

Unverkäufliche Leseprobe



C. Thi Nguyen

Der Score

Wie wir aufhören, das Spiel der anderen zu spielen

2026. 377 S.

978-3-406-84414-0

Weitere Informationen finden Sie hier:

<https://www.chbeck.de/39979469>

© Verlag C.H.Beck GmbH Co. KG, München
Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt.
Sie können gerne darauf verlinken.

C. Thi Nguyen
Der Score

C. Thi Nguyen

Der Score

Wie wir aufhören,
das Spiel der anderen zu spielen

*Aus dem Englischen
von Frank Lachmann*

C.H.BECK

Titel der amerikanischen Originalausgabe:
«The Score. How To Stop Playing Somebody Else's Game»
© Christopher Thi Nguyen

Zuerst erschienen 2026 bei Penguin Press,
Penguin Random House LLC

Für die deutsche Ausgabe:
© Verlag C.H.Beck GmbH & Co. KG, München 2026
Wilhelmstraße 9, 80801 München, info@beck.de
Alle urheberrechtlichen Nutzungsrechte bleiben vorbehalten.
Der Verlag behält sich auch das Recht vor, Vervielfältigungen
dieses Werks zum Zwecke des Text and Data Mining vorzunehmen.
www.chbeck.de

Umschlaggestaltung: Rothfos & Gabler, Hamburg

Umschlagabbildung: Bemidji via shutterstock

Satz: Fotosatz Amann, Memmingen

Druck und Bindung: Pustet, Regensburg

Printed in Germany

ISBN 978 3 406 84414 0



verantwortungsbewusst produziert
www.chbeck.de/nachhaltig
produktsicherheit.beck.de

INHALT

TEIL 1

Eröffnungszüge

1	Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?	11
2	Strebensorientiertes Spiel	37
3	Wertübernahme	53
4	Scores erzeugen Konvergenz	66

TEIL 2

Was Scores leisten

5	Die Kunst des Handelns.	79
6	Transparenz ist Überwachung	87
7	Die Schönheit des Prozesses	105
8	Die Grenzen der Daten	116
9	Der Score prägt unsere Kämpfe	130

TEIL 3

Warum nutzen wir mechanische Bewertungen?

10	Scores verändern das Thema	143
11	Mechanische Werte	152
12	Flexibilität durch Beschränkung.	171
13	Das verborgene Herz der Mechanisierung	183

14	Die Wahl des Schwierigkeitsgrads	195
15	Reflexive Kontrolle	207

TEIL 4

Standardisierte Werte

16	Werte, verborgen in der Maschine	223
17	Wessen Interessen dient die Standardisierung?	235
18	Wer teilt die Welt auf?	242
19	Bedeutungsinseln	255
20	Die Zentralisierung von Werten	260
21	Techniken der Arbeit, Techniken des Spiels	266

TEIL 5

Was sollten wir tun?

22	Zu viel Welt	277
23	Objektivitätswäsche	287
24	Die Versuchungen der Klarheit	302
25	Der Triumph der universellen Sprache	314
26	Spielen um seiner selbst willen	326
27	Kunst ist ein Spiel	333
28	Infrastrukturen des Spielens	344
29	Ein paar Schlüsse	359
	Dank	364
	Anmerkungen	369
	Register	377

Für Mel

TEIL 1

Eröffnungszüge

1.

Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

Das Klettern hat mich gerettet. Ich steckte in einer elenden Lebenslage. Ständig machte ich die Nacht zum Tag, um mir selbst noch mehr Arbeit abzurufen. Ich war ängstlich und vom Selbsthass zerfressen. Es musste sich etwas ändern.

Ein Freund schlug mir damals vor, einmal das Bouldern auszuprobieren. Das sei ein «technischer Gleichgewichtssport» für Menschen, die gerne Rätsel lösen. Ich fand diese Idee vollkommen lächerlich. Klettern, genauer Bouldern: Das war etwas für abenteuerlustige Bros, die auf der Suche nach dem nächsten Thrill sind. Klettern hieß, sich unter Aufbietung aller Kräfte eine Wand nach oben zu hangeln und dabei brutal angeschrien zu werden. Und ich war ein tollpatschiger Nerd.

Ich brauchte ungefähr eine halbe Stunde in der gammeligen kleinen Boulderhalle meiner Universität, bis ich feststellte, dass ich mit dieser Einschätzung komplett falschlag. Da gab es diese eine besondere Bewegung, bei der ich einen Vorsprung weit oben auf der linken Seite ergreifen musste. Dabei stürzte ich immer wieder ab – jedes Mal, wenn ich zu jenem Schritt ansetzte, verlor ich das Gleichgewicht und fiel. Ich war kurz davor aufzugeben; ich war einfach zu schwach. Doch dann erklärte mir ein anderer Kletterer die richtige Technik: Ich sollte mein Bein so weit wie möglich nach rechts schwingen, um ein Gegengewicht zu haben, und dann würde der Rest meines Körpers einfach wie von selbst nach links oben zum nächsten Griff auf-

steigen. Das fühlte sich grandios an. Mein ganzer Körper war plötzlich ein fluides, koordiniertes Ding. Vielleicht zum ersten Mal in meinem Leben hatte ich den Eindruck, mich elegant zu bewegen.

Wie sich herausstellte, hatte mein Freund also recht gehabt. Beim Klettern geht es nicht bloß um Adrenalin und Muckis. Es geht um die Lösung von Problemen – darum, eine Reihe von winzigen Griffen anzustarren und sich eine clevere Abfolge sorgfältig vorgeplanter Bewegungen zu überlegen, um sie zu erklimmen. Klettern heißt, Physikrätsel in der Sprache des Yoga mit dem eigenen Körper zu lösen.

Ich habe mein ganzes Leben lang Spiele gespielt. Sie bereiten mir das Vergnügen, eine einzige eindeutige Aufgabe in einer präzisen, klar definierten Welt auszuführen. Sie vertreiben die widerliche Komplexität des normalen Lebens und bieten mir die Zuflucht klarer Regeln und ebenso klarer Ziele. In ihren Beschränkungen liegt Freiheit.

Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich nur Denksportarten wie Schach, Poker oder Strategiespiele am Computer betrieben. Ich hasste meinen Körper, jenes schwammige und wenig kooperationsbereite Etwas. Das Bouldern verlangte hingegen von mir, dass ich meine ganze Aufmerksamkeit auf die genaue Beziehung zwischen meinem Körper und dem Fels richtete. Manchmal erforderte eine Kletterpartie von mir, dass ich mich auf den Zehenspitzen auf einer winzigen Felskante ausbalancierte und dann meinen Körperschwerpunkt vorsichtig verlagerte. Manchmal musste ich mich auch mithilfe einer explosiven Hüftdrehung nach oben schwingen. Das Klettern erforderte ein tiefes Verständnis dafür, wie die Teile meines Körpers miteinander verbunden waren, wie eine Bewegung durch mich hindurchfloss.

