigene kleine virtuelle Welt zu schaffen, in der die Mitglieder den Rest ihrer Spielertage verbringen, aber zuvor

müssen sie überhaupt eine Gilde finden. Dazu kommt es nur, wenn sie in einer größeren virtuellen Welt zusammen gespielt haben.

Andreas Lober: Das bedeutet, dass es eine wachsende Nachfrage für eine »Meta-Virtuelle-Welt« geben wird, die verschiedene bereits existierende virtuelle Welten verbindet.

Richard A. Bartle: Da bin ich anderer Meinung. Das letzte, was die Entwickler einer virtuellen Welt haben möchten, ist es, Spielern anderer virtueller Welten zu erlauben, in ihre eigene virtuelle Welt mit einer Ausrüstung zu kommen, die dem entspricht, was sie an dem Ort hatten, von dem sie herkommen.

Andreas Lober: Natürlich ist dies das Letzte, was die Entwickler wollen, aber es ist möglicherweise wichtig für die Spieler ...

Richard A. Bartle: Glauben Sie wirklich? Gehen Sie raus, schnappen sie sich ein paar Spieler von *World of Warcraft*. Sagen Sie ihnen, dass Spieler, die das »Endgame« von *EverQuest* erreicht haben, auf ihre Server kommen und die ganze Ausrüstung aus *EverQuest* in entsprechende Ausrüstung aus *World of Warcraft* umgewandelt wird. Sagen Sie ihnen, dass Spieler aus dem »Endgame« von *Runescape* dazukommen, und Leute aus *Ultima Online*, die ihre Ausrüstung für echtes Geld erworben haben. Oh, und es werden Leute aus *NeverWinterNights* dazukommen, die ihre eigenen Spiele geschrieben und sich selbst unglaublich hochwertige Ausrüstung gegeben haben, denn hey, sie konnten es. Warnung: Ziehen Sie sich einen Schutzanzug an, wenn Sie ihnen das erzählen ... Spieler wollen vielleicht selbst von einem Spiel in ein anderes wechseln, aber sie würden ihre Meinung schnell ändern, wenn dies andere Spieler machen würden.

Andreas Lober: Wo es eine Nachfrage gibt, wird diese langfristig meist von jemandem erfüllt. Wenn es nicht die Schöpfer der virtuellen Welten sind, wird es jemand anderes sein.

Richard A. Bartle: Nun, es gibt schon so einen anderen. Wollen Sie von *World of Warcraft* zu *EverQuest 2* wechseln? Einfach! Verkaufen Sie Ihren *World-of-Warcraft*-Charakter auf eBay und kaufen Sie sich einen entsprechenden *EverQuest-2*-Charakter. Dann können Sie Spaß daran haben, wie Sie als Noob beschimpft werden, denn sogar wenn Sie einen hochgezüchteten *EverQuest-2*-Character haben, werden Sie nicht mehr als Grundkenntnisse des Spiels, seiner Welt und seiner Kultur haben.

Andreas Lober: Da haben Sie es – Leute wollen wechseln, die Nachfrage wird befriedigt. Die Nachfrage könnte sogar steigen, die Angebote ausgebaut werden.

Richard A. Bartle: Nein, nicht in Spielewelten. Ich kann es mir in Nicht-Spielewelten gut vorstellen, aber in Spielewelten ist es ein no go, solange sich die

Entwickler nicht absolut vertrauen. Doch sogar wenn das Vertrauen da ist, reicht es, wenn in einer der Welten ein »Währungs-Dupe-Bug« auftritt, damit alle Welten leiden.

Gutes Design, schlechtes Design ...

Andreas Lober: In einem etwas provokanten Artikel vertreten Sie die Meinung, dass Spieler von virtuellen Welten sehr stark von der ersten beeinflusst werden, die sie spielen, so dass sie nach denselben Features in jeder neuen virtuellen Welt suchen. Im selben Artikel sagen Sie, dass diese Spieler gutes Spieldesign nicht erkennen werden, weil sie nur auf ihren eigenen kurzfristigen Vorteil aus sind. Sie schließen damit, dass nicht alles schlecht ist, und dass die Spieler irgendwann erwachsen werden. Darf ich, ebenso provokant, fragen, ob dies nicht eine Art Arroganz ist – mit anderen Worten, ist es nicht eher so, dass eine virtuelle Welt ein gutes Spieldesign hat, wenn sie in der Lage ist, Spieler anzuziehen?

