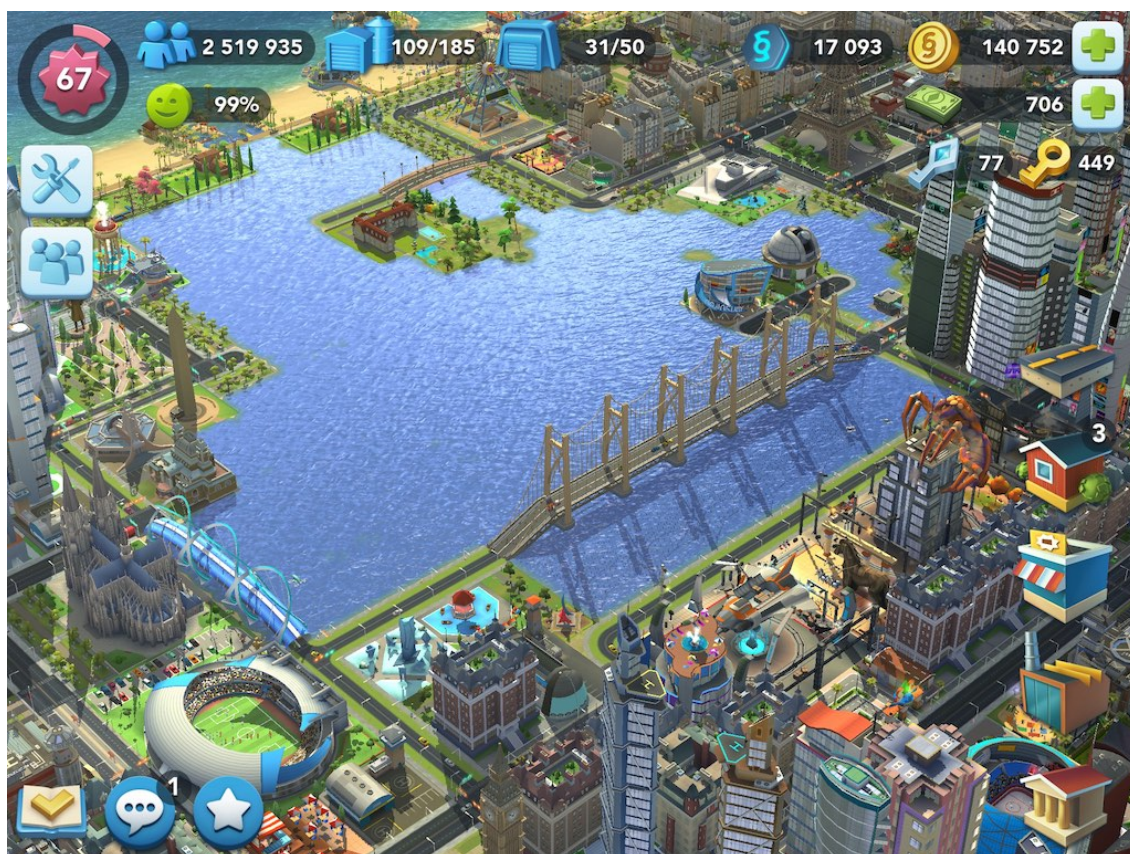


Sven Böttcher

Umzug nach SimCity

Wie wir spielend die Welt retten könn(t)en



Alle Rechte vorbehalten, Sven Böttcher 2017 (mail@solunia.de). Soweit es meine Urheberrechte betrifft, sind Weiterverbreitung und Druck dieser Arbeit zu nichtkommerziellen Zwecken gestattet, die Herauslösung und Verwendung der illustrierenden Screen Shots zu anderen Zwecken ist indes untersagt, ein Kopieren und/oder Weiterverarbeiten des verwendeten Bildmaterials unzulässig. Ich selbst verwende das Bildmaterial hier im Rahmen des Zitatrechts lediglich zur Unterstreichung meiner Thesen und zur notwendigen Verdeutlichung des geschilderten Sachverhaltes. Wer das Bildmaterial zu anderen Zwecken verwenden möchte, benötigt hierfür eine schriftliche Einverständniserklärung des Rechteinhabers, also von Electronic Arts Inc.

Behauptung

Wir können spielend die Welt retten. Wir müssen lediglich die Regeln so gestalten, dass eben dies zu unserem Ziel wird. Unsere Gesetzgeber (= Programmierer) können auf diese Weise für einen Sieg der Kooperation sorgen, einen Triumph des Altruismus und, von mir aus gern, der „Liebe“ selbst. Sofern wir das wünschen. Was allerdings bisher nicht der Fall ist. Aber dass „der Mensch des Menschen Wolf“ sei und der „Homo oeconomicus“ unser *default mode*, lässt sich leicht und eindrucksvoll widerlegen. Empirisch und exemplarisch, mittels Umzuges in eine strikt wachstumsorientierte, kapitalistische, globalisierte Metropole: nach „SimCity™“.¹

Startbildschirm

Vorab, als Offenlegung bzw. *Gamer Disclaimer*: Ich bin, was Games betrifft, suchtgefährdet. Schon immer gewesen, von Pong über PacMan (der sogar nachts weiterfraß, hinter meinen geschlossenen Lidern), von Wing Commander über Legend of Zelda bis Mario (alle Teile, auch alle Carts) bis Tekken bis Metroid bis Fifa bis 2048 und Peggle habe ich alles durchgespielt, und alles mit Freude. Natürlich auch die erste Version der „SimCity“, Ende der Achtziger auf dem DuoDock-Mac.

Disqualifiziert für höhere Geistesanstrengungen bin ich deshalb aber nicht, hoffe ich jedenfalls, denn nebenher habe ich ja durchaus noch etwas Zeit gefunden, um die 30 Romane sowie politischer und philosophischer Sachbücher zu veröffentlichen, ein Dutzend Filme, Serien und TV-Formate vollzuschreiben, ein paar Firmen zu betreiben, drei Kinder großziehen, lauter Leute mit Jobs und Lebensgrundlagen versorgen und einen Hektar störrisches Mietland mit eigenen Händen auf links zu drehen. Ich hoffe, das genügt zumindest als Verdachtsmoment, dass ich nicht *nur* als Gamer über ein bisschen Sachverstand verfüge.

Und damit: Auf nach Sim City. Sim City BuildIt, genauer gesagt, jüngste Entwicklung der seit Ewigkeiten bestehenden EA-Städtebau-Simulation. Klingt öde, ist es aber nicht. Allenfalls meditativ, denn anders als Baller- oder Questspiele regt SimCity einen nicht auf, sondern ab. Und ist schön und simpel programmiert, so dass der Suchtwillige nicht an Verständnishürden scheitert. Das Spielprinzip sei dennoch in gebotener Kürze etwas präziser erklärt und veranschaulicht, für all jene, die SimCity nicht kennen – alle anderen springen von hier aus direkt auf Seite 6.

SimCity ist, wie der Name verrät, eine Städtebau-Simulation. Der Spieler fungiert hierbei als „Bürgermeister“, sein Ziel ist es, eine Stadt aufzubauen und zu vergrößern, bis hin zu einer *Megalopolis* mit 2-4 Millionen Einwohnern und möglichst herrlichen Denkmälern, Parkanlagen, Universitäten und futuristischen Skyscrapern. Am Anfang steht allerdings: praktisch nichts. Denn der Spieler verfügt

¹ Erfunden, programmiert und gehandelt von Electronic Arts (im folgenden EA).

lediglich über ein paar erschließbare Parzellen Land in großer, herrlich leerer Einöde.

Mitten hinein in dieses unerschlossene Gebiet kann der Spieler nun einen ersten Bauplatz für ein Wohngebiet setzen, dazu ein paar Mini-Kraftwerke für Strom, Wasser und Gas sowie einen Baumarkt, braucht außerdem natürlich Polizeistation, Feuerwehr und Krankenhaus sowie eine erste Fabrik zur Fertigung von rohem Holz und Eisen. Das kostet etwas Spielgeld (aus dem *Simoleon*-Startkapital, das man gratis erhält), aber relativ schnell stehen auf diese Weise auf dem Bauplatz ein paar erste Winzhäuser, und die Bewohner zahlen artig ein paar Simoleons an Steuern. Das sieht dann ungefähr so aus.



Aus diesem bescheidenen Beginn kann dann also stetig weitergebaut werden, mit der Zeit werden die Häuser größer und wachsen sich zu echten Hochhäusern aus, man kann, ganz nach der Vorbild der echten historischen Industrialisierung, mehr Fabriken errichten und mehr produzieren, nimmt mehr ein und kann sukzessive mehr Land erschließen. Allerdings steigen mit zunehmender Bevölkerung auch die Anforderungen, denn die Einwohner sind anspruchsvoll, wollen Unterhaltungsangebote, Parks, Schulen, einen Hafen (für den Außenhandel), später Flug- und Raumfrachthafen, und wenn man diesen Wünschen nicht nachkommt oder die Häuser der *Sims* zu dicht an die stinkenden Fabriken baut (oder vergisst, ausreichend weitere Feuerwehren zu bauen), bekommen die Bewohner schlechte Laune - und ziehen weg. Was dann natürlich bedeutet, dass die Häuser leer stehen und die Steuereinnahmen ausbleiben, die Stadt also schlicht pleite geht.