In jener vergammelten Kletterhalle der Universität lernte ich auch Sherwood kennen. Er war ein wunderbar perverser Kletterer. Nichts liebte er mehr, als in irgendeiner furchtbar verdrehten Haltung am Felsen festzustecken – ein Bein über der Schulter, das andere unter einem Ellbogen eingeklemmt. Er stöhnte und fluchte, schaukelte hin und her und fand dann plötzlich in einem ekstatischen Bewegungs-

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

schub einen Ausweg. Er hatte einen Kletterstil entwickelt, der ihm genau die von ihm gewünschte Mischung aus Freude und Masochismus bescherte.

Einmal fuhren wir für ein Wochenende zum Klettern in den Joshua Tree National Park. Dort kraxelten wir über echte Felsen und mussten knifflige, komplizierte Probleme lösen. Damals kletterte ich schon seit einigen Jahren und versuchte, aufs nächste Level zu gelangen.

Jeder etablierte Kletterpfad hat einen Schwierigkeitsgrad – eine Einstufung, die sich aus der übereinstimmenden Auffassung der Community speist. In der vorherrschenden Kletterkultur fungiert dieses Ranking im Grunde genommen wie ein Punktesystem – ein Score. Die wichtigste persönliche Punktzahl ist dabei der Schwierigkeitsgrad der anspruchsvollsten Kletterroute, die man schafft. Der Aufstieg, den ich versuchte, war einen Schwierigkeitsgrad höher als alle, die ich bis dato bewältigt hatte. Ich wollte diese Zahl, dieses nächste Level unbedingt erreichen. Und je mehr ich es wollte, desto schlechter wurde meine Ausführung. Sherwood sah meine verzweifelten Verrenkungen, schüttelte den Kopf und sagte: «Mann, du musst die Bewegung einfach richtig *genießen*.»

Wir sind aus verschiedenen Gründen geklettert. Ich wollte an die Spitze gelangen, koste es, was es wolle – Hauptsache, es würde als ein Sieg zählen, und ich würde jene neue Zahl bekommen. Sherwood hingegen kletterte über eine bestimmte Route nach oben, runzelte nach seiner Ankunft die Stirn, murmelte so etwas wie «Na ja, okay, aber das war ziemlich erbärmlich», und wiederholte seine Kletterei wieder und wieder, bis sich die Bewegung gut für ihn anfühlte. Sein Kommentar – dass ich die Bewegung genießen müsse – blieb mir über die nächsten Monate hinweg im Gedächtnis und veränderte mein ganzes Verhältnis zum Klettern. Ich achtete fortan stärker auf das süße Vergnügen des Bewegungsablaufs, also darauf, den mikroskopischen Korrekturen meiner Haltung ebenso wie den explosiven Drehungen meiner Hüfte liebevolle Aufmerksamkeit zu schenken. Nachts träumte ich davon, wie es sich *anfühlte*.

Oft kennen wir die wahren Gründe für unser Handeln nicht. Ich hatte mir gesagt, dass mich das Klettern fitter machen und mir bestimmte Fähigkeiten vermitteln würde. Im Rückblick allerdings war das, was mir wirklich daran gefiel, das Gefühl, das ich dabei hatte. Es war die Erfahrung meiner eigenen Anmut, eine seltene Wahrnehmung von Schönheit, die durch meine Knochen und meine Finger strömte. Und es war der Umstand, dass plötzlich wilde Roadtrips und Lagerfeuer mit viel Alkohol zu meinem Leben gehörten. Von meinen Kletterwochenenden kam ich fröhlich und erfrischt nach Hause. Klettern gab mir das Gefühl, ein vollständiger Mensch zu sein.

Das Merkwürdigste daran war: Was ich wirklich liebte, war ein Gefühl, eine liebevolle Auseinandersetzung mit den Hindernissen in der physischen Welt, die weit über die einfachen Ziele des Kletterns hinausging. Dieses Gefühl hätte ich aber nie ohne jenes Punktesystem entdecken können. Das Spiel des Kletterns hat eine sehr genaue Definition von Erfolg: Du hast gewonnen, wenn du den Gipfel erreichst. Und der Score sagt dir auch, dass du im Laufe deines Kletterlebens versuchen solltest, immer schwierigere Routen zu erklimmen. Dies hat mir einen Fokus gegeben. Es prägte eine ganz bestimmte Art von Aktivität. Ohne dieses Ziel hätte ich nie genug auf meinen Körper geachtet und meine Bewegungen nie so weit verfeinert, dass ich die pure Freude an der Bewegung entdeckt hätte.

Für einen modernen, Werkzeuge gebrauchenden Menschen gibt es angesichts einer Felswand keinen besonderen Grund zu versuchen, eine bestimmte Reihe von winzigen Griffen und Tritten nur mit Händen und Füßen zu erklimmen. Aber das Klettern ist ein Spiel, das dir sagt, was du tun sollst. Es zwingt dich dazu, einen schwierigen Weg den Fels hinauf zu nehmen, und es sagt dir, dass es nur dann ein Erfolg ist, wenn du die Regeln befolgst, den Felsen also lediglich mit deinen Händen und Füßen auf dem Gestein selbst besteigst. Und es sagt dir, dass du immer schwierigere Kletterpartien absolvieren sollst.

Diese Struktur zwang mich dazu, auf meine Bewegungen zu achten.

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

Sie ermöglichte es mir, eine neue Form der Schönheit zu entdecken, verlieh mir eine gehaltvollere Form von Freiheit, als ich sie sonst in meinem Leben hatte, und wies mir den Weg zu einer neuen Art von Handlungsfähigkeit.

Mittlerweile bin ich Philosophieprofessor. In meiner Branche gibt es eine einzige, nach Prestige geordnete Rangliste aller bedeutenden philosophischen Institute. Eine weitere Rangliste existiert für all die Fachzeitschriften, in denen man veröffentlichen kann, ebenfalls dem Prestige nach geordnet. Das sind die Scores der Philosophie.