Richard A. Bartle: Nun, es ist wahr, wenn Sie »gutes Spieldesign« definieren als »solches, das in der Lage ist, Spieler anzuziehen«. Mit diesem Argument wäre aber auch ein »guter Roman« ein solcher, der »in der Lage ist, Leser anzuziehen«. Bedeutet also die Tatsache, dass mehr Leute den »Da Vinci Code« gelesen haben als »Finnegan's Wake«, dass das Erstgenannte besser ist als das Letztgenannte? Ich könnte Spieler anziehen, indem ich nackte Elfen auf meine Webseite stelle. Würde das bedeuten, dass das Spieldesign gut ist? Versuchen wir, den Leuten virtuelle Welten zu geben, oder versuchen wir, Ihnen zu geben, was sie – aus welchem Grund auch immer – haben wollen?

Andreas Lober: Sie sagen noch nicht, welche Theorie Sie darüber haben, warum Spieler so kurzsichtig sind. Lassen Sie mich eine Theorie aufstellen. Virtuelle Welten sind in dieser Beziehung sehr real – in der Politik ist es auch so, dass die Wähler selten auf den langfristigen Nutzen schauen, wenn dies bedeutet, dass sie kurzfristig Einbußen haben. Stimmen Sie dem zu?

Richard A. Bartle: Ich stimme dem nicht zu. In der Politik kann man sich an die Wähler wenden und sie von Ideen überzeugen, wenn sie sehen, dass diese langfristig Erfolg haben werden. Sie sind davon vielleicht nicht begeistert, werden aber mitgehen. Es gab tatsächlich Fälle, in denen Regierungen auf Basis einer Wahlplattform gewählt wurden, die höhere Steuern zugunsten von langfristig besserer Sozialversorgung enthielt. Bei virtuellen Welten können Sie nicht mit den ganzen Newbies reden. Sie können nicht sagen, »Spielt keine Welten mit eingebautem VoIP, weil ihr so viel von dem verpasst, was an diesen Orten wichtig ist, wenn ihr nicht in eine andere Rolle schlüpfen könnt.« Newbies werden sich von dem VoIP blenden lassen, das

Spiel spielen und sich irgendwann fragen, warum jeder meint, virtuelle Welten seien so toll. Wenn sie dann aufhören, werden sie bei einer anderen virtuellen Welt anfangen, die auch VoIP hat, oder sie werden Teamspeak oder Ventrilo benutzen, falls die virtuelle Welt kein VoIP bietet.

Andreas Lober: Was Sie also sagen, ist, dass VoIP einen Teil der Essenz virtueller Welten tötet?

Richard A. Bartle: Das war nur ein Beispiel! Aber ja, so ist es. Sie können nicht jemand anderes sein, wenn Sie sie selbst sein müssen. Stellen Sie sich den Effekt vor, welche Auswirkungen es hätte, wenn Sie einen Charakter spielen würden, der Ihr eigenes Gesicht trägt – würde sich das darauf auswirken, inwieweit Sie sich anders oder vielleicht doch genauso verhalten wie im wirklichen Leben? Einen Charakter zu spielen, der Ihre eigene Stimme hat, ist nicht viel anders.

Andreas Lober: Zurück zum Vergleich mit der Politik. Ist es leichter, Wähler zu überzeugen? Es ist wahrscheinlich möglich, aber sicher nicht leicht, es sei denn, Sie überzeugen die Massenmedien. Ist es also wirklich schwieriger, sich an Newbies zu wenden als an das Wahlvolk?

Richard A. Bartle: Natürlich. Die meisten Medien interessieren sich für Politik – aber nicht für Spielefirmen.

Recht ...

Andreas Lober: Lassen Sie uns über Rechtsfragen reden. Sie sagen, dass Spieledesigner Götter sind, nicht Regierungen.

Richard A. Bartle: Das ist korrekt.

Andreas Lober: Und dass Sie nicht den Gesetzen der realen Welt unterliegen sollten.

Richard A. Bartle: Das ist nicht korrekt. Sie sollten den Gesetzen der realen Welt unterliegen, aber ich bin nicht damit einverstanden, wie die Gesetze aus der realen Welt auf sie angewendet werden sollten.