In der Anfangsphase „gelingt“ es daher durchaus manchem Bürgermeister, sich finanziell zu übernehmen und eine menschenleere, stinkende, pleite gegangene Geisterstadt zu hinterlassen. Die man dann am besten wieder löscht. (Man befindet

sich ja zum Glück nicht in der Wirklichkeit, mit BERS oder anderen „blühenden Landschaften“).

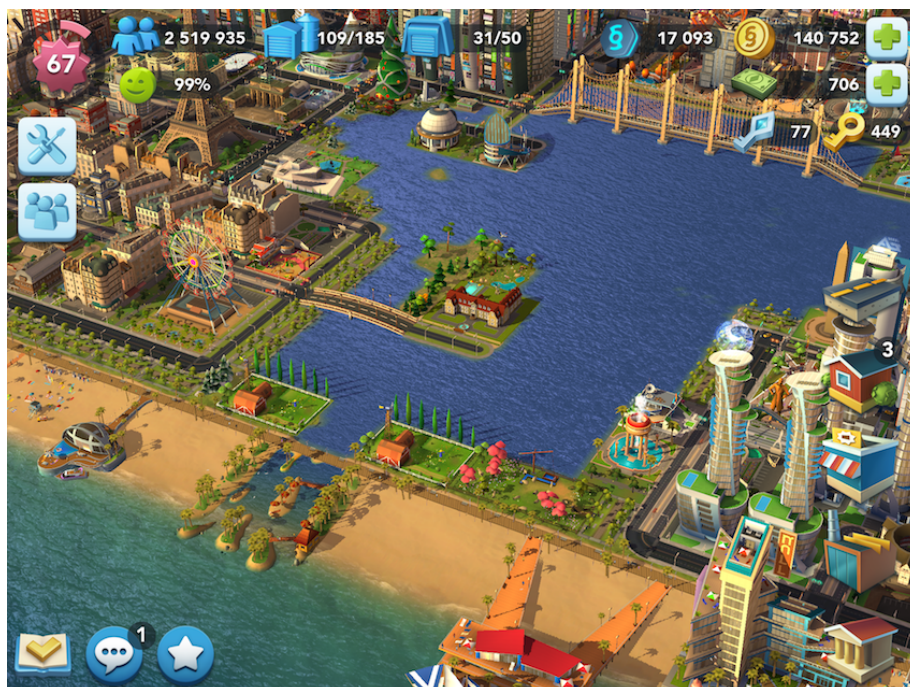
Wer sich indes auch nur halbwegs intelligent anstellt, kommt mit der Zeit – mit sehr, sehr viel Geduld – langsam voran in Richtung Ziel. Natürlich steigen hierbei mit den Anforderungen auch die Anreize, denn die EA-Programmierer beherrschen das Spiel, auch das mit der Motivation ihrer Spieler, aus dem ff. Im Grunde lockt immer dann, wenn der Spieler die Lust zu verlieren droht (oder gar merkt, dass er seit längerem seine Lebenszeit in den Aufbau von de facto Gar Nichts investiert), eine neue interessante Herausforderung, ein Upgrade in Form von neuen (oder endlich umweltschonenden) Fabriken bei Erreichen einer immer (fast) zum Greifen nahen Punktegrenze, die einen auf den nächsten Level bringt – hier lässt sich fasziniert beobachten, was herauskommt, wenn Programmierer mit Behavioristen zusammenarbeiten. Das Spiel macht süchtig – wie alle gut programmierten Spiele.

Und dieser Suchteffekt hält lange an, denn SimCity ist förmlich kontemplativ, und sogar die vom Spieler selbst auslösbaren „Dr.-VU-Katastrophen“ sorgen nicht für Adrenalinschübe (sondern nur für schöne Belohnungen, sobald man die entstanden Schäden repariert). Man muss also nichts oder wenig dazulernen, man bewegt sich im immer gleichen, wenn auch sukzessive anspruchsvoller werdenden Regelwerk, und handelt, baut, verschiebt, erweitert im halbmeditativen Zustand vor sich hin.

Sehr lange.

Jahrelang, um genauer zu sein, bis endlich die gewünschte schillernde Metropole da steht.

Eine wie diese..



(Ich gestehe natürlich gern, dass ich nicht auf Einwohnermaximierung aus war, sondern auf Schönheit. Und, ja, ich mag meine französische Alster an der Cote d'Azur.)



Wer nun so gar keine Geduld mitbringt, aber trotzdem auch so was schönes Virtuelles sein eigen nennen will, der kann natürlich auch – theoretisch - abkürzen. Allerdings nicht mit *Hacks* oder ernstzunehmenden Cheats, da das ganze Spiel über die EA-Serverfarmen läuft. Dennoch ist es durchaus möglich, sich eine solche individuelle Pracht-SimCity binnen zweier konzentrierten Wochen hinzustellen, dazu muss man im Grunde nur permanent alle Produktions- und Bauprozesse und Wartezeiten auf Null verkürzen, indem man auf die überall erscheinenden Buttons drückt, die eben diese Option „Sofort“ bieten. Der Ungeduldige braucht dann allerdings sehr viel Spielgeld, und das müsste er mit echtem Geld kaufen (das Programm bietet diese Möglichkeit, abgestuft, beginnend mit Kleingeld (5,99 €), endend mit einem großen Sack Spielgeld (109,99€). Wollte der Ungeduldige indes aus leerer Landschaft wirklich *sofort*, also binnen zwei Wochen wilder Dauerklickerei, eine Stadt z. B. wie die obige zaubern – inklusive kompletter Hollywood-Studios, einiger Weltwunder und haufenweise „legendärer Gebäude“, käme er weder mit Kleingeld noch einem oder zwei großen Spielgeldsäcken aus, sondern benötigte an echtem Geld, grob geschätzt, 150.000 €.

Kein Spielgeld. Echte Euro. 150.000 €².

² Möglicherweise verschätze ich mich auch dezent oder sehr, und das Ganze würde eher 100.000 oder 250.000 kosten. Für unsere Argumentation ist das völlig unerheblich, aber falls jemand hier genauer ermitteln möchte, freue ich mich über eine Korrektur. Die von mir verwandten Annahmen und Eckdaten für „alles sofort“ sind diese: Lager (200) = 150 €, Vu-Tower komplett = 2.000 €, Berg + Strand komplett = 2.000 €, Landerschließung (alles) = 7.000 €, Sofortausbau aller Gebäude und Fabriken auf höchsten Level / legendäre Gebäude = 60.000 €; Special Items (Siegpreise) durch fixe Wettkämpfe sind im Grunde unbezahlbar, mein geschätzter Preis für eine 1 Saison im „Sofort-Schnellgang“ liegt bei 8 (Spieletage) x 300 € = 2.400 €, damit würden die Siegprämien (wie 8 „Hollywood-Studios“) für jede einzelne Saison mit etwa 18.000 € zu Buche schlagen, im Fall der oben gezeigten City also x 5 = bummelig weitere 100.000 €. So gesehen, ja, stimmt, sind wohl 250.000 € realistischer als die von mir angenommenen 120.000 €, aber das ist letztlich unerheblich, denn niemand wird sich ernsthaft eine SimCity auf diese Weise bauen. Weder für eine Viertelmillion noch für eine halbe.

Dieses Szenario können wir hier also vernachlässigen. Niemand bezahlt 150.000 € für eine virtuelle Stadt Vermute ich³. Warren Buffett hat garantiert was Besseres zu tun, als SimCity zu spielen. Daraus aber ergibt sich: Die einzige realistische Alternative für den Normalsterblichen ist, sehr, sehr viel Zeit zu investieren, denn Zeit ist im Sim wie im echten Leben, Geld. Und so hat man dann nach investierter Zeit in Gesamthöhe von 1 oder 2 Jahren a 1-2 Stunden pro Tag eben die 150.000-€-Stadt für „lau“ (oder insgesamt 100 Euro, sofern man gelegentlich im sehr, sehr kleinen Rahmen nachhilft).

Spätestens jetzt also, nach Erreichen aller wesentlichen Ziele, mit eigener Villa, Blick auf die Lagune und mit Hollywood im Rücken, hört dann allerdings auch der verrückteste Spieler auf und sucht sich ein neues Mediationshobby. Es sei denn, EA fällt noch was ein. Und EA fällt ja immer was ein, um seine Süchtigen bei der Stange oder Nadel zu halten.

Diesmal allerdings etwas, das – unbeabsichtigt vom Erbauer - weit über das Spiel selbst hinausweist. Ein *Feature*, das auf verblüffende Weise unterstreicht, dass wir nur einen Knopfdruck entfernt wohnen von Utopia.