Niemand zwingt die Leute dazu, diese Punktesysteme zu nutzen. Sie bestehen lediglich aus ein paar Websites, deren Inhalte jeweils von einer kleinen Gruppe von Fachleuten zusammengestellt wurden und auf den Ergebnissen alljährlicher Umfragen basieren. Letztlich sind sie damit also nur die Zusammenfassung des subjektiven Eindrucks von Status, den ein paar wenige Leute teilen. Wir hätten uns ebenso dazu entscheiden können, sie zu ignorieren; sie besitzen keine offizielle Autorität. Doch das ist nicht geschehen. Die meisten professionellen Philosophen behalten diese Listen intensiv, genau und regelmäßig im Blick. Und die meisten von uns wissen genau, an welcher Position sie selbst zu finden sind.

Mir waren diese Ranglisten egal, als ich mich das erste Mal in die Philosophie verliebt habe. Ich kannte sie nicht einmal. Ich betrat dieses Feld, weil ich von einigen großen, komischen Fragen besessen war. Ich wollte den Sinn des Lebens verstehen und wo er herkam. Ich wollte wissen, ob es irgendeine Art von objektiver Moralität gab. Ich wollte wissen, ob das Schöne Wirklichkeit besaß, ob die Kunst tatsächlich Bedeutung hatte oder ob all das nur Lug und Trug war. Und ich wollte wissen, warum wir uns selbst vertrauen – unserer Fähigkeit zu denken ebenso wie unseren moralischen Instinkten.

Ich liebte die Diskussionen mit anderen Menschen, die wir führten, als ich versuchte, diese Fragen zu beantworten: jene Kneipen-

nächte mit anderen fortgeschrittenen Studierenden der Philosophie, die sich freundschaftlich anbrüllten und logische Ableitungen auf Servietten kritzelten. Meine Eltern wollten, dass ich Arzt oder Rechtsanwalt oder Programmierer werde. Hauptsache, etwas Richtiges. Aber ich konnte von jenen großen Fragen nicht lassen. Meine Eltern fanden, dass ich meine Chancen auf eine sichere und produktive Karriere wegwerfen würde.

Ich strebte eine Promotion im Fach Philosophie an, gerade weil ich jene wilden, unbeherrschbaren Fragen liebte. Doch dann geschah das Dümme überhaupt. Ich lernte jene Ranglisten kennen und nahm sie fortan todernt. Doch die Fragen, die ich liebte, brachten einen nicht in eine dieser hochrangigen Zeitschriften oder in eine Spitzenfakultät. Wollte man in diesen Rankings gut abschneiden, musste man kurze, präzise Artikel über ziemlich obskure technische Angelegenheiten schreiben. Daher hörte ich mit den Jahren auf, den Fragen nachzugehen, die mich so sehr beschäftigt hatten. Stattdessen verwendete ich all meine Energie darauf, in jenen Ranglisten nach oben zu kommen. Und meine ganze Freude an der Philosophie schwand allmählich dahin.

Ich glaube nicht, dass ich mich ohne die brutale Klarheit jener Ranglisten auch nur annähernd so sehr für Status interessiert hätte. Auch bevor es sie gab, wollte ich gewiss schon Anerkennung erfahren, aber nur von sehr spezifischen Menschen, nämlich von den Philosophen und Philosophinnen, die ich cool fand. Vor den Ranglisten gründeten meine Wünsche in meiner eigenen Auffassung davon, was wichtig war. Die Rankings repräsentierten die zusammengefassten Ansichten anderer Menschen – Menschen, die von vermeintlichen Autoritäten wiederum selbst zu vermeintlichen Autoritäten gekürt worden waren. Tatsächlich vertraute ich niemandem, der mit dem Rankingprozess zu tun hatte. Aber der Umstand, dass die Meinungen dieser Leute zu einer einzigen klaren Rangfolge aggregiert worden waren – die überdies jedermann bekannt war –, ließ sie mächtig werden. Die Rangordnung komprimierte einen Wust von Meinungen

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

zu einem einzigen Punktwert. Und diese Klarheit verleitete mich dazu, mich für etwas zu interessieren, was mir vorher vollkommen egal gewesen war: die Betrachtung eines ganzen Berufszweigs unter dem Aspekt des Durchschnitts.

Für den politischen Philosophen Thomas Hobbes ging es in der Politik am Ende um Macht. Der rechtmäßige Herrscher ist der, der die Macht hat, die Handlungen anderer Menschen zu kontrollieren. Die eigentliche Quelle der Macht war für Hobbes allerdings nicht Stärke oder militärische Schlagkraft. Vielmehr glaubte er, dass sie letztlich daher stamme, die *Sprache kontrollieren* und *Begriffe definieren* zu können – besonders die Begriffe des Erfolges. Die Macht über Definitionen ist größer als militärische oder wirtschaftliche Macht. Denn wenn man definieren kann, was Gut und Böse oder Erfolg und Scheitern für die Menschen bedeuten, dann kann man sie von innen her kontrollieren.¹

Spiele eröffnen uns ein Leben des Vergnügens. Metriken treiben uns hingegen zu einer strapaziösen Optimierung. Und manchmal erlauben wir einigen externen institutionellen Systemen – Rangfolgen, Metriken und Maßstäben –, unsere Wünsche und Ziele zu bestimmen. Wir wollen diesem Phänomen einen Namen geben und es «*value capture*» nennen: die Einnahme unserer Werte dadurch, dass sie auf den «Punkt» gebracht werden.² Eine solche «Wertübernahme» ereignet sich, wenn

1. die eigenen Werte gehaltvoll und subtil sind – oder sich dazu entwickeln;
2. man ein soziales (typischerweise institutionelles) Setting betritt, das einem simplifizierte, oft quantifizierte Varianten der eigenen Werte anbietet;
3. jene simplifizierten Versionen die Oberhand gewinnen.

Wenn Sie eine leicht handhabbare Beschreibung dieses Phänomens haben möchten, würde sie ungefähr wie folgt lauten: *Wertübernahme findet dort statt, wo man seine Werte aus einer externen Quelle bezieht und sich von ihnen beherrschen lässt, ohne sie an sich anzupassen.*

Ein *value capture* in diesem Sinne passiert dort, wo ein Restaurant aufhört, sich für die Zubereitung guten Essens zu interessieren, und stattdessen nur noch auf die Maximierung seiner Yelp-Bewertungen schielt. Er geschieht, wenn Schüler aufhören, sich fürs Lernen zu interessieren, und nur noch ihren Notenschnitt für wichtig halten. Wertübernahme macht sich breit, wenn sich Wissenschaftler statt für die Wahrheit nur noch für die größten Stipendien interessieren. Sie ereignet sich sogar auch im Kontext der Religion. So berichtete mir kürzlich ein Pastor, dass seine Kirchengemeinde vollkommen besessen von der Anzahl der durchgeführten Taufen sei. Die Gemeindeleitung hatte eine interne Bestenliste eingeführt, auf der die Pastoren um die monatlichen Taufraten konkurrierten, was allmählich überall Aufmerksamkeit erregte. Er selbst habe festgestellt, dass er sich weniger für das langfristige Seelenheil seiner Schäfchen interessierte und stattdessen mehr darauf fokussiert war, populäre Predigten zu halten, die die Zahl seiner Taufen erhöhen und ihn auf dieser Bestenliste nach oben rücken ließen.