Andreas Lober: Sie haben als Beispiel ein Spiel gewählt, bei dem es darum ging, aus einem Gefängnis auszubrechen – und bei dem es daher konsequenterweise die Möglichkeit geben müsste, dass Gegenstände konfisziert werden.

Richard A. Bartle: Das trifft zu. Dabei geht es mir darum herauszuarbeiten, dass Gesetze aus der realen Welt nicht so auf die virtuelle Welt angewendet werden dürfen, als ob die virtuelle Welt real wäre. Ich möchte damit nicht sagen, dass virtuelle Welten nicht den Gesetzen der realen Welt unterliegen sollen. Eine virtuelle Welt, die dazu dient, in der realen Welt Drogenschmuggel durchzuführen, verdient keinen Schutz vor den Gesetzen der rea-

len Welt gegen Drogenschmuggel. Andererseits sollte eine virtuelle Welt zulässig sein, in der es darum geht, virtuelle Güter gegen virtuelles Geld zu schmuggeln.

Andreas Lober: Ist es wirklich so einfach, wie Sie sagen? Denken wir an ein etwas extremeres Beispiel – wenn eine virtuelle Welt den Missbrauch Minderjähriger enthalten würde, sollte dies wirklich legal sein?

Richard A. Bartle: Zunächst einmal: Alle Argumente, die ich dafür anführe, dass in virtuellen Welten Aktivitäten erlaubt sein sollten, die in der Realität verboten sind, gehen von der Grundannahme aus, dass es sich um ein volljähriges Publikum handelt. Wenn eine virtuelle Welt nicht nur Volljährige als Publikum hat, vertrete ich diese Position nicht. Zweitens kommt es darauf an, in welcher Form Kindesmissbrauch enthalten ist. Wenn die virtuelle Welt als Teil einer Therapie für Kinderschänder konstruiert wurde, wäre ich dafür, dass sie freigegeben wird, wenn der Betreiber eine Lizenz hat (ebenso wie der Besitz von Kinderpornografie zulässig ist, wenn Sie ein Forscher auf diesem Gebiet sind oder ein Polizist, der andere Polizisten in Schulungen darauf vorbereitet, was sie bei einer Durchsuchung finden könnten). Nicht jede Nutzung von bösem Material ist für sich genommen auch böse (auch wenn die Kontrollen streng sein sollten). Drittens ist nicht jeder »Kindesmissbrauch« illegal. Wenn beispielsweise ein Erwachsener sich ansieht, wie ein Kind und ein anderer Erwachsener, der weiß, dass das »Kind« in Wahrheit ein Erwachsener ist, einverständnis Geschlechtsverkehr haben, scheint dies legal zu sein (ich sage »scheint dies«, da ich kein Jurist bin und die Gesetze in Ihrem Land nicht kenne). In *Second Life* gibt es beispielsweise Leute, die genau dies tun: Sie spielen Avatare, die wie Kinder aussehen und haben simulierten (virtuellen) Sex mit erwachsenen Avataren. Alle, die teilnehmen, sind volljährig und soweit ich weiß nehmen keine echten Minderjährigen teil. Fällt dies unter Kindesmissbrauch? Wenn es so ist, dann gibt es das bereits. Zuletzt: Zeiten und Kulturen ändern sich. Wenn wir die Moralvorstellungen von vor 50 Jahren hätten, könnten Sie mich ebenso fragen, ob eine virtuelle Welt, die Homosexualität propagiert, legal sein soll. Wenn ein Forscher eine virtuelle Welt schaffen wollte, die originalgetreu die Welt von Scheherazade in 1001 Nacht nachbaut, wäre dies eine Welt, die Knabenliebe als legitim ansehen müsste (insbesondere geht es in einer der Geschichten um eine Frau, die versucht, einen Mann davon zu überzeugen, dass Frauen im Bett besser sind als Knaben). Wenn die Leute ausreichend gewarnt werden und ausreichende Barrieren eingerichtet sind, die sicherstellen, dass Minderjährige nicht teilnehmen können, warum sollte es dann verboten sein, selbst so böse Dinge wie das Belästigen von Kindern darzustellen? Ich sollte vielleicht noch dazusagen, dass ich nicht sehr glücklich

darüber bin, dass Sie diese Frage gestellt haben, da gerade dieses Thema sehr mit Emotionen beladen ist und es bei dessen Diskussion sehr leicht Missverständnisse geben kann. Ich möchte betonen, dass ich absolut gegen jede Art von Kindesmissbrauch bin.