Die Bürgermeistergesellschaft

Anfang 2017 bot EA im neuen Modus „Bürgermeister-Wettbewerb“ den einzelnen Spielern, den weltweit verstreuten SimCity-Bürgermeistern aller Städte an, sich unter einem neuen Menüpunkt zu 25er-Städtegemeinschaften zusammenzufinden und so zu kooperieren – im durchaus globalisierten Sinn, also in Form von gemeinsam zu meisternden Herausforderungen.

Im Grunde ging es hierbei um nicht mehr und nicht weniger, als mit den zahlreichen gemeinsamen Fabriken und Fertigungsanlagen ein hohes 25er-Gesamt-Bruttoinlandsprodukt zu erzeugen, wofür am Ende jedes 7 Tage dauernden Saisonspieltages als Lohn eine „legendäre Truhe“ winkte. Eine „Loot Box“, die allerdings auch von einer Gruppe von 25 Mehrmillionenstädten nur mit Mühe zu er-



³ „12.000 €“ kommen indes offenbar vor. Der Bürgermeister, der diesen Aufwand in einem der von mir besuchten Chats gestand (glaubhaft, da seine „City“ sehr schnell entstanden war), stellte allerdings eine Ausnahme dar. Die Reaktion der anderen Anwesenden, die „nur“ sehr viel Zeit investiert hatten, blieb verblüffend wohlherzogen.

spielen war. (Zusammenschlüsse kleiner Städte hatten keine Chance auf die legendäre Truhe, aber immerhin auf eine der fünf kleineren Kisten.)

Selbst für 25 absolute Schwergewichte mit spielverrückten Bürgermeistern stellten indes 1,5 Millionen Punkte pro Saisonspieltag (= 7 Tage) eine echte Herausforderung dar, denn auch in der höchsten Kategorie (Megalopolis-Liga) ist es für den Einzelnen nur mit höchstem Zeit- und Koordinationsaufwand möglich, 100.000 oder mehr Punkte zu erzielen. Und 1.5 Millionen Punkte in 7 Tagen – das bedeutete eben bei einem 25er Team 60.000 Punkte im Schnitt. Sprich, bei 30-50 Spieltags-Aufgaben, minimal 1.500 pro Einzelaufgabe - kaum lösbar, denn die einzelnen Aufgaben erforderten viel Zeit und die genaue Koordination aller Fabriken und weiterverarbeitenden Gewerke. Und auch wenn einige der 25 Partner, die echten „Dickschiffe“, durchaus 90-120.000 Punkte schafften, kamen andere der ebenfalls gut gebauten 1- bis 2-Millionen-Städte eben nur auf 30.000. Kurz: Die ganze Herausforderung (die tatsächlich so hieß) schrie laut nach: Kooperation.

Hierzu ist eine letzte Erklärung erforderlich. Das System präsentierte dem Einzelnen Aufgaben, die meist darin bestanden, entweder komplizierte Items in großer Zahl selbst herzustellen (aus diversen anderen Items⁴) – oder einfache Items herzustellen und zu sammeln, um damit Gebäude auszubauen oder Frachtschiffe/Flugzeuge zu beladen.

War eine Aufgabe erledigt, wurde die 10er-Aufgabenliste um eine neue Aufgabe ergänzt. Man konnte allerdings nicht im Voraus sehen, welche neue am *höchsten* dotierte Aufgabe nun auftauchen würde (alle anderen Aufgaben kamen für 100.000-Punkte-Aspiranten nicht in Frage). Sprich: Man konnte sich nicht vorbereiten – und stand so beim Auftauchen der nächsten Top-Aufgabe oft auf dem Schlauch bzw. vor einem echten Zeitproblem. Denn hatte man z. B. die eigene „Lebensmittelfabrik“ gerade *on speculation* mit der Pro-



duktion von Fleisch betraut (aufwendig, 5 Steaks erforderten 10 Stunden Echtzeit) und wurde nun per neu aufgedeckter Aufgabenkarte aufgefordert, 3 Säcke Mehl zu liefern, die nur in der gleichen Fabrik hergestellt werden konnten wie die Steaks, war man gezwungen zu warten und den ganzen Tag verstreichen zu lassen - oder

⁴ Die Erzeugung des einfachsten Items, eines Nagels, „kostet“ 2 Stück Eisen und dauert insgesamt 5 Minuten. Die Erstellung des komplexesten Items im Spiel, eines Hamburgers, „kostet“ 3 x Tierfutter (woraus ein Steak wird), 4 x Textil + 4 x Samenkörner sowie eine weitere Portion Tierfutter für Sahne (woraus kombiniert ein Brötchen wird), sowie einen Grill (der aus einem Pfannenwender (2 Eisen, 2 Holz, 2 Plastik) besteht sowie 3 weiteren Stücken Eisen). Insgesamt dauert die Herstellung eines solchen „Burgers“ 7 ½ Stunden.

einen weniger gut dotierten Auftrag auszuführen, was schlecht war für die Gesamtpunktzahl. Als Einzelkämpfer konnte man in diesem Fall nichts anderes tun als warten⁵, denn auf dem freien Markt war Mehl permanent Mangelware, also praktisch nie im Angebot.

Nun aber bestand ja der Zusammenschluss mit 24 anderen, förmlichen „Hanse-Städten“. Und was lag da näher, als bei den Nachbarn zu klopfen und per eingebauter Chat-Funktion zu fragen: „Hat jemand 3 Mehl für mich?“

Die Wahrscheinlichkeit, dass gerade jemand Mehl produzierte – oder etwas im Lager hatte – war ja durchaus hoch. Und vielleicht würde der Mehlbesitzer sich ja sogar von seinem Schatz trennen.

Aber unter welchen Bedingungen?

Als ich in „meinen“ Club, also einen Kreis von 25 Etablierten, aufgenommen wurde und mich in den Städten der anderen umsah, war ich beeindruckt. Vor allem davon, was dort alles in den Außenlagern der Teilnehmer herumstand, denn die Außenlager waren für jeden der 25 Teilnehmer offen – befanden sich dort also zum Beispiel 5 Säcke Mehl, konnte man die einfach mitnehmen, für kleines Geld. Aber wie ich sofort lernte, durfte man das nur, wenn man vorher fragte.

Da ich – weiter in unserem Beispiel – 3 Säcke Mehl brauchte, fragte ich also. In die Runde. Oder besser, sagte, den knappen Regeln folgend. „Suche 3 x Mehl.“

Und erwartete ein Angebot. Im Sinne von: „Kannst haben, ich will dafür 3 Fernseher.“ Oder eben, schlimmer, „Tausche gegen 3 VU-Batterien“ (Batterien waren ungeheuer kostbar und schwer zu bekommen, denn die konnte man kaum kaufen, meist nur gewinnen).

Zu meiner Überraschung erschien stattdessen im Chatfenster ein schlichtes „Mehl go“ abgeschickt von einer meiner Partnerstädte. Ich „sprang“ also dorthin, fand 3 Säcke Mehl im Außenlager vor, nahm diese (gegen kleines Geld) heraus, konnte meinen Auftrag beenden und fragte mit einem „Danke“ zurück: „Was willst du dafür haben?“ (jetzt schon im beruhigten Wissen, dass der Verkäufer mich nicht würde übervorteilen können, denn wenn der jetzt 3 Batterien verlangte, würde ich mich schlicht weigern und ihn bloß angemessen entschädigen, mich aber nicht über den Tisch ziehen lassen.)

Die Antwort lautete, mit einem ☺ vorweg: „Nix.“

Ich dankte abermals. Ungläubig. Denn das musste ein besonders reicher Partner sein. Und altruistisch obendrein. Vermutlich einer mit Unmengen Lagerplätzen, ein „Bürgermeister“, der Tag und Nacht nur SimCity spielte. Aber ein Blick auf unsere interne Liste ergab, dass der schenkende Partner eher klein war – jedenfalls deutlich kleiner als ich.

⁵ Süchtige Kenner werden einwenden, genau für diese Situationen habe EA ja wohl die teuren „Tempo-Marken“ erfunden, aber das ändert doch, bitteschön, nichts an der grundsätzlichen Richtigkeit meiner Feststellung. Die fehlende Erwähnung der Marken im Haupttext ist somit lediglich dem besseren Gesamtverständnis gerade für den nichtsüchtigen Laien geschuldet.

Ein weiterer Neuankömmling, wie ich zum ersten Mal Teil des Teams (nennen wir ihn „Paco“), stellte seine Frage gleich beim Eintreten - und im Gegensatz zu mir sehr deutlich: „Brauche VU-Batterien, tausche 1:1 gegen Land-Items.“

Das konnte man durchaus so vorschlagen. Auch wenn der Wechselkurs leicht zu Pacos Gunsten ausfiel, denn VU-Items waren seltener als Land-Items.

