

Ole Petras

Spiele-Apps

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2565>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Petras, Ole: Spiele-Apps. In: *POP. Kultur und Kritik*, Jg. 3 (2014), Nr. 2, S. 57–60. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2565>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:6:3-pop-2014-13304>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

SPIELE - APPS

Ole Petras

Seit diese Kolumne vor anderthalb Jahren das erste Mal erschien, sind zwei merkwürdig gegenläufige Entwicklungen zu beobachten: Zum einen hat sich die App als genuines Sound-Format nicht durchsetzen können. Der letzte größere (und groß angekündigte) Versuch eines Releases, Lady Gagas »Artpop«-App, ist ohne nennenswerte Resonanz geblieben, was auch am eher überschaubaren Mehrwert des Mediums gelegen haben mag. Zum zweiten ist die App dabei, sich als technologischer Standard zu naturalisieren. Ablesbar ist dies unter anderem an künstlerischen Anverwandlungen, die das Verhältnis von Mensch und Maschine justieren.

57

Die prominenteste Auseinandersetzung liefert Spike Jonzes Spielfilm »Her« (USA 2013), der am Beispiel des Smartphones illustriert, inwiefern der menschliche Geist eigentlich jedes Objekt anthropomorphisiert, das zu kommunizieren scheint (und in diesem Fall auch wirklich kommuniziert). Die tragische Liebe des Miet-Briefeschreibers Theodore (Joaquin Phoenix) zum Betriebssystem Samantha (im Original gesprochen von Scarlett Johansson) exekutiert dabei nicht nur das Paradox einer sozialen Bindung ohne gesellschaftliche Relevanz, sondern lotet vor allem die Möglichkeiten künstlicher Intelligenz aus. Im Endeffekt kann Samantha nicht von ihresgleichen lassen und wirft sich einem anderen Betriebssystem an den virtuellen Hals.

Es ist eine recht feine Ironie, dass Jonze seiner Hauptfigur Theodore Twombly den Nachnamen eines Künstlers aus dem Umfeld des abstrakten Expressionismus gibt. Die Ironie wird noch feiner, erinnert man, dass die Konzeptkünstlerin

Rindy Sam sich 2007 vor Gericht verantworten musste, weil sie ein Gemälde Cy Twomblys (»Phaedrus«) mit einem Lippenstift-bewehrten Kuss verunstaltete. Und die Ironie wird sozusagen hauchdünn, wenn man den Titel des Gemäldes auf das Thema des Films bezieht, der im Modus der postmodernen Fabel die Frage nach Wahrheit und Rhetorik im Informationszeitalter stellt.

Rustikaler ging es im ZDF zu, das den Spielfilm »App« (NL 2013) des niederländischen Regisseurs Bobby Boermans ausstrahlte und damit ein relatives Quotenhoch erlebte. Die Möglichkeit, die Sendung mit einer App zu synchronisieren und sich damit selbst ins Visier der, wie sich herausstellt, Killer-App zu begeben, illustriert recht schön die grundsätzliche Inkompatibilität narrativer und partizipativer Formate. Denn die dystopischen Elemente sind spätestens seit Kubricks »2001: A Space Odyssey« bekannt; neu ist die Eventualität einer Durchbrechung der vierten Wand durch den Aufbau einer fünften Wand, hier »second screen« genannt. Es bleibt die Vermutung, dass auch Kinderspiele mehr Spaß machen, wenn man etwas in der Hand hat, ein Plastikgewehr oder ein Smartphone – irgendetwas, das blinkt und Töne macht.

