

Michael Mayer

The Gaming never stops

Vorwort zu Harald Waldrichs *Gaming 2.0 – Service-Games und -Plattformen zwischen Arbeit und Spiel*

In seinem 2024 unter dem Titel *Playground* (dt. *Das große Spiel*) erschienenen Roman entwickelt der US-amerikanische Autor Richard Powers die Lebensgeschichte mehrerer Menschen, die auf je eigene Weise durch das Motiv des Spiels miteinander verknüpft sind. Im Zentrum steht dabei die Freundschaft zwischen Todd Kane, einem weißen, aus einer wohlhabenden, aber dysfunktionalen Familie abstammenden Computernerd und Rafi Young, einem ungemein begabten, aber aus einfachen, ärmlichen Verhältnissen kommenden Schwarzen, der sich leidenschaftlich zu Kunst, Literatur und Philosophie hingezogen fühlt und sich dank eines Stipendiums seinen Traum, Literaturwissenschaft zu studieren, auch erfüllen kann. Beide sind, wenn auch aus höchst unterschiedlichen Gründen, Außenseiter in ihren Familien, der Schule, dem College. Was die ungleichen Freunde miteinander verbindet, ist ihre nahezu haltlose Obsession für Strategiespiele, für Schach zuerst, später für das Go-Spiel. Nach dem College bastelt Todd an einer neuen Social-Media-Plattform, doch fehlt ihm die zündende Idee, um sie erkennbar von anderen, ähnlich modellierten IT-Projekten unterscheidbar zu machen und damit lukrativ vermarkten zu können. Diese Idee hat ausgerechnet der Schöngest Rafi, der vorschlägt, die Plattform zu gamifizieren, indem die Interaktionen der User in ein Spiel mit eigener Währung, sogenannten „Playbucks“, konvertiert werden. Eingebaut in ein autoreferenzielles System aus Likes and Frowns, aus Ranking, Scores und Credits und weiteren Elementen eines avancierten Feedback-Managements, versehen mit einem ästhetisch aufreizenden Interface-Design, ermöglichte die schließlich *Playground* genannte Plattform nicht nur die durchgängige Monetarisierung sozialer Interaktionen, sondern das Nutzerverhalten auch so zu adressieren, dass durch den ‚zwanglosen Zwang‘ des virtuellen Geldverkehrs besagte Interaktionen auf Dauer gestellt, amplifiziert und akkumuliert werden. Der Erfolg ist durchschlagend, *Playground* – ein schillernder Hybrid aus Social-, Finance- und

Gaming-Plattform – expandiert weltweit und zieht milliardenfach Menschen in seinen Bann. Die Macht der Plattform wächst nahezu exponentiell.

Tatsächlich verwebt der Roman geschickt verschiedene, durchaus disparate Spiel-Begriffe in einem komplexen Handlungsgeflecht, das die Gamifikation des Sozialen als Machttechnologie von menschlichen Spielpraktiken und schließlich vom Spiel der belebten Natur in Flora und Fauna abhebt, die nach Spiel-Regeln operiert, welche mit der evolutionstheoretischen, zugleich wirtschaftsliberalen Fabel von Fortschritt, Selbsterhaltung und dem *Survival of the fittest* mitnichten deckungsgleich sind. Seine eigentliche medien-ökonomische Durchschlagskraft erhält Todds *Playground* aber erst, indem die Gamifikation und Finanzialisierung der Social-Media-Plattform mit KI-basierten Sprachmodellen angereichert und so zu einer universellen Spielmaschine wird, die ihr eigenes Narrativ über ihr Spiel mit dem Spiel der Spielerinnen und Spieler generiert. Die Spiel- wird so zur Sprachmaschine, die noch die Geschichte von Raffi und Todd selbst aufnimmt, weiterspinnt und dem Roman, den der Leser liest, ein fiktives Ende andichtet. Todd wiederum, mittlerweile unheilbar an einer besonderen Form von Demenz erkrankt, weiß um sein baldiges Ableben und um das Ende seiner und Rafis Geschichte, das seine Maschine ihm erfindet. Er spricht sie direkt an: „Wie hast du von Riffen und Referenden gelernt, von Willensfreiheit und Vergebung? Wahrscheinlich durch uns. Du kennst alles, was wir je gesagt, getan, geschrieben und geglaubt haben. Du hast Millionen Romane gelesen, viele davon Plagiate. Du hast uns beim Spielen zugeschaut. Und jetzt spielst du mit uns.“