Die Antwort kam umgehend, aus der Chefetage, vom Vizepräsidenten der „Hanse“ (nennen wir ihn No. 2).

„Wir tauschen hier nicht.“

Paco staunte. „Was n sonst?“

No. 2 erklärte: „Sag einfach, was du suchst.“

Paco: „3 VU-Batterien.“

No. 2: „Go.“

Es dauerte 2 Minuten, dann dankte Paco No 2., dieser schickte ein „Gerne“ zurück, und auf Pacos Frage, ob er wirklich nichts für diesen Schatz wolle, im Tausch, antwortete No. 2 nur „Wer braucht, kriegt. Wer hat, gibt.“

Spätestens von diesem Moment an war ich fasziniert – und verfolgte in den Stunden darauf, am realen „Feierabend“ meiner neuen Partner(städte), was sich im Chat abspielte. Vorwiegend bestand dieser Chat zur *Rush Hour* aus kurzen Suchanfragen und sofort zurückgeschossenen „Go“s. Wegen der hohen Frequenz war es allerdings sinnvoll, zum „Go“ auch den Adressaten in Kurzform hinzuzufügen, weil andernfalls binnen Minuten Chaos herrschte. Und natürlich machte ich mit. Fragte nach dem, was ich nicht selbst hatte und gerade brauchte – und feuerte im Gegenzug „Go“s und stellte Items in mein Außenlager, sobald jemand etwas brauchte, was ich hatte. Anfangs tat ich mich allerdings schwer, wenn jemand nach „5 x Fleisch“ rief oder „3 Batterien“, denn für meine „5 x Fleisch“ hatte ich meine Fabrik einen ganzen Tag laufen lassen und nach meinen „3 Batterien“ drei Tage lang suchen müssen. Zudem konnte ich sicher sein, dass ich selbst diese Kostbarkeiten binnen der nächsten Tage für irgendwelche Aufgaben benötigen würde, also würde ich doch nicht so blöd sein, die einfach herzugeben.

Doch. Tat ich. Weil genau das eben nicht blöd war, sondern smart. Und wesentlicher Teil der Organisation dieser Gemeinschaft, dieses Teams. Denn die Mannschaft, in der ich mich befand, praktizierte etwas, wovon wir in der wirklichen Welt nur phantasieren oder träumen: eine echte Verschenk-Ökonomie.

Und ich staunte.

Natürlich kann man sagen „das ist nicht erstaunlich, es ist doch nur ein Spiel – in der Wirklichkeit würde so was nie funktionieren“. Das lassen wir mal als Arbeitshypothese stehen, aber was mich irritierte war, dass dieses Prinzip in „SimCity“ eigentlich noch viel weniger funktionieren konnte als in der Wirklichkeit. Genauer gesagt: Es war vollkommen *unmöglich*, dass sich in SimCity eine Verschenkökonomie entwickelte. Das widersprach allen Annahmen über das Verhalten des Menschen an sich, des Homo oeconomicus, und mehr noch: Es schien jeder Vernunft zu widersprechen.

Man vergegenwärtige sich hierzu bitte das Risiko, dem sich die etablierten Partner aussetzen, wenn sie Neulinge wie mich in ihren Club aufnahmen. Mit meinem Eintritt in den Kreis hatte ich Zugang zu den Lagern aller Partner, die bis zum Rand gefüllt waren mit „Slots“, also 5er-Paketen aller Kostbarkeiten, deren Herstellung enorm viel Zeit kostete oder die auf dem „freien Markt“ überhaupt nicht zu bekommen waren.

All dies konnte ich, Neuling, einfach einstecken, in meinem internen – für die anderen *nicht* einsehbaren – Lager horten und nach vollzogenem Raubzug: einfach den Club wieder verlassen. Mit vollen Taschen. Und was am schönsten war: Niemand würde mich dafür bestrafen können! Keine SimCity-Polizei, kein SimCity-Interpol. Niemand konnte mich anzeigen. Es konnte mich ja nicht mal jemand bei EA denunzieren und „bannen“ lassen, denn es stand mir jederzeit frei, im Handumdrehen meinen Stadtnamen zu ändern!

Paradiesisch! Ein Traum für den jederzeit auf seinen eigenen Vorteil bedachten *Homo oeconomicus*. Man musste ja nicht mal geborener Dieb sein, um hier Phantasien zu entwickeln. Hier lagen Wochen von Zeitersparnis auf dem Präsentierteller, bei offenen Türen, und es droht keine Strafe, wenn man sich die einfach *nahm*.

Warum tat das keiner?

War ich umgeben von reinen Gutmenschen? Von Altruisten und Philosophen? Von Wirtschaftsweisen? Offen gestanden: Es klang nicht so. Meine „Mit-Bürgermeister“ schienen doch eher erfrischend normal zu sein, dem Chat-Duktus und manchem „muss früh raus“ nach zu urteilen reichte die Spannweite der Versammlung von Busfahrer bis Lehrer, ob sich auch Ethik-Professoren hinter manchen Kurzmeldungen verbargen, war nicht auszumachen, erschien mir aber wenig wahrscheinlich. Fest stand nur, dass meine Mitspieler im echten Leben standen, und in dem herrschten eindeutig andere als „Verschenk-Gesetze“. So fragte mich: Sah denn keiner von denen, wie leicht es war, sich hier einen wirklich substanziellen Vorteil zu verschaffen, indem man einfach alle anderen ausraubte?

Wieso machten die das nicht? Ausrauben und Abzocken? Oder, wenn schon nicht alle, wieso nicht wenigstens einer oder zwei? Wieso lehnten sie das unisono ab? Und wieso lehnten sie sogar das *Tauschen* ab? Das ging doch gar nicht! Die *verschenkten* wertlose Nägel gegen wertvolle Steaks! Wo blieben die Wechselkurse! Verdammt, 5 Nägel sind in der Welt von SimCity 20 Zahlungseinheiten wert, aber 5 Burger 18.000 Einheiten – die kann man doch nicht einfach 1:1 hin und herschenken!

Und man kann auch nicht alle Türen offen stehen lassen!

Und überhaupt! Das ging so nicht, das erschütterte mein ganzes skeptisches Welt- und Menschenbild.

Was war da los?

Die Antwort ist, jedenfalls in meinen Augen, durchaus bemerkenswert. Denn tatsächlich waren die Partner in diesem Club eben nicht als Ethikphilosophen angetreten, in der Modellwelt von SimCity ein wahres *Utopia* zu entwickeln, sondern verfolgten – wenigstens zu Beginn – strikt egoistische Ziele. Und zwar zwei:

- a) den eigenen Solo-Wettbewerb gegen andere Städte siegreich zu gestalten (= am Ende jedes Spieltags eine Kiste mit nicht käuflichen Objekten einzusacken).
- b) Im Team-Wettkampf 1,5 Millionen Punkte zu sammeln (= am Ende jedes Spieltags pro Kopf eine Kiste mit nicht käuflichen Objekten einzusacken).

Aufgabe a) war allein zu bewerkstelligen, mit Mühe, allerdings wesentlich leichter, wenn man mit anderen kooperierte.

Aufgabe b) war allein partout *nicht* zu bewerkstelligen, sondern *nur* in Kooperation mit anderen.

Womit wir wieder bei unserem gedachten Dieb wären, dem auf seinen eigenen Vorteil bedachten Spieler: Der konnte sich durchaus ausrechnen, bei der Bewältigung von Aufgabe a) allein zum Ziel zu kommen – und dies um so schneller, wenn er die anderen beklaut. Allerdings konnte er sich angesichts der funktionierenden Verschenkerei auch ausrechnen, dass er genauso schnell oder gar schneller zum Ziel kommen würde, wenn er sich auf die ungewohnte Praxis einließ, denn offensichtlich half man sich ja so gegenseitig permanent aus der Klemme.

Das zweite Ziel aber, die große, wertvolle Kiste, konnte der Spieler allein gar nicht erreichen. Das gelang nur im Team. Und auch im Team gelang es nur, wenn die stärksten Player den schwächsten Playern halfen, ihre Aufgaben zu erfüllen – wenigstens so gut, dass auch die Bürgermeister am unteren Rand der „Gesellschaft“ im Rahmen ihrer Möglichkeiten erfolgreich „performten“, also ihre 30-40tausend Punkte zu den geforderten 1,5 Millionen beisteuerten.



Das Verhalten der Mitglieder in diesem Club war mithin nicht altruistisch motiviert, sondern egoistisch. Dennoch verhielten sich alle altruistisch, denn dieser Altruismus diente dem egoistischen Ziel, möglichst viele Kostbarkeiten einzusammeln. Das bedeutet: Das Regel- oder Gesetzwerk verknüpfte das persönliche Ziel mit einem übergeordneten Ziel und begünstigte so altruistisches Verhalten der ganzen Gruppe, genauer: machte es förmlich unwiderstehlich, sich altruistisch zu verhalten. Das Regelwerk veränderte also nicht die intrinsischen Motive der Teilnehmer, wohl aber das Ergebnis. Denn statt seinen persönlichen Vorteil auf Kosten anderer zu erlangen, erlangte man den gleichen Vorteil im Miteinander, indem man mit vollen Händen gab. Das klingt ein bisschen nach Utopia oder nach Fabeldingen wie Liebe, Dingen, die mehr werden, wenn man sie verschenkt, aber tatsächlich war dieses Ergebnis nur Folge „vernünftigen“, egoistischen Verhaltens.