Bei der Wertübernahme *lagert man seine eigenen Werte an eine Institution aus*. Statt sie im Lichte der eigenen besonderen Erfahrung festzulegen und sie an die eigene Persönlichkeit anzupassen, erlaubt man es einer distanzierten *Bürokratie*, sie für einen zu bestimmen.

Vielleicht wäre all das egal, wenn die institutionellen Metriken es zumindest richtig machen würden – also wirklich das einfingen, was in der Welt wertvoll ist. Das geschieht jedoch fast nie. Metriken werden durch institutionelle Kräfte geprägt. Sie sind Gegenstand der Suche nach schnellen, effizienten Datensammlungen im großen Stil und sollen sich dabei bequem in Tabellen und Tätigkeitsberichten zusammenfassen lassen. Institutionelle Metriken sind Teil eines Sys-

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

tems, das von persönlichen Differenzen und lokalen Besonderheiten abstrahiert und irgendein mageres, aber eben messbares Detail identifiziert. Und das, was leicht messbar ist, ist selten das, was *wirklich wertvoll* ist.

Nach einer mehrjährigen Selbstfindungsphase gelang es mir schließlich, mich dem Griff der philosophischen Ranglisten zu entziehen und mich meiner Liebe für diese komischen alten Fragen zu erinnern. Ein paar Jahre später aber ging alles wieder von vorne los. Ich eröffnete einen Twitter-Account.

Ursprünglich hatte ich mich dort angemeldet, um mit anderen Menschen zu sprechen und von ihnen zu lernen. Vor längerer Zeit gab es einmal einen kurzen Moment, in dem Twitter wirklich wie magisch wirkte. Man konnte Freundschaften schließen, die man nirgendwo anders gefunden hätte, und Diskussion führen, die anderenfalls unmöglich gewesen wären. Für eine Weile war die Plattform eine Goldgrube für überraschende, aber bedeutsame Kontakte.

Aber dann gingen einige meiner Posts in bescheidenem Umfang viral, und ich fing an, jenes herrliche, fiebrige Hochgefühl zu entwickeln, wenn ich meine Zahlen ansteigen sah. Und jedes Mal packte mich das Verlangen nach mehr. Ich begann damit, meine Gedanken auszuschlachten und mir für jeden einzelnen davon zu überlegen, wie er wohl auf Twitter ankommen würde. Ob er wahr oder tiefgründig oder weise war, wurde mir zunehmend gleichgültig. Ich wollte einfach nur Überlegungen anstellen, die knackig, schlau und spontan genug waren, um online durch die Decke zu gehen.

Bei Twitter ist es besonders leicht, die genauen Umriss jenes Wandels in den Werten zu erkennen. Das Punktesystem der Plattform – die Likes, Retweets und Follows – registriert keine Empathie, kein Verständnis und schon gar nicht den Moment, in dem man etwas entdeckt, das einen selbst auf bedeutsame Weise verändert. Es misst lediglich instantane Popularität. Die Metrik von Twitter fängt den

Unterschied zwischen jemandem, der eine Sekunde lang über einen Tweet gelacht hat, und jemandem, der davon bis ins Mark erschüttert worden ist, nicht ein. Wenn beide einfach nur auf Like klicken, dann gelten sie für die Plattform gleich viel.

Twitter bildet einen binären Informationsstatus ab. Die Unterschiede dazwischen – eine Sache zu lieben, ein wenig amüsiert von ihr zu sein oder sie das eigene Leben verändern zu lassen – kann es nicht erfassen. Es verflacht komplexe Information zu einem einzigen binären Datenelement. Und es fängt die Daten nur in einem ganz bestimmten Moment ein, nämlich im Augenblick des ersten Lesens. Sie stoßen auf einen geistreichen Tweet. Zuerst mögen Sie ihn nicht; Sie sehen die Sache anders. Aber er arbeitet in Ihnen, nagt an Ihnen. Und allmählich verändert er Ihre Einstellung – was allerdings eine Woche dauert. Der Wert dieses Tweets erschließt sich also erst mit der Zeit. Aber es ist ziemlich unwahrscheinlich, dass Sie nach dieser Woche versuchen, diesen Tweet wiederzufinden, um ihn mit einem Like zu versehen. Die Benutzeroberflächen der sozialen Medien tendieren dazu, positive Reaktionen nur im ersten Moment der Wahrnehmung des Beitrags einzufangen. Einer der Hauptgründe dafür, warum wir miteinander kommunizieren, ist der, dass wir lernen und herausgefordert werden wollen und einen Wandel in unserer Denkweise erleben möchten. Das aber braucht Zeit, und eine solche Art der Kommunikation wird von Twitters Scoring-System nicht gewürdigt.³

Nennen wir dies «die Lücke». Die Lücke ist die Distanz zwischen dem, was gemessen wird, und dem, was wirklich wichtig ist.

Reiner Knizia wird manchmal als der Mozart der deutschen Spielentwicklung bezeichnet – als bizarres Genie, das scheinbar mühelos sehr elegante und höchst originelle Spieldesigns hervorbringt. Als die deutsche und europäische Brettspielszene in den 80er- und 90er-Jahren des 20. Jahrhunderts einen enormen Aufschwung erlebte, thronte er über allem und brachte Hunderte neue Spiele heraus.

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

In einem Vortrag über den Ablauf seines Gestaltungsprozesses sagte Knizia einmal, dass das wichtigste Werkzeug in seinem Repertoire das Punktesystem sei, weil es *die Motivation des Spielers* im Spiel bestimmt.⁴ Punkte sagen dem Spieler, was er während des Spiels will. Und dies steht im Zentrum dessen, wie Spieledesigner unser Handeln im Spiel prägen – und wie sich dieses Handeln anfühlen wird. Ein Scoring-System ersinnt die Motivlagen, die der Spieler sich zu eigen machen soll.