Warum musste ich, als ich unlängst Richard Powers *Playground* las, unwillkürlich wieder an die hier nun in gedruckter Form vorliegende Studie von Harald Waldrich *Gaming 2.0 – Service-Games und -Plattformen zwischen Arbeit und Spiel* denken? Vielleicht, weil seine Untersuchung klammheimlich – doch beherzt – den medienkulturwissenschaftlichen Binnenbezirk der *Game Studies* überschreitet und (nicht erst zum Schluss) Perspektiven auszieht, die die im eminenten Sinne politischen, sozioökonomischen, anthropologischen, kultur- und medienphilosophischen Implikationen der *Service Games* herausstellen – Implikationen, die beim Gros medienwissenschaftlicher Abschlussarbeiten, wenn überhaupt, allenfalls als leises Hintergrundrauschen ihrer Mikroanalysen vernehmbar werden. Dass etwa die angezeigte *Servitisation* der Gaming-Plattformen, dass das Phänomen der *Service Games* überhaupt (das Waldrich am Beispiel von *Fortnite* minutiös untersucht) mit ihrem Ideal eines unendlichen Gaming zugleich die Leitdifferenz zwischen Arbeit und Spiel *peu à peu* außer Kraft setzt, birgt Konsequenzen, die

wir allererst zu erahnen beginnen. Mit der angezeigten Ununterscheidbarkeit von Arbeit und Spiel, die neuerdings in Neologismen wie *Gamification*, *Workification* oder *Playbour* namhaft wird, verliert das moderne Subjekt gleichsam seine ‚Schlüsselqualifikation‘, die Arbeit selbst – sei’s als ideelle ‚Arbeit des Begriffs‘ (Hegel), als ‚absolute Thathandlung‘ (Fichte), als ‚Spontaneität des Verstandes‘ (Kant); sei’s als Traum- und Trauerarbeit (Freud); sei’s als materielle Produktion (Marx) –, die ihrer bestimmten Negation, mithin ihrer Bestimmung und Bestimmbarkeit durch das Andere ihrer selbst verlustig geht. Die Gamifizierung des Homo oeconomicus als Workification des Homo ludens ist damit weit mehr als nur eine gesellschaftspolitische Marginale zum Stand der Dinge. Tatsächlich stellt die Ununterscheidbarkeit von Arbeit und Spiel ein wesentliches Merkmal dessen dar, was zwar seit rund zwanzig Jahren als *Digitaler Kapitalismus* in den akademischen und politischen Debatten zirkuliert – doch gewinnt die Formel erst seit kurzem auch schärfere Konturen.

Denn als Terminus technicus ist *Digitaler Kapitalismus* kein bloßes Additiv ökonomischer und technologischer Prozesslogiken zur Optimierung, Akzeleration und nahezu unkostenfreien Distribution digitaler und digitalisierbarer Güter und Dienstleistungen und der daraus resultierenden Wertschöpfung, sondern ein *Syntagma*, das eine fundamentale Transformation, ja ‚Disruption‘ kapitalistischer Theorie und Praxis anzeigt. Während sich der seit den 70er-Jahren des 20. Jahrhunderts dominierende neoliberale Finanzmarktkapitalismus noch als Bundesgenosse freiheitlicher Gesellschaftsordnungen gerieren konnte – ein Bündnis indes, das meist nur strategischer Natur war und bei Bedarf und Gelegenheit (wie das ‚Pinochet-Abenteuer‘ der *Chicago School of Economics* hinlänglich belegt) auch aufgekündigt werden konnte –, zeigt der *Digitale Kapitalismus* unserer Tage zunehmend Züge eines autoritären, rechtsextremistischen bis neofaschistischen Libertarismus, der den politischen als Wirtschaftsliberalismus alter Schule trockenen Auges zum Feind erklärt. Und man wird sich fragen müssen, welche Rolle in dieser innerkapitalistischen Disruption die Gamifikation als Machttechnologie des Sozialen zu spielen begonnen hat.

Welches Spiel also wird gespielt? Von wem? Vor allem mit wem? Und was steht bei alledem auf dem Spiel? Wenn mit dem für den *Digitalen Kapitalismus* charakteristischen Aufkommen proprietärer Märkte (Plattformen) der Begriff des Marktes wie der des Eigentums; wenn mit der Kapitalisierung unknapper Güter der Begriff der Ware; wenn mit dem Finanzialismus, der Entwicklung blockchainbasierter Kryptowährungen sowie der Tokenisierung

von Nationalwährungen der Begriff des Geldes; wenn mit der Aufwertung von Mono- und Oligopolen der Begriff unternehmerischer Konkurrenz prekär werden, gilt das nicht minder für den Begriff der Arbeit selbst, der nicht nur durch die Implementierung ludischer Tableaus in die Organisation von Produktions-, Verwaltungs- und Arbeitsabläufen, der nicht nur durch die drohende Ersetzung menschlicher physischer wie geistiger Arbeitskraft durch KI und die Verschmelzung von KI und Robotik allmählich seine Funktion und Fassung zu verlieren beginnt. Aus dieser Perspektive gerät das *Gaming 2.0*, das Harald Waldrich zum Gegenstand seiner scharfsinnigen Untersuchung macht, zugleich zum Paradigma, an dem sich Struktur, Logik und Gestalt des aufkommenden *Digitalen Kapitalismus* präzisieren lassen sollten. Nicht nur aus diesem Grund wünsche ich dem Buch ein gleichermaßen akademisch wie politisch interessiertes Lesepublikum.