Andreas Lober: Nun, es läuft alles auf die Frage hinaus, welche Gesetze der realen Welt angewendet werden sollen?

Richard A. Bartle: Es läuft auf die Frage hinaus, wann eine Aktivität der realen Welt zuzuordnen ist oder nicht. Eine virtuelle Welt, die es einem Charakter erlaubt, in der virtuellen Welt die Aktion X auszuführen, bei der X in der realen Welt illegal ist, muss nicht selbst illegal sein. Beispiel: X bedeutet »Menschen töten«. Dies ist legal, weil Menschen in der virtuellen Welt nicht Menschen im realen Leben sind. Wenn aber X eine Aktion aus der realen Welt ist, dann gelten die Gesetze der realen Welt. Wenn X bedeutet, »eine Person aufgrund ihrer Rasse zu verspotten«, könnte dies beispielsweise in einem Lernspiel erlaubt sein, das Schülern ein Verständnis dafür vermitteln soll, wie böse die Sklaverei war. Wenn X bedeuten würde, »einen Spieler aufgrund seiner Rasse zu verspotten«, wäre dies mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verboten, weil es nicht im Kontext des Spiels stattfindet. Ausnahme: Wenn gerade der Sinn des Spiels wäre, dass Spieler aufgrund ihrer Rasse verspottet werden, wenn also die Individuen, die teilnehmen, dies gerade tun würden, weil sie dies wollen – dann könnte es erlaubt sein (unter der Voraussetzung, dass es in der realen Welt erlaubt ist, sich aufgrund der Rasse zu verspotten, wenn die Beteiligten damit einverstanden sind).

Andreas Lober: Gilt Ihre Theorie – Designer sind Götter – auch für »soziale« virtuelle Welten mit einem Schwerpunkt auf der Ökonomie, so wie *Second Life*? Es scheint hart zu sein, zu sagen, dass Linden Lab allein die Regeln aufstellt und einfach so alle Teilnehmer enteignen könnte mit dem Argument, diese könnten sich ja eine andere virtuelle Welt suchen ...

Richard A. Bartle: Linden Lab sind Götter in ihrer Welt, ja. Vielleicht hören sie auf ihre Anhänger mehr als andere Götter, aber wenn sie die Welt zerstören wollten, könnten sie dies tun.

Demokratie im Spiel ...

Andreas Lober: »No taxation without representation«, hieß es bei der Boston Tea Party, und heutzutage werden »Avatar-Rechte« proklamiert.

Richard A. Bartle: »Avatar-Rechte« werden vielleicht von Leuten proklamiert, die nur den Titel des Papiers von Raph Koster gelesen haben; diejenigen, die

das ganze Papier gelesen haben, wären sich im Klaren darüber, dass Avatare keine Rechte irgendwelcher Art haben, höchstens die Spieler dieser Avatare.

Andreas Lober: ... was für diese Frage hier ein Stück weit eine theoretische Unterscheidung ist. Sogar wenn die Spieler hinter diesen Avataren Rechte hätten, würde dies einen Konflikt mit der Theorie bedeuten, dass die Macher Götter sind.

Richard A. Bartle: Nein, das ist kein Konflikt. Spieler haben ein einziges Recht garantiert: Das Recht, nicht zu spielen. Wenn sie aufhören wollen zu spielen und zu einer anderen virtuellen Welt gehen wollen, können die Götter der Welt, die sie verlassen, nichts dagegen tun. Das bedeutet, dass die Entwickler, auch wenn sie Götter sind, jede ihrer göttlichen Aktionen hinterfragen müssen, denn sonst stehen sie vielleicht irgendwann ohne Anhänger dar.

Andreas Lober: Wann müssen Spieledesigner (oder Betreiber) die Spieler beim Aufstellen der Regeln ihrer virtuellen Welt beteiligen?

Richard A. Bartle: Die Spieler werden heute schon beteiligt – die Betreiber oder Designer hören zu, was die Spieler vorschlagen, und bauen ein, was sie für die weitere Entwicklung des Spiels für richtig halten. Wenn Sie darauf abzielen, wann die Spieler Rechte darauf haben mitzubestimmen, dann hoffe ich, dass dies nie der Fall sein wird! Ich habe mehr Vertrauen in die Designer von *World of Warcraft* als in seine 7,5 Millionen Spieler, wenn es darum geht, eine in sich geschlossene, unterhaltsame Spielerfahrung zu bieten.