Man kann ein Spiel aus den einfachsten Dingen machen. Dafür braucht es lediglich ein paar Regeln und ein Ziel. Eine der elegantesten modernen Spielerfindungen ist *The Mind*. Dieses Spiel ist nahezu lächerlich einfach. Es gibt 100 Karten, die von 1 bis 100 durchnummeriert sind. Zunächst werden die Karten gemischt. Danach wird jedem Spieler jeweils eine Karte ausgeteilt. Das Ziel besteht für alle darin, als Team zusammenzuarbeiten, um die Karten in der richtigen Reihenfolge auszuspielen, das heißt von der niedrigsten zur höchsten. An der Sache gibt es allerdings einen einzigen, fantastischen Haken: Die Spieler dürfen nicht miteinander kommunizieren. Man darf weder miteinander sprechen noch Signale geben, grummeln oder Gesten machen. Stattdessen muss man sich wortlos abstimmen, um die Karten in der richtigen Reihenfolge abzulegen. Wenn man das auf Level eins geschafft hat, geht man zu Level zwei über: Die Karten werden erneut gemischt, und nun werden zwei zufällige Karten an jeden ausgeteilt. Bei einem Spiel mit vier Spielern gewinnt man, wenn man Level acht geschafft hat. Da werden dann acht Karten an jeden Mitspieler verteilt, die in völliger Stille in genau der richtigen Reihenfolge ausgespielt werden müssen.

Dieses Spiel verlangt, das scheinbar Unmögliche zu tun, nämlich Telepathie zu gebrauchen. Und dann bringt es einem bei, wie das tatsächlich funktioniert. Man spielt das Spiel, indem man einen gemeinsamen Sinn dafür entwickelt, wie lange man damit warten sollte, eine gegebene Karte auszuspielen. Und man kann kollektiv sehr gut dabei werden. Gruppen können diese unglaublichen, aber präzisen Sequen-

zen quasi im Gleichschritt ausspielen. Irgendwann fühlt es sich so an, als ob man in das Gehirn des Gegenübers hineinlauschen und dabei eine kollektive Uhr ticken hören könnte.

Wie vermag es *The Mind*, dieses kleine Wunder zu vollbringen? Und worin genau besteht es? Das Spiel setzt sich aus zwei Grundelementen zusammen. Als Erstes erlegt es *Einschränkungen* auf, denn es beraubt uns aller sonst üblichen Kommunikationswege. Und es bestimmt ein *Ziel*. Es fordert uns auf, die Karten in der richtigen Reihenfolge auszuspielen. Und aus diesen äußerst simplen Zutaten generiert das Spiel dann ein sehr spezifisches Bündel von Handlungsabläufen und Herausforderungen – und prägt durch sie einen bestimmten mentalen Zustand.

Das ist das Besondere, was allen Spielen zugrunde liegt: Sie erzählen einem, was man sich wünschen soll. Und wir Spieler sind so fluide, dass wir unsere Wünsche von jenen Punktesystemen bestimmen lassen. Wir können in verschiedene motivationale Zustände hineinschlüpfen, als wären sie neue Kleidungsstücke. Wir haben die Fähigkeit, ein Spiel zu beginnen, herauszufinden, was uns Punkte bringen wird, und uns dann – für eine gewisse Zeit – intensiv damit zu beschäftigen. Genau so, wie es uns gesagt wird.

Ein Spiel kann uns aber nicht nur sagen, was es heißt zu gewinnen. Es bestimmt auch den tieferen Sinn dahinter. Spiele können einem sagen, ob man egoistisch oder Teil eines größeren Kollektivs ist. Beginnen Sie eine Partie *The Mind*. Das Spiel vermittelt Ihnen, dass Sie alle gemeinsam ein Team bilden und entweder alle zusammen verlieren oder gewinnen. Ihre Wünsche sind jetzt eins; sie bilden eine perfekt koordinierte Einheit. Fangen Sie jetzt ein anderes Spiel an, etwa den klassischen Ego-Shooter *Quake III Arena*. Dieses Videospiel wirft Sie in eine Online-Arena, in der Sie Punkte sammeln, indem Sie andere Spieler töten. Jetzt sind Sie ein hemmungsloser Psychopath, ein Wesen, das nur den reinen Eigennutz kennt, sich duckt, herumwirbelt, Granaten den Gang herunterwirft und anderen Leuten Kopfschüsse verpasst, wenn sie um die Ecke kommen.

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

Spielen wir noch ein anderes Spiel: Gehen Sie nach draußen, und spielen Sie eine Runde Basketball. Jetzt sind Sie in Teams aufgeteilt, und Ihre grundlegenden Interessen gleichen sich einander an. Es ist dabei egal, dass Tessa Ihre beste Freundin ist; sie ist jetzt im gegnerischen Team, und Ihre Aufgabe ist es, ihre Pässe abzufangen und ihre Würfe zu blockieren. Ebenso egal ist, dass Sie Sam eigentlich überhaupt nicht ausstehen können. Er ist jetzt in Ihrem Team, und wenn er freisteht, werfen Sie ihm natürlich den verdammten Ball zu. Denn für den Moment sind Ihre und Sams Ziele deckungsgleich.

Sie spielen damit, wer Sie sind und was Sie umtreibt. Sie spielen mit der grundlegenden Gestalt Ihrer Beziehungen zu anderen Menschen. Spiele ergreifen Sie in Ihrem Inneren und verleihen Ihnen eine neue Form von Handlungsmacht. Und dies wird im entscheidenden Maße durch die Klarheit, Einfachheit und Eindeutigkeit des Scores ermöglicht. Spiele erlauben es jemand anderem, ein neues Ich für Sie zu designen, in das Sie hineinschlüpfen können.

Möglicherweise klingt das unheimlich – einen anderen Menschen in den eigenen Kopf zu lassen, damit er dort an den persönlichen Zielen herummanipuliert. Im Rahmen des Spiels kann diese Art von Einflussnahme allerdings relativ harmlos sein. Denn oft ist das Ziel gar nicht das, worauf es in Spielen wirklich ankommt. Vielmehr nehmen wir das Ziel an, *um den Prozess zu erleben*. Die Schönheit liegt in den Mühen der Ebene.

Dies ist eine sehr spezifische Art von Orientierung. Geben wir ihr den Namen *striving play*, *strebensorientiertes Spielen*. Dabei versucht man nicht zu gewinnen, weil das Gewinnen wichtig ist, sondern weil der Versuch zu gewinnen uns einen herrlichen Kampf liefert. Beim strebenden Spielen interessiert man sich nicht wirklich auf irgendeine nachhaltige Weise für den Sieg. Vielmehr nimmt man vorübergehend den Wunsch zu gewinnen in sich auf, damit man den Prozess genießen kann, sich um den Sieg zu bemühen.