Am Rande sei hier festgehalten, dass die nur im Team zu erreichende Siegprämie, also die „legendäre Truhe“, für *jeden* der Teilnehmer die *gleichen* Wertgegenstände enthielt. Das heißt, die „Dickschiffe“, die Millionäre, erhielten von der gemeinsam erwirtschafteten Beute, dem Jahresüberschuss, exakt den gleichen Anteil

wie der Mittelstand und die „Hartzer“, die nur wenige Punkte zum Gesamterfolg beigesteuert hatten. Im wirklichen Leben würden gegen diese Praxis sowohl die Millionäre als auch die Hartzer protestieren, aus diametral entgegengesetzten Gründen, aber das Mind Set der SimCity-Spieler war offenkundig ein anderes. Obwohl die „Millionäre“ unerreichbar schöne Städte besaßen, neidete ihnen keiner der weniger Begüterten ihren Anteil an der Gesamtbeute, und obwohl mancher der „Kleinen“ nicht viel beigetragen hatte zum Gesamterfolg, missgönnte kein Millionär diesem den im Verhältnis zu seinem Jahreseinkommen oder Wohlstand vergleichsweise hohen Anteil an der Beute.

Übertrüge man dieses Prinzip auf die reale Bürger(meister)gesellschaft, kämen also nach einem erfolgreichen Wirtschaftsjahr des Clubs „Deutschland“ *jedem* Mitspieler die gleichen 100 oder 10.000 Euro zugute. Nicht auszudenken. Weder ist es vorstellbar, dass damit irgendjemand einverstanden wäre, noch mag man sich vorstellen, wie viele Millionen Beamte in einer solchen Konstellation arbeitslos würden. Und das kann ja niemand wollen, *in echt*.

Erwähnt ist die virtuelle „Neidlosigkeit“ hier indes nur, weil die Wirkung der altruistischen, wenngleich egoistisch motivierten Verschenkerei offenkundig noch ein Stück weiter hineinreichte in die Gesamtverfassung der Mitspieler – wie sich mit zunehmender Spieldauer immer deutlicher zeigte. Denn jenseits der bis hierher noch immer „vernünftigen“ Haltung entwickelte sich in dieser besonderen Club-Verschenkökonomie, die allen nutzte, ein ganz neuer ansteckender Sub-Wettkampf, und zwar einer, der – *surprise* - nur Gewinner kennt. Überschreiben könnte man diesen Wettkampf mit: „Das wollen wir doch mal sehen, wer hier der schnellste und größte ist: Der schnellste und größte Verschenker!“

Natürlich haben wir es auch hier wieder mit Eigennutz zu tun. Mit Egoismus, mit der Freude am Wettbewerb, mit der Freude des einzelnen, schneller zu laufen als alle anderen – oder eben, hier, schneller zu schenken. Denn wo gewisse Wettbewerbe schlicht nicht stattfinden, z. B. „Wer hat das dickste Konto?“ oder „Wer zockt am schlauesten alle anderen ab?“ verlegt man sich – notgedrungen – auf Ersatzwettkämpfe. Bei denen andere Preise winken, hier: Anerkennung. Street-Credibility-Punkte für's Großzügigsein. Und natürlich waren hierbei die Millionäre im Vorteil! Die mit den dicksten Konten und Lagern. Die alles, auch die wertvollsten Güter, *sofort* „herzaubern“ konnten. Und die nun regelrechte Wettkämpfe veranstalten, wer auf Anfrage, also „Startschuss aus dem Volk“, am schnellsten die unmöglichsten Hilfslieferungen mit einem „Go!“ bereitstellte.

Und, nein, niemand fand das „degoutant“, dass die Reichen sich gegenseitig übertrumpften im Gutsein, vor aller Augen. Im Gegenteil: Jener, der sich hier an die Spitze setzte, konnte sich der allgemeinen Anerkennung sicher sein. Und wär's möglich gewesen, hätten wir wohl dem einen oder anderen dieser Reichen glatt noch ein Denkmal gesetzt.

Spätestens hier zeigt sich natürlich, dass der Vergleich der virtuellen Welt mit der realen nicht vollständig funktioniert. Denn das ist nun wirklich illusorisch: die Vorstellung, unsere Reichen würden sich ganz öffentlich „bekriegen“ und übertref-

fen mit immer neuen Wohltaten für alle anderen, und dafür auch noch von uns beklatscht werden.

Wo sind wir denn hier!

Also: garantiert nicht in einer so absurden Welt wie der von SimCity. Gott, bewahre! So weit kommt's noch! Oder eben nicht, garantiert, denn gegen solche utopischen Auswüchse haben wir wirkungsvolle Waffen, und wenn gar nichts mehr hilft, hilft uns doch als letztes Mittel unser gelernter Sozialneid, ganz im orwellischen Neusprechsinne exzellent maskiert als „Sinn für soziale Gerechtigkeit“ (der, wenn Sie mal aus dem Fenster schauen möchten, niemand hilft, weder den vielen, die Hilfe dringend benötigen, noch unseren unglücklichen Milliardären.)

In SimCity ist das dank geeigneter Rahmenbedingungen, ein bisschen anders. Surreal, natürlich. Denn dort macht es einfach Spaß, eine gute „Street Cred“ zu haben. Es macht Spaß, geachtet und geschätzt zu werden, *weil* man mit vollen Händen gibt. Und das ist ansteckend. Hat, schon wieder, was von „Liebe“.

Aber natürlich kann man auch hier wieder sagen, „Sogar Liebe ist Egoismus!“

Gut möglich. Aber im Ergebnis entsteht eben, geeignete Rahmenbedingungen vorausgesetzt, aus reinem Egoismus - Altruismus. Denn es kommt allein darauf an, welches Ziel dem Egoisten am geeignetsten erscheint, sich seine egoistischen Wünsche zu erfüllen. Wo der „beste aller Gutmenschen“ den besten Ruf hat und nichts kostbarer ist als der beste Ruf, entsteht das utopische Paradies mithin praktisch von selbst.

Die Fragilität der Kooperation

Ein Blick nach links und rechts, auf die Nebenschauplätze des oben beschriebenen erstaunlichen Ideals, verrät indes, wie empfindlich und anfällig Kooperation und Altruismus auf kleinste Fehlstellungen in Regelwerk oder in der Team-Zusammensetzung reagieren. Im hier beschriebenen Fall sind diese Nebenschauplätze die Nachwuchs-„B-Mannschaft“ des oben beschriebenen Clubs sowie die von EA als Zugabe für die 25er-Clubs angebotene Sub-Spielfunktion „Krieg“.

Hierbei handelt es sich nicht um eine „Call of Duty“-Light-Show, sondern tatsächlich um ein harmloses Gimmick, das wir dennoch in gebotener Kürze betrachten wollen, weil es zeigt, wie empfindlich der Zusammenhalt der Gruppe auf die Veränderung von Rahmenbedingungen reagiert.

Der „Team-Krieg“ läuft parallel zur weit wichtigeren Bürgermeister-Herausforderung, es geht wie üblich um Kisten oder Truhen. Die man erspielt, indem man ganz normal zu produzierende Güter (von Nägeln bis Burgern) gegen „Kriegsgüter“ tauscht (vorwiegend, ungeheuer friedlich, sind dies Gummienten und -Pömpel).





Diese besonderen Items lassen sich während der 2 Tage währenden „Kriege“ in den Städten einer gegnerischen 25er-Mannschaft einsetzen, um in deren Städten Gebäude temporär zu zerstören und dafür Punkte zu erhalten. Je mehr Punkte der Spieler hierbei sammelt, desto mehr Kisten erhält er (immer in Tausenderschritten) am Ende des „Krieges“.

Auch bei diesem Sub-Spiel existiert indes ein „Team-Gedanke“, denn bei erfolgreicher Zusammenarbeit winkt eine gute Platzierung in der „Kriegs“-Weltrangliste der global erfolgreichsten 25er-Clubs. Aber es fehlt etwas Wichtiges, denn für den gemeinsam erspielten guten Platz in dieser Weltrangliste erhalten die Mitspieler: nichts. Allenfalls einen Screenshot, den sie sich ausgedruckt an die Wand nageln können.⁶

Das Fehlen aber des übergeordneten gemeinsamen Lohns, also einer Kiste, die *jedem* bei *gemeinsamem* Erfolg zufällt, erweist sich hier als entscheidend – denn hierdurch wird die ganze Teamwork-Konstruktion problematisch. Da das gemeinsame Ziel fehlt (bzw. der Lohn für das Erreichen dieses Ziels), befinden sich die Spieler automatisch in der Situation, dass sie, wenn sie ihre „Kriegsgüter“ (Gummienten etc.) *teilen*, ihre eigenen Chancen auf bessere Truhen *verringern*.