Andreas Lober: Ist es nicht so, dass wir wahrscheinlich zugeben müssen, dass einige gute absolute Monarchen besser sind als einige schlechte Premierminister – und trotzdem überzeugt sind, dass Demokratie das überlegene Konzept ist?

Richard A. Bartle: Um ein Land zu regieren, ja. Um eine virtuelle Welt zu designen, nicht. 1999 trat Garry Kasparov gegen den Rest der Welt im Schach an (gesponsert von der MSN Gaming Zone). Jeder mit einem Internetanschluss konnte für den nächsten Zug von ROTW (Rest der Welt) seine Stimme abgeben. Vier Monate und 62 Züge später hatte Kasparov gewonnen. Obwohl ROTW Experten hatte und in Diskussionsforen die Strategie diskutiert wurde, gewann er. Großmeister gewinnen diese Spiele *immer*. Ein erstklassiger Spieledesigner könnte und würde mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein besseres Spiel designen als eine beliebige Zahl von Spielern. Der Designer hat mehr Weitblick, sorgt dafür, dass die Ideen konsistent sind, kann neue und originelle Wege verfolgen und steckt einen Teil seiner Seele in das Spiel – Spieldesign ist eine Kunst. Das bedeutet nicht, dass Spieler nicht brillante Vorschläge machen können. Das Problem ist, dass jeder Spieler meint, seine Idee sei die brillante ... Ein Designer müsste

unglaublich arrogant sein, um sich nicht Gedanken zu machen, welche dieser Vorschläge sinnvoll sein könnten, aber er muss diejenigen ausscheiden, die zu nichts nützen oder nicht in die Spielewelt passen (das sind die meisten); das ist Teil der Kunst des Designers. Also ja, ich würde sagen, dass ich eher eine virtuelle Welt spielen würde, die einem einzigen Designer die Kontrolle darüber gibt, was eingeführt wird, als eine, die von den Spielern gestaltet wird. Ich bevorzuge es, einen Roman zu lesen, der von einem Autoren geschrieben ist, nicht einen, der von 3000 Lesern geschrieben wurde. Wenn Sie dagegen von einer repräsentativen Demokratie reden, nicht von einer direkten Demokratie? So, wie Sie Ihre Frage stellen, scheinen Sie daran zu denken, dass die Spieler vielleicht wählen könnten, wer sich um das Design ihrer Welt kümmert. Okay, das ist ein bisschen interessanter als ein normales Referendum, denn hier besteht wenigstens die Chance, jemanden zu finden, der tatsächlich in der Lage ist, eine gute virtuelle Welt zu designen. Talentwettbewerbe schaffen es manchmal, herausragende Leute zu finden. Es sollte aber nicht der einzige Weg sein, sie zu bekommen. Sonst sagen Sie mir als Nächstes, dass Filmregisseure die Leute, die die Filme anschauen, mitentscheiden lassen müssten über das Drehbuch!

Andreas Lober: Ein Film ist wohl eher nicht ein Ort, an dem oder in dem man wohnt.

Richard A. Bartle: Okay, noch ein Versuch ... Als Nächstes sagen Sie mir noch, dass Architekten die Leute, die in den Gebäuden wohnen sollen, diese gestalten lassen müssen.

Andreas Lober: Was ist Ihr Lieblingsbuch über virtuelle Welten?

Richard A. Bartle: Da gibt es nicht viele. Ich denke, meine Antwort müsste wohl »Otherland« von Tad Williams sein, aufgrund seiner ersten Zeile (»It started within mud, as many things do«). Ja, er meinte mein Spiel, MUD!

Literatur und Links:

Richard Bartle, Players Who Suit MUDs, <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Richard Bartle, Why Governments aren't Gods and Gods aren't Governments, http://www.firstmonday.org/issues/special11_9/bartle/

Richard Bartle – Veröffentlichungsliste: <http://www.mud.co.uk/richard/archive.htm>

Raph Koster, Declaring the Rights of Players, <http://www.raphkoster.com/gaming/playerrights.shtml>