Ein solches spielerisches Bestreben umfasst eine motivationale Verkehrung des alltäglichen praktischen Lebens. Im Alltag wenden wir Mühen auf, um ein Ziel zu erreichen, das wir wirklich wollen. Bei jener besonderen Art des Spiels hingegen machen wir uns ein Ziel zu eigen, um jene Mühen zu haben, die wir wirklich wollen.

Dies mag bizarr klingen, aber *striving play* ist etwas ganz Alltägliches. Ihre Freunde kommen vorbei, und Sie beschließen, ein albernes Partyspiel zu spielen, beispielsweise Scharade. Die meisten Menschen spielen dieses Spiel nicht, um zu gewinnen, sondern um das Eis zu brechen und herumzualbern. Um Spaß bei Scharade zu haben, müssen Sie aber wirklich versuchen zu gewinnen. Ein Spiel wie dieses ist nur dann lustig, wenn Sie es einigermaßen ernst nehmen – also tatsächlich versuchen, irgendeinen kurzen, witzigen Satz pantomimisch darzustellen, und wirklich aufrichtig frustriert sind, wenn die Leute es nicht kapieren. Sich emotional auf das Gewinnen zu kaprizieren macht die ganze Erfahrung gehaltvoll und verleiht ihr Würze.

Unter dem Strich interessieren sich allerdings die wenigsten von uns dafür, bei Scharade zu gewinnen. Wenn Sie das Spiel verlieren, aber alle dabei viel Spaß hatten, dann wären Sie wahrscheinlich nicht enttäuscht. Denn tief in Ihrem Herzen wissen Sie schon, dass es eigentlich gar nicht um das Gewinnen geht. Es geht darum, Spaß zu haben.

Das übliche Scoring-System beim Klettern war gut für mich, zumindest für die ersten paar Jahre. Es machte mich stärker und anmutiger, als ich es jemals gewesen war. Mit der Zeit aber funktionierte es nicht mehr. Ich bin von Natur aus nicht sehr athletisch und hatte nicht die Zeit, schwer zu trainieren. Dem üblichen Punktesystem zufolge gab es ein Ziel: Klettere schwierigere Kletterrouten. Doch nach einer Weile hatte ich ein Plateau erreicht. Das Schwierigkeitsspiel sorgte dafür, dass ich mich an immer schwerere Kletterpartien wagte und dabei meistens scheiterte. Die ganze Sache wurde öde. Und ich brauchte eine Weile, um mich darauf zu besinnen, dass ich nie wirk-

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

lich daran interessiert war, ein toller Kletterer zu sein. Ich mochte das Klettern, weil es mir die Schönheit in meinem eigenen sich bewegendem Körper gezeigt hat. Und ich liebte es, wenn es meine Erfahrung der Natur veränderte – das heißt, wenn es mich für die mikroskopisch kleinen Details im Fels und in der Landschaft sensibilisierte.

Letztlich fand ich einen Weg, um mich wieder in das Klettern zu verlieben, und zwar dadurch, dass ich die Ziele nachjustiert habe. Ich hörte auf, mich nur auf den reinen Schwierigkeitsgrad zu fokussieren. Stattdessen hielt ich Ausschau nach ebenso schwierigen wie interessanten Kletterrouten, die mich zu neuen Arten von Bewegungen zwangen. Und ich behauptete nicht mehr, mit einer bestimmten Kletterroute fertig zu sein, nachdem ich sie zum ersten Mal erklommen hatte. Ich schlug vielmehr den Sherwood-Weg ein: Es ging mir um Geschmeidigkeit, einen guten Flow und absolute Kontrolle beim Aufstieg. Was ich am meisten begehrte, war das Gefühl einer vollständigen, geordneten Einstimmung – und das erhielt ich dadurch, dass ich nach der eleganten Beherrschung von mittelschweren Kletterrouten strebte, und nicht durch die fortgesetzte Suche nach immer schwierigeren Pfaden.

Ich wandelte mich also, mit anderen Worten, in einen Spieledesigner, da ich meine eigene, persönliche Version dieses Spiels entwarf. Ich fing an, mit dem herumzuexperimentieren, was als Gewinnen galt. Ich passte das Spiel meinen eigenen Zwecken an, damit ich mich in jenen besonderen geistigen Zustand einer ekstatischen Organisation und Fluidität versetzen konnte.

Spiele sagen einem, was man sich zu wünschen hat, und zwar vermittelt des Punktesystems. Man kann aber auch die Verantwortung dafür übernehmen, welche Spiele man spielt, und sich aussuchen, welche Scores man akzeptiert. Man kann seine Spiele optimieren, sich neuen zuwenden und beim normalen *Super Mario Odyssey* zum Speedrun übergehen. Oder man kann Mario Mario sein lassen und stattdessen Bogenschießen lernen oder eine *Dungeons & Dragons*-Kampagne starten.

Man kann Spiele auch dafür verwenden, verschiedene Weisen des Denkens und Engagements zu erlernen. Man kann zu einem planenden, optimierenden und ressourcenmaximierenden Wesen werden. Man kann aber auch zu einem albern gestikulierenden Scharade-Wesen werden. Man kann ein nervöses Reflexwesen werden, das ausweicht, herumwirbelt und mit einer engelsgleichen Grazie Schüsse aus dem Scharfschützengewehr abgibt. Oder man kann mit anderen zu einem telepathischen Gruppengeist verschmelzen.

Im Spiel kann man sich in ein alternatives Selbst versetzen, und Scores stehen dabei im Mittelpunkt. Sie erleichtern uns, das zu verändern, worauf wir abzielen und was uns interessiert. Punktesysteme sind eine Bedienungsanleitung für neue Werte.

Ein paar Jahre vor dem Siegeszug von ChatGPT saß ich einmal in einem Raum mit ein paar Computerforschern zusammen, die daran arbeiteten, eine kreative künstliche Intelligenz zu erschaffen – eine KI, die gute Kunst würde machen können. Ich fragte: «Welche Zieldaten nutzt ihr denn? Was zählt als Erfolg, wenn ihr die KI trainiert?»