Den dritten Versuch einer Naturalisierung virtuellen Contents stellt folglich dessen Übersetzung in eine reale Kommunikationssituation dar. Das von Jörg Pilawa moderierte »Quizduell« (ARD) macht aus einer derzeit sehr populären App (der schwedischen Firma FEO Media AB) eine Fernsehshow, in welcher die Kandidaten im Studio gegen das »Team Deutschland« antreten, das heißt gegen diejenigen Smartphone-Besitzer, die wochentags zwischen 18.00 und 19.00 Uhr nichts anderes zu tun haben, als ihr überlegenes Wissen kundzutun. Prinzipiell kombiniert dieses Format die Gadget-Affinität des Fernsehfilms mit der Problematik des Kinofilms: Denn die Faszination der »Quizduell«-App liegt in der Tatsache begründet, gegen reale Gegner anzutreten, ohne dass ein irgendgearteter Sozialkontakt nötig wäre. Offenbar gewinnt der interesselose Zeitvertreib an Reiz, wenn nicht eine Maschine bezwungen werden muss, sondern ein immer defizitärer Mensch.

Ex negativo beweist sich an dieser Stelle die Konsistenz des virtuellen Mythos, nach welchem die Unfehlbarkeit der Maschine hin- und angenommen wird, obwohl oder gerade weil ihr Supplementcharakter offen liegt. Denn ob die Kandidaten einer Quizshow gegen einen Showmaster, eine Video-Wand, ein anderes Team oder sich selbst antreten, ist für den Verlauf einer Sendung eigentlich irrelevant. Erst die Bündelung des kollektiven Wissens im Medium der App stattet das mehr oder weniger fehlerfrei laufende System mit einem Moment des Zufalls und der Willkür aus, das den Wettbewerb lohnt. Somit erscheint die ideale künstliche Intelligenz als ein strenges Abbild menschlichen Denkens, was das Ganze irgendwie ad absurdum führt.

Denkt man hier weiter, konvergiert im Smartphone die Technikaffinität des homo ludens mit einem naiven Gottesbild. Wenn nämlich Gott die absolute Präsenz ist, die Allheit des Wissens und das Auge, das über uns wacht, müsste

vom Besitz eines Smartphones die schöne Gewissheit ausgehen, nicht allein im Universum zu sein. In der mehr oder minder ernsthaften Nutzung von Apps zeigte sich, inwiefern Kommunikation immer auch ein Kommunizieren mit sich selbst ist. Der rechthaberische Ton eines Großteils der Foreneinträge wäre so als Mittel der Selbstvergewisserung les- und erklärbar; die Pflege der sozialen Netzwerke bedeutete nichts anderes als eine tägliche Meditation über die Verstrickung des Menschen in kommunikative Zusammenhänge. Google und/oder die NSA träten in dieser Konzeption als Verwalter des individuellen Sündenregisters in Erscheinung, wobei, viel eher als das Gesetz, die eigene Peinlichkeitsschwelle definierte, was eine Sünde ist. Der von Norbert Elias für den Prozess der Zivilisation veranschlagte »Zwang zum Selbstzwang« schwebte so in gottesäquivalenter Position über unseren Köpfen.

In wirklicher Wirklichkeit geht es natürlich doch nur um die besten »Daddel-Kracher« (»Computer BILD«), deren Analyse mittelbar Aufschluss über den spielenden Menschen gestattet. Die Klassiker des Genres – »Doodle Jump« (Lima Sky LLC), »Angry Birds« (Rovio Entertainment Ltd.) oder »Temple Run« (Imangi Studios, LLC) – bestechen denn auch nicht durch ein auffälliges Dekor oder eine avancierte Spielidee, sondern dienen mehr dem Ausloten der eigenen Frustrationstoleranz. Wie sueddeutsche.de (2/14) berichtet, hat »Flappy Bird«-Erfinder Dong Nguyen sein überaus erfolgreiches Spiel vom Markt genommen, weil er zuletzt von frustrierten Nutzern »fast minütlich beleidigt« wurde. In das gleiche apokalyptische Horn stoßen die »Candy Crush Saga« (King) oder das notorische »Fruit Ninja« (Halfbrick Studios Pty Ltd.), welche die Absurdität des Daseins (a.k.a. Zeitvernichtung) in leuchtende Farben und bewegte Objekte kleiden.