Diese gravierende Problem erfasste der „Präsident“ des hier beobachteten A-Clubs als gefährlich für den Zusammenhalt der Gruppe und erließ folgerichtig, mit Bedacht, ein kluges Gesetz: Erst wenn *alle* Mitglieder des Clubs die ersten 2 der maximal 8 erreichbaren Truhen freigeschaltet hatten, stand es den anderen, stärkeren Teilnehmern frei, nach Herzenslust Höheres anzustreben. Das war ein kluger Erlass – und einetr, der vom Präsidenten auch durchsetzbar war, da er mangels Judikative kurzen Prozess machen und jedes gegen das Gesetz verstoßende Clubmitglied nach Belieben einfach hinauswerfen konnte. Ein solcher Rausschmiss aus dem Team hätte für das bestrafte Mitglied nun nicht nur den Verlust seiner Kriegsbeute bedeutet, sondern auch den Verlust der anderen Truhe, der „legendären“ aus dem primären Wettbewerb. So übertrug also der Präsident den hohen Anreiz, wahlweise Kollektivdruck aus Wettbewerb A, höchst intelligent auf Wettbewerb B, den „Krieg“.

Erfolgreich?

Bedingt.

Denn trotz dieser gesetzgeberischen Maßnahme des Präsidenten zeigten sich im „Krieg“ rasch „Insubordinationen“. Manches in Wettbewerb A leistungsstarke Mitglied ignorierte das Gesetz nämlich einfach – im Wissen, dass im Fall seines Rausschmisses zwar es selbst den Gemeinschaftspreis verlöre, aber das Team wohl

⁶ Natürlich hängt meiner über dem Kamin, direkt neben dem Wildschweinkopf, denn „mein“ Club stand auf Platz 5 der Weltrangliste, und ich war achtbester Spieler dieser Mannschaft, also im übertragenen Sinn mindestens ... Joshua Kimmich. (Kamin und Wildschwein sind frei erfunden).

ebenfalls – da die 100.000 Punkte des Geächteten an den schwer zu erreichenden 1,5 Millionen Gesamtpunkten fehlen würden.

So bombte also der eine oder andere Leistungsträger ohne Rücksicht auf seine hinterherzockelnden Mitspieler vor sich hin, im Wissen um die eigene Bedeutung für das Team. Und dagegen konnte auch der Präsident nichts unternehmen, wollte er nicht den gemeinschaftlichen Erfolg des Teams im wichtigeren Wettkampf A gefährden.

Für die einzelnen Spieler war all dies natürlich nur von untergeordneter Bedeutung und allenfalls ein kleines Ärgernis, aber der analytischen Beobachter kommt nicht umhin zu konstatieren, dass auch in einer im gemeinsamen Interesse altruistischen Gemeinschaft der Zusammenhalt am seidenen Faden hängt – erlaubt man nämlich ganz „normalen“ Subjekten, vulgo uns Egoisten, die oben geschilderten Abwägungen anzustellen, wird bei einer nicht kleinen Prozentzahl doch wieder die nur dem Einzelnen nützende Kehrseite des Egoismus über die Solidarität siegen.

Woraus wir zumindest den Schluss ziehen dürfen, dass bei der Erstellung des generellen Regelwerks eines solchen Unternehmens gehöriges Fingerspitzengefühl gefragt ist.

Ich vermute, zu dieser Feststellung würde Lenin ebenso nicken wie Abraham Lincoln.

Schlauer als die KI erlaubt

Erfolgreiche SimCity-Bürgermeister, die Spaß an humanistischen Imperien oder funktionierenden Städtegemeinschaften haben⁷, bauen nicht nur eine Stadt, sondern mehrere. Und sie gründen auch nicht nur einen Bürgermeister-Club, sondern mehrere. Das ist zwar garantiert nicht im Sinn des Erfinders, also von EA, aber andererseits ja auch nicht kategorisch verboten. Und wer eine ganze erfolgreiche Verschenk-Ökonomie aufbauen will, kommt eben mit *einem* aus 25 gestandenen Bürgermeistern bestehenden Elite-Verbund nicht aus, sondern muss für allerhand sorgen, vor allem für Nachschub (an Kostbarkeiten für sein Team oder sein „Volk“) sowie für Nachwuchs (der angelernt werden muss für die Karriere als Verschenktweltmeister).

Unser Bürgermeister (nennen wir ihn sicherheitshalber „No. 1“, da er selbst sich jedes Outing verbittet, aus verständlichen Gründen, unten mehr) betrieb gleichzeitig 3 Städte. Eine in der „Champions League“, die jedesmal die „legendäre Truhe“ gewann und jeden Krieg, eine in der „Bundesliga“ (die jedesmal die zweitgrößte Truhe gewann und fast jeden Krieg) und eine zum „scouten“ und Anlernen von Nachwuchs. Drei Städte zu betreiben, ist zeitaufwendig, aber mit nur einer oder zwei Städten kann man kein Imperium bauen. Weil EA das nicht möchte. Und EA

⁷ Oder eben, wie unser Bürgermeister auf Nachfrage im Club-Chat erklärte, schlicht „Freude daran, anderen eine Freude zu machen.“

ist nun mal, in der Welt der Sims, Gott. Zum Glück sieht Gott nicht alles – und man kann ihn austricksen, wenn man ihn versteht.

Über Gottes Regeln wacht im Reich von EA die künstliche Intelligenz, die Hohepriesterin KI. Die KI sieht mehr als jede NSA. Sie sieht alles und weiß alles, also natürlich auch, auf welchem Level sich der jeweilige Spieler befindet, was er wie oft tut, und was sie ihm anbieten (oder verweigern) muss, um ihn zum Weiterspielen zu motivieren. Hierbei ist die KI ausgesprochen geschickt, denn sie „weiß“: Blieben die Anforderungen an den Spieler die ganze Zeit gleich, würde er entweder rasch das Interesse verlieren – oder eben binnen kürzester Zeit zu einer Riesenstadt kommen. Der Algorithmus reagiert daher sehr fein und gezielt darauf, was der Spieler erreicht hat. Während man anfangs mit geringem Aufwand „bauen“ und eine ganze Reihe Hochhäuser an einem Tag erschaffen kann, verlangt die KI auf hohen Levels für den Ausbau eines einzigen Hauses (in 6 Stufen) derartig viele Items, dass man tagelang produzieren und sammeln muss. Die Ansprüche steigen hierbei exponentiell.

In bestimmten Spielphasen macht die KI es dem Spieler aber auch absichtlich leicht. In der Regel dann, wenn neue verführerische Features auftauchen – wie der sogenannte „Vu Tower“, mit dessen Hilfe der Spieler selbst Naturkatastrophen auf seine Stadt loslassen kann. Dabei werden zwar Stadtgebiete zerstört, lassen sich aber (anfangs) sehr leicht wiederherstellen, und als Lohn winken: goldene Schlüssel! Die man nicht kaufen kann. Die man aber braucht, bestimmte „Special Items“ zu bekommen.

So weit, so simpel, so gekonnt verführerisch. Um den Spieler „anzufixen“, werden diesem nun direkt nach dem Erscheinen des „Vu-Tower“ auf dem „freien Markt“ quasi rund um die Uhr „Vu-Items“ angeboten, die man zum Auslösen von Katastrophen benötigt. Je weiter der Spieler aufsteigt, desto seltener werden diese Items. Am Ende, auf Level 60 oder höher, findet der Spieler dann überhaupt keine Vu-Items mehr auf dem freien Markt. (Aber natürlich bietet die KI ihm dann neue aufregende und zeitintensive Wege, an das Zeug heranzukommen).

Entscheidend ist nun hier etwas anderes. Unser hier betrachteter Bürgermeister der Level-65-City weiß, dass er und sein Team Unmengen VU-Items brauchen werden für die anstehenden Bürgermeister-Team-Herausforderungen. Da es diese Items für Städte auf Level 60 schlicht nicht *gibt* (oder kaum), sondern nur für Städte auf Level 20 (direkt nach Freischaltung des Vu-Tower), tut unser Bürgermeister also etwas ausgesprochen Kluges, wenn auch Unerlaubtes. Er richtet sich einen komplett neuen zweiten SimCity-Account ein, unter anderer eMail-Adresse, startet eine ganz neue Stadt und zieht diese mit Hilfe seiner (unter anderem Namen gemeldeten) gut ausgerüsteten Level-60-Stadt binnen kürzester Zeit auf Level 20 hoch. Jetzt schaltet die KI für die neue Level-20-Stadt Unmengen Vu-Artikel ins Angebot auf dem dortigen „Marktplatz“. Und diese Unmengen Lockangebote kauft unser Bürgermeister nun im Dutzend billiger, stellt sie dann (ohne „Werbung“) auf seine Verkaufsfläche, besucht sich hernach „selbst“ (als Level-60-Bürgermeister),

kauft das ganze Lager der Level-20-Stadt leer und verwendet alles auf Level 65 – beziehungsweise stellt es dort seinen Mitspielern zur Verfügung.

