

Experimentelle Gesellschaften in ethisch konstruierten Online-Rollenspielen

Hans-Ulrich Niemitz
Klopstockstraße 18
10557 Berlin
niemitz@r.htwk-leipzig.de

Klaus Bastian
Fakultät Informatik, Mathematik und Naturwissenschaften
Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig
Postfach 301166
04251 Leipzig
bastian@imn.htwk-leipzig.de

Zusammenfassung MMORPGs sind durch ihre großen Spielergruppen für Philosophen, Ökonomen und Soziologen nicht nur der Beobachtung wert sondern auch ein eigenständiges Werkzeug. Ohne Auswirkungen auf das wirkliche Leben ihrer Akteure lassen sich gesellschaftliche, ökonomische oder auch soziale Experimente durchführen und zwar so, dass man im Gegensatz zur Realwelt experimentell durch Variantenspiel zur Entdeckung und Konstruktion von kausalen Abhängigkeiten kommen kann. In diesem Beitrag beschreiben wir, wie durch geeignete Definition von Inventaren eine auf dem Versicherungsreversibilitätsprinzip basierende Gesellschaft und ihre auf Eigentums- und Kreditwirtschaft ausgerichtete Ökonomie spielbar werden. Die Konstruktion solcher Spiele im Studium generale lässt gesellschaftliches Denken und das Nachdenken über ethisch korrekte Wirtschaftspolitik zum Gegenstand akademischer Lehre werden.

1 Spiele als Konstruktionsmedium für Gesellschaft

Die HTWK Leipzig veranstaltet seit dem Sommersemester 2007 von den Autoren organisierte öffentliche Ringvorlesungen, die sich mit den ökonomischen und ethischen Regeln von Gesellschaften und ihrer Simulation in Computerspielen beschäftigten [BN2007...BN2009]. Thema und Hauptfrage ist: Wie lassen sich Gesellschaft und Ethik in die Märchenwelt der Spielekonstruktionen einfügen? Die massiven Mehrpersonen Online Rollenspiele, die sogenannten MMORPGs, bieten nach unserer Auffassung als einzige die Möglichkeit, dies gelingen zu lassen. Es geht um nicht weniger als um Gesellschaft und ihre Konstruktion und Simulation in Computerspielen.

Es ist ein offenes Geheimnis: Es gibt keinen endgültigen und universellen Begriff von Ethik. Und es kann ihn auch nicht geben. Das lassen uns die Philosophen selber wissen [Qu2003]. Nahezu jeder Philosoph propagiert seine eigene Ethik als Antwort auf das Fragen nach der richtigen Moral. Wir haben nun erkannt, dass Ethik nichts mit Moral zu tun hat, sondern „nur“ das spezielle Kulturprinzip ist, durch das Gesellschaft begründet wird. Dies im Unterschied zu Nichtgesellschaft, also zu Herrschaft und Gemeinschaft. Diese Begründung von Gesellschaft ist aber keinesfalls als ewig allgemeingültig zu verstehen, also als universell. Ethik ist generell nur das, was

Gesellschafter wollen bzw. auch wollen müssen, wenn sie nicht die gewünschte Form ihres Zusammenlebens, eben „Gesellschaft“ aufs Spiel setzen wollen. Dieses Kulturprinzip bestand in der Antike nur aus drei und in der Neuzeit aus vier Konstruktionsprinzipien. Diese sind uns allen bekannt und so selbstverständlich, dass wir ihre revolutionäre und grundlegende Bedeutung nicht mehr erkennen. Also: Gleichheit, Freiheit, Sicherheit und als viertes das Menschenrecht [Ni2000]. Diese Konstruktionsprinzipien kann man als Anweisungen für die Konstruktion eines MMORPG formulieren. Dabei ist das Wichtigste, sicherstellen zu können, dass diese Regeln zwangsweise eingehalten werden. Dieser Zwang ist der der Verträge. Die schließt man freiwillig ab, also in Freiheit! Sie zwingen aber auch zum Beispiel bei einem Kreditvertrag zum Schluss der Laufzeit, den Vertrag zu erfüllen oder zwangsvollstrecken zu lassen, wenn man nicht erfüllt hat! *Pacta sunt servanda* erscheint hier in einem neuen Licht.