Ein Team erklärte, dass es die Netflix-Datenbank mit der Anzahl der Nutzerstunden verwendete. Deren KI-Modell war dann «erfolgreich», wenn sein Output jenen Shows auf Netflix am ähnlichsten war, die die Zuschauer dazu brachten, die meisten Stunden vor dem Bildschirm zu verbringen. Das Problem ist nun aber, dass vor dem Fernseher verbrachte Stunden nicht das Gleiche sind wie gute Kunst. Kunst kann auf so viele verschiedene Weisen gut sein: Sie kann uns anrühren, uns empfindsamer und empathischer machen und unser Verständnis füreinander bereichern. Keine dieser Qualitäten wird jedoch notwendigerweise nach dem Maßstab von vor dem Bildschirm verbrachten Stunden gemessen.

All das sagte ich. Ich hatte den Eindruck, dass sie ihre KI nicht darauf trainierten, gute Kunst zu machen, sondern süchtig machende Fernsehshows. Ihre Optimierung zielte auf die Summe der Bildschirm-

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

zeit ab und nicht auf deren Qualität. Die KI-Cowboys erwiderten: «Nun ja, das ist eben der Datensatz, den wir haben. Zeig uns einen besseren für gute Kunst, und wir werden stattdessen für ihn optimieren.»

Und das ist das Kernproblem: Wir haben keinen massiven Datensatz für gute Kunst, sehr wohl aber einen für Streaming-Stunden. Und das ist kein Zufall. Manche Dinge sind systematisch schwerer zu messen, weil sie variabler, persönlicher oder flüchtiger sind als andere. Das vorliegende Buch wird sich in weiten Teilen genau darum drehen – um die Frage also, warum sich so viele der wichtigen Dinge im Leben konsequent ihrer Messung entziehen. Wenn wir die Messinstrumente umfassender Institutionen und der Bürokratie auf sie anwenden, verschwinden sie einfach aus dem Blickfeld. Was bedeutungsvoll erscheint, ist oft intim und unvorhersehbar; es entzieht sich der simplen Klassifikation. Wenn wir es institutionellen Metriken erlauben, unsere Werte festzulegen und unsere Leben zu bestimmen, dann führt dies dazu, dass wir dem nachjagen, was leicht zu zählen ist, und nicht dem, was wirklich wichtig ist.

Wenn wir Spiele spielen – das heißt: auf eine selbstbestimmte Weise –, dann erkunden wir ein ganzes Ökosystem von sehr unterschiedlichen Regeln und Punktesystemen, die wir für unsere eigenen Zwecke auswählen und anpassen. Aber unsere Beziehung zu den Metriken ist eine andere. Unsere institutionellen Leben werden für gewöhnlich von einer sehr geringen Anzahl alles durchdringender, umfassender Metriken bestimmt. Wir haben sehr wenig Einfluss darauf, welche davon unsere Leben dominieren und was sie messen. Und diese Metriken sind nicht dafür geschaffen worden, uns ein sinn erfülltes Leben zu ermöglichen, sondern zum Nutzen riesiger bürokratischer Informationssysteme.

Warum werden wir von einfachen Scores so sehr angezogen? Weil sie uns von der schmerzhaften Komplexität des Lebens befreien.

Wenn wir uns der Wertdichte des realen Lebens ungeschützt hingeben würden, dann wäre schwer zu ermitteln, was wir tun sollen. Mein eigenes Leben besteht aus tausend widerstreitenden Ansprüchen und Hoffnungen. Ich will ein liebender Vater, ein guter Lehrer und ein reflektierter Forscher sein. Ich will schöne Dinge schreiben, um am Traum einer freundlicheren und gerechteren Welt mitzubauen. Ich möchte meiner Frau ein guter Partner sein. Ich möchte meinen Körper gesund halten und im Klettern besser werden. Ich möchte mit der Welt der neuen Musik und neuer Comics in Kontakt bleiben. Und ich möchte mich meinen komischen Obsessionen hingeben können, wie zum Beispiel meinem aktuell überwältigenden Verlangen danach, mein Chile Verde zu perfektionieren. All diese Dinge schreien nach meiner Aufmerksamkeit.

Nehmen wir an, dass wir uns nur auf einen einzigen Aspekt des Lebens konzentrieren würden – zum Beispiel auf meinen Wunsch, ein guter Vater zu sein. Selbst in einem solchen Fall wäre es immer noch schwer herauszufinden, wie man dabei eigentlich abschneidet. Es ist spät am Abend; mein Kind war den ganzen Tag über traurig, weil es vom Mathelernen frustriert war, war am Ende des Tages aber doch glücklich, weil wir einen neuen tollen Anime gefunden haben, den wir gemeinsam angesehen haben. Jetzt ist es zwei Stunden nach seiner eigentlichen Schlafenszeit, und der Junge springt wie ein Flummi an die Wände und schreit herum, welche speziellen Superkräfte er gerne hätte. Er erfindet seine eigene Fortsetzung der Story, häuft seine Kuscheltiere zu einem gewaltigen Berg auf dem Fußboden auf und tut so, als ob er Ruffy, der Gummipirat aus *One Piece*, wäre. Bin ich ein guter Vater? Ein nachgiebiger Vater? Ein Vater, der Kreativität fördert? Wie zum Teufel soll ich das wissen?

Unsere tatsächlichen Werte sind oft vage. Es ist nicht auf den ersten Blick klar, wie jeder Wert sich auf eine bestimmte Situation bezieht. Hinzu kommt noch, dass das echte Leben von einem schrecklichen Wirrwarr unterschiedlicher unklarer Werte bestimmt wird, zwischen denen ich ständig abwägen und mich entscheiden muss. Wie verglei-

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

che ich den Wert, den eine Stunde Vorlesen für meinen kleinen Jungen hat, mit dem Wert, eine Stunde lang Gewichte im Fitnessstudio zu stemmen? Wie berechne ich den relativen Wert, den es hat, wenn ich diesen Samstagmorgen mit der Lektüre eines spannenden neuen Science-Fiction-Romans verbringe, statt den Berg an E-Mails abzuarbeiten, der sich in meinem Postfach angestaut hat? Das Leben ist ein Wust von unterschiedlichen Werten, die sich alle gegenseitig niederbrüllen – ohne dass wir über eine zusammenfassende Methode verfügten, um ihnen allen Rechnung zu tragen.

Aber Spiele sind anders. Spiele gewähren uns die kostbare Erfahrung von Klarheit. Und diese Klarheit ist die einer Aufgabe – eine Klarheit in den Werten. Im Spiel wissen wir endlich einmal genau, was wir tun sollen, und danach wissen wir genau, wie gut wir dabei abgeschnitten haben. Da gibt es keine größeren Fragen über den Sinn unseres Lebens, keine existenzielle Angst um unsere Ziele, keine Mehrdeutigkeiten. Wir wissen ganz genau und in allen expliziten, fraglosen und vollkommenen Einzelheiten, welchem Zweck wir gerade nachjagen. Spiele geben uns *Werteklarheit*. Sie sind ein existenzieller Balsam für die Wunden, die das Chaos des alltäglichen Lebens in uns schlägt.