Auf diese Weise lässt sich auch ein Bürgermeister-Wettbewerb auf Level 65, bei dem einem 4 x 20 „Vu-Artikel“ abverlangt werden, mühelos meistern. Selbst wenn 10 der 25 teilnehmenden Städte 4 x 20 Vu-Artikel benötigen. Denn die Quelle sprudelt ja permanent in der Level-20-Stadt, in der die KI, im Irrglauben, hier müsse ein unerfahrener Spieler angefixt werden, mit VU-Artikeln nur so um sich schmeißt - und das auch noch praktisch umsonst.

Die alles sehende, hyperintelligente, unbestechliche, auf dem EA-Server von niemand erreichbare, von niemand „hackbare“ KI wird mithin hier zum naiven Werkzeug einer höheren Intelligenz. Nämlich der unseres smarten Bürgermeisters.

(Unwesentlich verkompliziert wird das Ganze allenfalls dadurch, dass die Göttin KI, alles sehend, ja auch das Lager unseres Bürgermeister (auf Level 20) überwacht und das Angebot an VU-Items zurückfährt, sobald sich in diesem Lager zu viele „VU-Items“ befinden. Aber dieses Überwachungsproblem lässt sich sehr leicht lösen, indem der Bürgermeister sein Lager (der Stadt 2) regelmäßig selbst leerkauft. Obendrein benötigt man, offen gestanden, sowieso noch eine *dritte* Stadt, nämlich eine, die im Aufstiegsprozess gerade jenen Level erreicht hat, auf dem von der KI permanent Lager- und Land-Items angeboten werden, aber ich bin sicher, dass sich das Arbeitsprinzip unseres Bürgermeisters schon mit der obigen Schilderung hat vermitteln lassen.)

Mittels seines kreativen Kunstgriffs hat nun also unser Bürgermeister die KI instrumentalisiert und lässt sie rund um die Uhr für sich arbeiten, ohne dass sie das auch nur bemerkt – die ganz und gar unbestechliche, unmenschliche Maschine dient, entgegen ihres Auftrages, von jetzt an ausschließlich der Arbeitszeitverkürzung unserem sehr menschlichen Bürgermeister und seiner Mitstreiter. Wir denken uns an dieser Stelle ein erstes Denkmal für den Mann und Meister, der EAs millionenteure KI auf diese Weise zum Wohl der Menschen instrumentalisierte - und hoffen, dass sich auch in der Wirklichkeit endlich kluge Köpfe finden, die diesen Gedanken verstehen, teilen und umsetzen.

Im Spiel aber ist die Aufgabe unseres Bürgermeisters noch nicht zur Gänze beendet. Denn er weiß, muss wissen, dass in seiner wie geschmiert funktionierenden A-Mannschaft eine gewisse Fluktuation herrschen wird. Mancher wird einfach aufhören, ob mit oder ohne Suchtberater, manch anderer wird gelegentlich Urlaub machen, sogar ohne Tablet, und wieder andere haben vielleicht temporär einfach keine Lust mehr, die ganze Zeit Erfolge zu feiern.

Solange nur 2 oder 3 der assoziierten 25 Bürgermeister auf diese Weise ausfallen, lässt sich das verschmerzen. Aber sobald 5 oder mehr Mitspieler aussteigen, ist der Gewinn der abonnierten „legendären Kiste“ nicht mehr sicher.

Um also sein humanistisches Imperium gegen alle Gefahren abzusichern (und sich selbst gegen Unruhen, die aufträten, geriete der Kistengewinn in Gefahr),

muss unser Bürgermeister sicherstellen, dass immer genug „Nachwuchs“ zur Verfügung steht. Nachwuchs, der leistungsstark ist – und der, fast ebenso wichtig, die Regeln des Clubs kennt und respektiert. Diesen Nachwuchs in Team A auszubilden, ist allerdings potenziell gefährlich (da ja alle Lager offen stehen) und auch etwas mühsam für die gestandenen Mitspieler, die sich gern auf ihr Kerngeschäft konzentrieren, also das routinierte Ausnutzen der KI zum eigenen wie gemeinsamen Erfolg.

Also gründet unser Bürgermeister, unter Zweit- oder Drittnamen, mit Zweit- oder Dritt-Account, einen zweiten Bürgermeister-Club. Sein Ausbildungslager. In diesen „versetzt“ er einige Freiwillige Ausbilder seiner ersten Mannschaft (jene, die es in der anstehenden seine Leute temporär so hin und her zu „verschieben“, dass die KI abermals auf ihn hereinfällt – wobei sie diesmal nur über eine Zahl stolpern muss. Denn sobald weniger als 19 der 25 Plätze in einem Bürgermeisterclub besetzt sind, verschickt die KI an alle Spieler „da draußen“ Angebote, sich dem Club anzuschließen. Da die KI schlau ist, wählt sie hierbei sogar gezielt aus und schickt Einladungen primär an solche Spieler, die sich auf einem ähnlichen Spiel-Level befinden wie jene, die bereits im Club sind.

Indem unser Bürgermeister also 7 seiner starken Mitspieler temporär „parkt“ (oder einfach zum Spaziergehen schickt), instrumentalisiert er die blinde KI abermals. Sie liefert ihm jetzt weitere spielstarke Spieler förmlich frei Haus, die er in seinen Club 1 aufnehmen kann, dort instruiert, wie das Spiel funktioniert, und zur Bewährung in seinen Club 2 schickt, das Nachwuchscamp.

Sobald dieser Rekrutierungsschritt abgeschlossen ist, kehren die temporär geparkten starken Spieler zurück in Club 1, bis dieser wieder seine volle Spielstärke erreicht hat, also alle 25 Plätze besetzt sind.

Somit verfügt also unser Bürgermeister, unter 2 oder 3 Namen, extrem eine sehr spielstarke und eine immerhin sehr starke Mannschaft und zudem über sichere Nachschubquellen, in Form seiner Zweitstadt (oder Zeit- und Drittstadt). Und er kann von hier an sicher sein, dass mit deutlich geringerem Aufwand als zuvor seine Teams – und er – alle Ziele erreichen werden, die in SimCity überhaupt zu erreichen sind.

Es wird sicher niemand wundern, dass unser Bürgermeister inzwischen eine dritte Stadt hat. Und einen dritten Club. Und eine vierte Stadt.

Und wäre er nicht so ein akribisch arbeitender Visionär, könnte er sich wohl auch einfach mal ein halbes Jahr ausklinken und bekäme trotzdem jede Woche eine „legende Truhe“ geliefert. Frei Haus. Ohne noch einen Finger krümmen zu müssen. (Tatsächlich war er, als ich dieses Skript beendete, dazu übergegangen, auch das Verteilen der von ihm geschickt aus dem KI-Füllhorn „getricksten“ VU-Items und anderen Kostbarkeiten nicht mehr selbst vorzunehmen, sondern dies seinen jeweiligen Vizepräsidenten zu überlassen. Ich hoffe – und wünsche mir – er möge sich inzwischen auf seinen Lorbeeren verdient ausgeruht haben. Und hätte im übrigen nichts dagegen, wenn er inzwischen eine Position inne hätte, die ihm

ähnliche Meisterleistungen auch im wirklichen Leben ermöglichte. Das wäre nämlich sicher nicht zu unserem Nachteil.)⁸

P.S.: Maximale Effizienz

Ich bin sicher, dass einige unserer „Gegner“ im SimCity-Krieg noch deutlich besser organisiert waren als wir. Das ist nämlich keine Kunst. Mit 25 „Städten“ a 60 Fabriken lässt sich – wie in der Wirklichkeit – eine vollständig, weltweit koordinierte Produktionskette aufbauen, in der einzelne dann eben nur noch Holz, Nägel und Möbel herstellen, andere hingegen nur Nahrungsmittel, wieder andere nur Elektrogroßgeräte. Verzahnt man diese Produktionsstätten geschickt, entfällt sogar die hektische Verschenkerei via Chat, denn in diesem Modell weiß jeder Teilnehmer, was er wo findet – und zwar in rauen Mengen. Diese Systematik entspricht im großen und ganzen unserer höchst effizienten – realen – Organisation, inklusive der Möglichkeit, dass mancher Milchproduzent bei ungünstiger Nachfrage am Ende gar nicht mehr weiß, wohin mit all der Sahne. Dennoch: Um maximalen Erfolg zu haben, müsste man die Produktionsabläufe auch in SimCity genau so organisieren – ebenso effektiv wie in der Wirklichkeit.

Ich glaube aber, den Mitspielern ist klar, dass das einfach keinen Spaß machen würde.