2 Proprietas, Vertrag und Recht

Das entscheidende Konstruktionsprinzip hinter dem, was wir Sicherheit nennen, ist das *Versicherungsreversibilitätsprinzip*. Es garantiert die Rechtssicherheit hinsichtlich des Gebens und Nehmens: Am Ende muss derjenige, der etwas verliehen hat, hinsichtlich seiner Proprietas – d. h. seines Vermögens – wieder so dastehen, als wäre all dies nicht geschehen. Das Bemerkenswerte dabei ist, dass der Gesellschafter, wenn er denn gibt, selber entscheidet – dies in Verhandlung mit der Person, die nimmt –, wie und wann ihm durch die vertragliche Zusicherung des anderen das Versicherungsreversibilitätsprinzip gesichert erscheint. Das, was die Versicherungsreversibilität ausmacht, sind zum einen Sicherheitsstellungen z.B. bei einem Kredit oder der Geldemission belasteter Kollateral-Besitz – vorwiegend Grundstücke – und, wenn nötig, Zinsgaben, d.h. Kreditzins oder Mietzins.

Damit eine Gesellschaft funktioniert, muss sie aus der Ethik das Recht schaffen. Dies gelingt hier im Gegensatz zu dominierenden Auffassungen wie z.B. [Zi1997], durch Ethik allgemein und durch das Versicherungsreversibilitätsprinzip im Speziellen.

Dass das Ganze wie ein Spiel funktioniert – eben auch in einer gewissen Willkür der Regelsetzungen –, kann man am Folgenden erkennen. Im Computerspiel gibt es ja meist „mehrere Leben“. Dies ist letztlich zu verstehen als das ewige Leben bzw. die immer wieder mögliche Auferstehung des Leibes bzw. Avatars. Ziemlich genau dem Entsprechendes hat man in der wirklichen Gesellschaft mit dem vierten ethischen Konstruktionsprinzip gesetzt, nämlich mit dem Menschenrecht. Dieses schreibt vor, dass kein Gesellschafter gesellschaftlich gesehen „sterben“ darf, d.h. Nichtgesellschafter werden darf. Ethisch rechtlich formuliert heißt Menschenrecht, dass kein Mensch Proprietas eines anderen Menschen werden darf. Dies heißt gesellschaftlich-lebensweltlich: Sklavereiverbot! Gilt nun nur die auf drei Prinzipien gründende Ethik, also die, die nur Gleichheit, Freiheit und Sicherheit kennt, dann ist Sklaverei möglich. Und das ist ethisch erlaubt! Diejenige Person kommt in die Sklaverei, die als überschuldeter Schuldner zuletzt nur noch sich selbst als Proprietas ihrem Gläubiger geben kann.

Würde man zulassen, dass Spieler bzw. Avatare in einem Computerspiel Sklave werden können, dann wäre das nicht spielbar. Ein „Sklave“ würde das Spiel sofort

verlassen. Deshalb starteten wir beim Konstruieren von Spielen aus Gründen der Spielbarkeit sofort mit dem Menschenrecht. Hier mussten wir vom von uns vermuteten historischen Vorbild abweichen. Das Ganze sollte sich dennoch logisch-operativ auch im Computerspiel so entwickeln wie im historischen Vorbild.

3 Verderbliche und unverderbliche Inventare

Die konstruktive Arbeit an Spielideen mit den Studierenden in den Seminaren führte uns weiter als gedacht. Zuerst mussten wir eine Umwelt, also eine „Natur“ modellieren, die genau das zulässt, was wir mit unseren ethischen Setzungen erreichen wollten. Dass das nicht einfach ist, wurde uns deutlich bei der Analyse von World of Warcraft, welches wir zunächst gedanklich als Grundlage einer Modifikation nehmen wollten. Was könnte in einem solchen Spiel an Avatare verteilt werden, das die Eigenschaft eines Grundstückes hätte? Dort laufen nur vereinzelt „Nomaden“ in einer fest vorgegebenen Landschaft herum. Und die haben, sozusagen naturwidrig, ein Inventar. Aus dem holen sie heraus, was sie erworben haben und was sie gerade brauchen. Grundstücke – die in der Natur vorfindbare Grundlage aller Kredit- und Mietgeschäfte – gibt es nicht.

Da aber die Situation so sein sollte, dass die Spieler bzw. Avatare das für Gesellschaft Kennzeichnende tun, nämlich Kredit- und Mietgeschäfte abwickeln, um ihre physische Not zu mindern, mussten wir das, was im Inventar sein kann, in zwei Klassen unterteilen. Was realiter Grundstücke sind, wurde zu im Spiel unverderblichen „Kisten“. Und was realiter verbraucht werden kann, wurde zu „Lebensenergie“. Sie hält nicht „ewig“ sondern verdirbt mit der Zeit. Außerdem schwindet sie, weil Avatare essen müssen. Ansonsten verhungern die Avatare. Sie müssen also die Zukunft planen und Lebensenergie bevorraten.