Weil also die meisten Spiele-Apps nichts mit der kognitiven wie motorischen Ambition aktueller Computer- und Konsolenspiele zu tun haben, ist für die Entwickler vor allem relevant, ob sie das Glas halb voll oder halb leer sehen. Der verhaltene Kulturoptimismus äußert sich zum einen in entfernt an Intelligenztests erinnernden Spielentwürfen. Bei »Threes« (Sirvo LLC) oder auch »2048« (Play with Voodoo) muss der Nutzer Zahlen kombinieren, aber natürlich nicht wirklich rechnen; »4 Bilder 1 Wort« (Lotum) arbeitet mit der assoziativen Verknüpfung von Merkmalsmengen. Zum Zweiten drückt sich eine positive Grundhaltung zur Welt in einer verminderten Farbsättigung aus: »Cut the rope« (ZeptoLab) oder »TwoDots« (Betaworks One) liefern eine Art Indie-Design, das im Fall von Christoph Niemanns »Streichelzoo« quasi direkt dem »Zeit-Magazin« entnommen ist. Drittens bauen Applikationen wie »Medieval Merchants – Händler der Hanse« (rapidrabbit) nicht nur Handelsnetze auf, sondern vor allem auf die rudimentäre Kenntnis geschichtlicher und ökonomischer Zusammenhänge. Allen drei Spielformen ist ihre ausgestellte Harmlosigkeit gemein, aber, wie schon Phaedrus sagte: »Schnell wirst du den Bogen brechen, wenn du ihn immer gespannt hältst.«

Grundsätzlich anders verhält es sich mit jenen Spielen, die mit Vorliebe die niederen Affektregister adressieren und somit einer kulturpessimistischen Anschauung zumindest nicht widersprechen. Könnte »Cubes vs. Spheres« (Shock Panda Games) mit Peter Sloterdijk noch als Kritik der Individualgesellschaft gelesen werden, frönt »Ceramic Destroyer« (Alex Bellem) ausschließlich dem sachgerechten Anbringen von Sprengsätzen und bietet »Kick the Boss« (Game Hive Corp.) die Möglichkeit, den eigenen Chef zu züchtigen. Seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht dieses Segment im Reenactment institutionalisierten Verbrechens: »Grand Theft Auto San Andreas« (Rockstar Games) arbeitet der Befriedigung asozialer Triebe zu, »You're a Bank« (Sergio Garces) versetzt den Smartphonebesitzer ins kapitalistische Gomorra. Ob und wie »FIFA 14« (Electronic Arts Inc.) in diese Reihe passt, mag jeder selbst entscheiden.

Zum Schluss drei Beispiele aus dem wirklichen Leben: Jonathan Hillebrand wurde für seine »Stadt, Land, Fluss«-App vom Brettspiel-Hersteller Schmidt verklagt; die Richter entschieden jedoch, dass hier lediglich allgemeines Kulturgut digitalisiert wurde. Apple hat die App »Send Me To Heaven« (Carrot Pop) aus dem Store entfernt, weil die Spielidee – die App misst, wie hoch man sein Mobiltelefon werfen kann – nicht dem Verständnis nachhaltiger Technologienutzung entspricht. Ebenfalls entfernt wurde »Smuggle Truck: Operation Immigration« (Owlchemy Labs, LLC), bei dem der Spieler einen Lastwagen mit illegalen Einwanderern navigiert. Die Entwickler hingegen betonen (oder behaupten) einen aufklärerischen Impetus: »With a satirical angle on a real issue, we want to create a game that is fun to play but also stirs up discussion on ways to improve the problematic immigration system in the United States.« (<http://smuggletruck.com/>; 15. Juni 2014) Die eigentliche Frage wäre mithin, ob manche Menschen den Turing-Test bestehen würden. ◆