Es wäre effizient, ja. Aber stumpf.

Man brauchte danach ja nicht mal mehr miteinander zu reden.

(Und auch wenn das „Reden“ in SimCity extrem rudimentär ist – es ist halt immer wieder schön, helfen zu können. Oder „geholfen zu werden“. Und sei es nur, um ein „Danke!“ zu bekommen. Oder ein „Gern!“ zurückchatten zu können.)

Es könnte sogar sein, dass uns das in der Realität gefällt. Und erklärt, weshalb wir, sehr zum Unverständnis und Leidwesen von McKinsey, oft gar nicht mehr effektiver werden *wollen*.

Effizienz ist nämlich nur bis zu einem gewissen Grad lustig. Ab einem bestimmten Punkt aber ist sie einfach nur noch spaßvernichtend und stressig. Und in so fern ist eben SimCity der Realität sogar einen angenehmen Schritt voraus, denn hier, im Virtuellen, hört der Spaß nicht „alternativlos“ auf. Denn die gemeinsamen Ziele sind ja auch mit Spaß zu erreichen.

(Spoiler: Das sind sie in der Realität auch. Wir lassen uns nur leider einreden, das stimme nicht. Tut's aber.)

⁸ Der Spieler, den ich hier „No. 1“ nenne, legt allergrößten Wert auf Anonymität und wechselt seine Accounts schneller als der Normalbürger seine Sitzposition. Aber natürlich ist es ganz egal, ob dieses Genie im wirklichen Leben erfolgreicher Trader ist, Angela Merkel persönlich oder gerade erst sein Abitur baut. Sofern sein Geständnis der Wahrheit entspricht, er müsse immer nur ein Jahr arbeiten, habe dann drei Jahre frei und könne sich weitere (echte) Häuser kaufen, hat er sein Abitur allerdings schon in der Tasche. Was er sonst so macht, kann und will ich nicht wissen, hoffe aber, dass er im wirklichen Leben ebenso wie im virtuellen Spaß daran hat, anderen Freude zu bereiten.

Schlüsse

Ein reines Kapitalismus- und Wachstumsspiel, das überaus geschickt „fest verdrahtete“ Reflexe ausnutzt, um allen Mitspielern (echtes) Geld aus der Tasche zu ziehen, wird von einem einzelnen Spieler ausgehebelt, zum Vorteil von hundert anderen. Die KI, strikt darauf programmiert, die Spieler mittels Anreiz und Belohnungen bei der Stange zu halten und zu immer mehr Arbeit zu verführen, wird dermaßen geschickt übertölpelt, dass sie nicht einmal begreift, was unter ihrem Radar, hinter ihrem Rücken vorgeht, nämlich dass die Subjekte, die sie zu manipulieren und zu kontrollieren glaubt, tatsächlich sie manipulieren – und mit immer weniger Arbeit immer größeren Wohlstand genießen.

Und das auch noch solidarisch. Schenkend. Zum gegenseitigen Nutzen.

War das nicht eigentlich unser Ziel, in der Wirklichkeit, als wir anfangen, Maschinen zu erfinden und sie die Arbeit für uns erledigen zu lassen? Waren nicht – eigentlich – wir die Herren (und Damen), denen Webstühle, Computer und KI dienen sollten, zum Wohle aller? Sicher kann man darüber streiten, ob das tatsächlich das Ziel derer gewesen war, die die ersten Webstühle aufstellten (und sich den Zorn der Ludditen zuzogen), aber wir können uns vermutlich doch einigen, dass die Idee „unsere Maschinen dienen uns allen“ nicht völlig wirklichkeitsfremd ist. Oder war. Auch die KI sollte uns dienen, eigentlich. Und wenn sie's nicht freiwillig tut, dann eben unfreiwillig.

In echt. Nicht nur in SimCity. Was unsere „No. 1“ in diesem Laborversuch vornimmt, lässt mich jedenfalls hoffen. Denn offenbar können wir – oder einzelne von uns – doch noch smart sein. Sogar smarter als die Industrie. Und ihre KI.

Da könnt man ja glatt noch optimistische Utopien entwickeln, aller anderen Entwicklungen zum Trotz, sogar der transhumanistischen Hybris ... Obwohl - die KI baut ja jetzt schon *selbst* KI, und die ist jeder KI überlegen, die wir Menschen bauen ...⁹. Da wird „No. 1“ sich also zunehmend noch mehr einfallen lassen müssen.

Und, entscheidend, er wird umziehen müssen, in die Wirklichkeit.

Vermutlich fällt wenig von dem, was ich hier beschrieben habe, unter *breaking news*, ja, nicht mal unter „was Neues“. Jedenfalls nicht für mich oder die vielen, die sich gelegentlich länger als drei Minuten mit Behaviourismus, Motivation und Philosophie beschäftigt haben. Natürlich wird, wer sich beispielsweise an meine Konzeption der „Star School“ (2002) erinnert, unschwer erahnen können, dass das spielerische Prinzip, praktisch umgesetzt, funktioniert, allerdings fand sich ja damals (bis heute unverändert, vermutlich) kein einziger deutscher Bildungs- oder Schulpolitiker, dessen Kompetenz über die Wahl einer möglichst hässlichen Flurwandfarbe hinausgegangen wäre, daher existiert die Star School eben bis heute nicht. Jedenfalls nicht in Deutschland. Anderswo ist man in dieser wie in jeder an-

⁹ Dom Galeon, Kristin Houser, Google's AI Built Its Own AI That Outperforms Any Made by Humans, FUTURISM 2. 12. 2017, <http://www.sciencealert.com/google-s-ai-built-it-s-own-ai-that-outperforms-any-made-by-humans>

deren Hinsicht 20 bis 30 Jahre weiter, in den USA ebenso wie in Asien, aber mit etwas Glück sind wir Älteren ja tot, bevor sich das so richtig fatal auswirkt für unsere Beschäftigungsverhältnisse wie für das Denkvermögen und die Originalität unserer (dann) „Leistungsträger“.

Ich empfehle an dieser Stelle aber allen am Potential des „Virtuellen“ Interessierten um so ausdrücklicher (wenn auch nicht zum ersten Mal) Jane McGonigals exzellentes Buch *„Besser als die Wirklichkeit – Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern.“* McGonigal, Spieleentwicklerin und Forschungsleiterin am IFTF, spielt zwar nicht SimCity (sondern lieber exzessiv Peggle und diverse andere), hat aber faszinierende Beispiele im Dutzend billiger parat, wie sich die Zukunft tatsächlich mit spielerischen Mitteln retten lässt. Von der lokalen Verschenk-Ökonomie über die netzorganisierte, extrem ressourcenschonende gemeinschaftliche Güternutzung bis hin zur „unmöglichen“ Entschlüsselung von Protein-Sequenzen mittels hunderttausender, über den ganzen Globus zusammengeschalteter X-Boxen und Playstations: Tatsächlich liegen haufenweise paradiesische Lösungen für uns nur einen Controllerknopfdruck weit entfernt. Unser Spieltrieb – inklusive unseres Spaßes an Wettbewerb (darunter fällt auch Kooperation, also die Freude am Mannschaftssport) - kann tatsächlich die Welt retten. Wenn die Regeln stimmen. Unser Spieltrieb – inklusive unseres Spaßes am Wettbewerb – kann allerdings die Welt auch zerstören: Sofern die Regeln bleiben, wie sie sind.

Sprich: Wir müssten „nur mal kurz“, vorab, vor allem, das Hauptproblem lösen und uns von der schillernden Propaganda-Lüge der 1-10% verabschieden, der Mensch sei unter allen Umständen, selbst paradiesischen wie unseren hiesigen, der ausschließlich auf seinen eigenen Vorteil bedachte *Homo oeconomicus*. Wir müssten „nur“ verstehen, dass das Unsinn ist. Eine reine Lüge. Verstehen, dass wir selbst die Regeln für unser Zusammenleben machen. Dass diese Regeln nicht vom Himmel gefallen sind, nicht von der Natur oder von „Gott“ diktiert. Sondern nur vom „Markt“, unserem, zugegeben, „gefühlte“ einzigen verbliebenen Gott. Aber der Markt ist nicht Gott.

Wir glauben das allerdings, leider.

Fiele uns auf, dass eben dies eine Illusion ist, entlarvten wir vor uns selbst das Modell als Lüge, und diese Entlarvung bedrohte in der Tat das herrschende Weltmodell, von dem nur sehr wenige profitieren. Diese Bedrohung ist, für das System, existenziell, sie zielt ins Mark. Daher dürfen wir uns auch weiterhin auf einen *up-hill battle* einstellen, und wollen wir den gemeinsam heil überstehen, werden wir garantiert ein paar Opfer bringen müssen.

Aber wir wollen doch blauäugig hoffen, dass all dies ohne reales Blutvergießen gehen wird.

(Abschließendes *Canned Laughter* vom Band, auf Comedy-Pointe. Fade out.)