Kisten können wie Grundstücke als Sicherheit gestellt werden, so dass Kreditverträge möglich werden. Man kann Kisten aber auch vermieten. Und Kisten werden – sozusagen natural – gebraucht, um „auf ihnen“ die Lebensenergie zu vermehren oder sie zu diesem Zwecke zu vermieten. Analog zur realen Natur, wo Grundstücke bzw. Immobilien im Zusammenwirken mit Produktionsmitteln gebraucht werden, funktioniert im Spiel das Zusammenwirken von Kisten und Lebensenergie. Wie in der echten Gesellschaft kann also das Wirtschaften ohne Sparen beginnen, allein durch die Möglichkeit, Kisten als Sicherheit zu stellen und Kisten – egal ob sie gerade als Kredit-Sicherheit dienen oder nicht – zur Produktion von „mehr Lebensenergie“ zu benutzen [HS2002].

4 Das spielerische Vergnügen an der produktiven Arbeit

Unklar war, was und wie denn produziert wird. „Was produzieren“ war schnell beantwortet: Lebensenergie. Nur das „wie“ blieb uns kurzzeitig verborgen. Aber: Was tun denn die Spieler in digitalen Spielen so gern? Sie questen, d.h. sie lösen Aufgaben, für die sie belohnt werden. Also heißt nun „questen“ „produzieren“! Wir müssen Quests so organisieren, dass sie dem Produzieren entsprechen. Solche Quests haben bestimmte Eigenschaften. Die wichtigste ist, dass es Zeit braucht, bis die Quest wirklich als abgeschlossen gelten kann, analog zur Natur, wo Getreide auch Zeit

braucht zum Reifen. Und es ist riskant. Lebensenergie kann beim Versuch, sie zu vermehren, auch verloren gehen. Realiter und auch im Spiel ist das nun einmal so.

Soweit also hatten die Seminarteilnehmer die Konstruktion getrieben und Lösungen gefunden. Verschiedene Varianten für die Emission von Urkunden oder, wie wir es nannten, Rechtstiteln waren vorgeschlagen. Aufwands- und Ertragsfaktoren wurden bilanziert mit dem Ziel, die Lebensenergieproduktion spielbar zu machen. Naturalkreditgeschäfte wurden erprobt, um zu ermitteln, in welchem Rahmen Zinsen gefordert und gezahlt würden. Auch die nicht trivialen Fragen des nachträglichen Eintritts in ein solches Spiel oder die Festsetzung der Zykluslänge spielten eine Rolle – auch vor dem Hintergrund, dass ein Mitspieler im realen Leben Urlaub macht und in der Zwischenzeit sein Avatar nicht verhungern darf.

Wir wünschten nun, dass ein ganz bestimmter Rechtstitel – genauso wie in der Historie feststellbar – von den reich und de facto zu einer Bank gewordenen Gläubigern in die Welt gebracht wird. Die sollten doch bitte das Geld erfinden. Denn die Reichen haben viel zu viel schnell verderbende Lebensenergie. Und die müssen sie als Kredit vergeben. Gelingt ihnen das nicht, verdirbt ihnen ihre Lebensenergie. Um generell von der Lebensenergie wegzukommen und dennoch Banker bleiben zu können, emittieren sie Banknoten, die nicht verderben, und die es den Schuldnern erlauben, Lebensenergie zu kaufen. Die Banknoten sind durch das Stellen der unverderblichen Gläubigerkisten als „Sicherheit“ abgesichert (realiter wären das Gläubigergrundstücke), und von denen haben die Reichen ja „mehr als genug“. Jederzeit können Geldinhaber für ihr Geld von den Geldemittenten Kisten fordern. Das tun sie aber nicht. Stattdessen kaufen sie lieber ein oder bezahlen ihre Schulden; denn Geld ist ja als Schuldzahlungsmittel emittiert worden und geht im allgemeinen als Schuldzahlungsmittel an die Emittenten zurück. Und es gilt wie erwünscht: Weder (emittiertes) Geld noch (belastete) Grundstücke bzw. Kisten verderben.

Die Tatsache, dass unsere Spieler in ihren Lebensenergie- und Kreditspielen das Geld als Schuldzahlungsmittel nicht vermissten, verdeutlicht, dass dieser Rechtstitel nicht am grünen Tisch erfunden werden kann. Erst eine gespielte Kreditwirtschaft mit einem hinlänglichen Volumen lässt es geraten erscheinen, als universelles Schuldzahlungsmittel Geld zu emittieren.

Aus diesem Grund haben wir in weiteren Veranstaltungsreihen den Schwerpunkt auf die korrekte, d. h. ethische, Emission von Geld gelegt. So wurde versucht, die antike Emission von Privatgeld als Abruf-Kollateral-Eigentum der Emittentin gesichert durch Termin-Kollateral-Eigentum der Akzeptanten zu spielen. Aber auch die korrekte Emission von körperlosem Geld nach dem Vorbild der Amsterdamer Wisselbank war ein Muster in einer Vorlesungsreihe. Schließlich spielten und analysierten wir damit auch das moderne zweistufige Bankensystem mit Geschäfts- und Zentralbanken und konnten erkennen, wie in der Realwelt durch politische Eingriffe in den vergangenen 20 Jahren die Versicherungsreversibilität zunehmend ausgehöhlt wurde. Allein der Entwurf von Computerspielen versetzte unsere Teilnehmer in die Situation von Finanzwirten, Zentralbankern und Wirtschaftspolitikern und lehrt sie, dass finanzpolitische Entscheidungen durchaus nicht alternativlos sein müssen.

5 Gold und Geld

Man sollte es zum Schluss vielleicht noch einmal ganz deutlich sagen. Die bisherigen Spiele sind Märchen, oder sind wie Märchen. Die Spieler müssen einer Logik folgen, die die Spiele spielbar macht. Für die Wirklichkeit einer Gesellschaft ist da nichts zu lernen. Ganz im Gegenteil. Selbst bei den „Wirtschaftssimulationsspielen“ dominiert das Märchenhafte, das ein Verstehen von Gesellschaft eher erschwert als erleichtert. Das, was wir analytisch klar unterscheiden können, geht dort durcheinander: Gemeinschaft, Herrschaft und Gesellschaft. Und nur wer Gesellschaft verstanden hat, kann diese drei Kulturformen von ihren Konstruktionsprinzipien her klar unterscheiden. Dass eine Gesellschaft zur Herrschaft werden kann, wissen wir alle, und umgekehrt klappt es manchmal auch. Das wäre die höchste Anforderung an ein Spiel, diese Kulturwechsel spielen lassen zu können. Man könnte hier – das Spiel würde dann fast zur Simulation – viel lernen und Varianten die Realität betreffend folgenfrei ausprobieren. Zum Beispiel könnte man eine auf fünf Prinzipien gründende Ethik testen, also eine Ethik, die neben den vier Konstruktionsprinzipien ein fünftes ethisches Konstruktionsprinzip hat, das die Gesellschaft „verbessert“ und stabilisiert, so dass zum Beispiel Finanzkrisen verhindert werden. Ein solches ethisches Geld-Prinzip, das Geld-Recht, welches die staatliche Geldemission, wenn man diese will, nur einer Allgesellschafterbank vorbehält, müsste nicht sofort in der Realwelt angewandt werden. Vielmehr könnte das Verständnis für dieses Prinzip und seine korrekte Implementation und Funktion in Computerspielen erprobt werden. Gespielte Insolvenzen dienen hier also als lehrreiche Vorsorge gegen gesellschaftliche Zusammenbrüche.

Literaturverzeichnis

- [BN2007] BASTIAN, KLAUS und HANS-ULRICH NIEMITZ: *Computerspiele und e-Welt als (Experimentierfeld für) Gesellschaft*. Ringvorlesung HTWK Leipzig im Studium generale Sommersemester 2007. <http://wwwm.htwk-leipzig.de/~m6bast/rvlgames/rvlgames.htm>
- [BN2008] BASTIAN, KLAUS und HANS-ULRICH NIEMITZ: *Geld und Spiele – Computerspiele mit echtem Spielgeld*. Ringvorlesung HTWK Leipzig im Studium generale SS 2008. <http://wwwm.htwk-leipzig.de/~m6bast/rvlmoney/rvlmoney.htm>
- [BN2009] BASTIAN, KLAUS und HANS-ULRICH NIEMITZ: *Bankenspiele – Computerspiele ohne Finanzkrisen*. Ringvorlesung HTWK Leipzig im Studium generale SS 2009. <http://wwwm.htwk-leipzig.de/~m6bast/rvlbanken/rvlbanken.htm>
- [HS2002] HEINSOHN, GUNNAR und OTTO STEIGER: *Eigentum, Zins, Geld. Ungelöste Rätsel der Wirtschaftswissenschaft*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1996, 2002
- [Ni2000] NIEMITZ, HANS-ULRICH: *Das Konzept „Eigentum“ und seine Rolle in der Diskussion um Chronologie, Evolutionismus, Ethik, Recht und Gesellschaftsvertrag*. In: *Zeitensprünge* 2/2000, Seite 318 – 338
- [Qu2003] QUANTE, MICHAEL: *Einführung in die Allgemeine Ethik*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2003
- [Zi1997] ZIPPELIUS, REINHOLD: *Das Wesen des Rechts. Eine Einführung in die Rechtsphilosophie*. München: Beck, 1997