Und Spiele erzählen uns auch ganz genau, was alle anderen wollen. Sie koordinieren unsere Werte und machen es uns einfach, einander zu verstehen. Sie erzeugen eine instantane, künstliche Gemeinschaft.

Ich habe mein halbes Leben lang verheimlicht, was ich wirklich liebte. Ich bin ein verdammter Sonderling, der massig Zeit damit verbracht hat, bizarren Obsessionen zu folgen, die da draußen fast niemand versteht. Unsere Interessen sind so unterschiedlich, dass sie in verschiedenen Sinnsprachen zu uns sprechen. Das Klettern spricht zu mir in der Sprache des Stärkerwerdens, der Beherrschung von Bewegungen und der Problemlösung. Der Jazz spricht zu mir in der Sprache der mitreißenden Improvisation, der kollektiven Kreativität bei hoher Geschwindigkeit und der Schönheit der Mathematik in Klangform. Und die Philosophie spricht zu mir in der Sprache der Neu-

gierde, der Verbundenheit und der großartigen Ideen. Für viele andere sind diese Sinnsprachen völlig unverständlich. Andere Menschen interessieren sich allerdings auch für andere Dinge mit anderen Sinnsprachen, die wiederum mir fremd und unverständlich erscheinen.

Spiele hingegen definieren all diese Unterschiede weg. In den meisten Spielen gibt es keine schwierigen Fragen über die Motivlagen anderer Personen. Da klaffen keine riesigen Abgründe zwischen unseren sehr unterschiedlichen Vorlieben. Die Regeln bestimmen vielmehr genau dasselbe Ziel für uns alle. Sie erzeugen eine gemeinsame Sprache des Erfolges. Uns selbst zu erklären wird damit zu einem mühelosen Unterfangen. Scoring-Systeme sorgen dafür, dass wir einander vollständig transparent werden. Was bleibt, ist nur die eine einfache praktische Frage: Welches sind die wirksamsten Mittel, um dieses gemeinsame, klare Ziel zu erreichen?

Spiele verschaffen uns *Klarheit über unsere gemeinschaftlichen Werte*. In den meisten Spielen ist diese Klarheit unverhohlen artifiziell. Die Punkte sind reine Erfindung, und die Ziele haben wir uns einfach um des Späßes oder der Befriedigung willen ausgedacht – mit anderen Worten: um irgendeiner angenehmen Art von Betätigung eine Form zu geben. Spielziele kann man annehmen und danach wieder loslassen. Spielinteressen sind temporär und flüchtig.

Metriken hingegen bieten uns eine andere Art von Deal an. Sie versprechen die gleiche herrliche Klarheit: dass, wenn wir nur ein einfaches Punktesystem anerkennen, unsere Werte klar und leicht vermittelbar werden. Hochschulrankings, Followerzahlen auf Social Media, Seitenaufrufe – sie alle versprechen, die Bedeutung von Erfolg in der Welt zu simplifizieren. Die Kosten aber sind andere. Denn Metriken sind darauf ausgelegt, etwas in der Welt zu messen, und zwar etwas Reales. Vielleicht geht es um Gesundheit, um Bildung oder Wohlbefinden. Vielleicht geht es auch um Beliebtheit oder Status. Und wenn mechanische Punktesysteme versuchen, irgendwelche realen Wahrheiten abzubilden, dann ist es für uns Zeit, uns über mögliche Fehler Sorgen zu machen – nämlich über die Möglichkeit eines Missverhält-

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

nisses zwischen der Klarheit eines Scores und dem kompakten Chaos der wirklichen Welt. Denn dann laufen wir Gefahr, von einer künstlich vereindeutigten Inszenierung von Werten davon abgelenkt zu werden, was wirklich wichtig ist.

Ich verbrachte Jahre damit, den Philosophie-Rankings nachzujagen, bis ich damit fast meine Seele zerstört hatte. Ich wurde zu einem elenden, verhärmten Menschen, der hasste, was er las, und hasste, was er schrieb. Und alle anderen hassten es auch. In meinen ruhigen Stunden fing ich allerdings mit einem kleinen Nebenprojekt an, und zwar hinsichtlich einer Frage, die fast niemand in meiner Profession ernst nahm: Warum spielen wir Spiele? Diese Frage faszinierte mich. In der Welt der offiziellen akademischen Philosophie galt dies allerdings nicht als eine echte Frage, weshalb ich mein kleines Projekt auch sorgsam vor meinen Kolleginnen und Kollegen verbarg und nur in verstohlenen Momenten daran arbeitete.

Ein paar Jahre später hatte mich die Jagd nach dem nächsthöheren Rang bis zu einem Punkt getrieben, an dem ich überlegte, die Philosophie aufzugeben, meinen Professorenjob zu verlassen und mir etwas anderes zu suchen, was ich mit meinem Leben anfangen könnte. Eine Chance gab ich mir aber noch. Ich widmete mich fortan ganz einer einzigen Aufgabe, die, von der professionellen Warte meines Berufsstandes aus betrachtet, wie das lächerlichste Vorhaben aller Zeiten aussah: die Frage zu beantworten, worin der Wert von Spielen besteht. Anschließend war ich jahrelang wie besessen von dem Versuch, die besondere Schönheit und den Wert von Spielen in Worte zu kleiden. Ich wollte zum Ausdruck bringen, dass Spieledesigner eine ganz eigene Künstlerkaste bilden, die Punktesysteme benutzen, um unsere Wünsche und unser Handeln in etwas Schönes umzubilden.

Ich interessierte mich dafür, weil ich mich für Spiele interessierte. Ich habe mein ganzes Leben damit verbracht, Spiele aller Art zu spielen. Mein erstes Computerspiel bekam ich mit zehn Jahren. Mein

Vater wurde in den 1980er-Jahren von einem vietnamesischen Flüchtling zu einem Programmierer bei Intel. Von dort brachte er uns einen ausgedienten Firmenrechner mit, den er als Mitarbeiter vergünstigt erwerben konnte. Das war ein primitiver Kasten von der Größe eines Kühlschranks. Platz dafür hatten wir lediglich in unserer Garage. Ich habe darauf eines der ersten Computerspiele überhaupt gespielt: *Colossal Cave Adventure*, ein komplett textbasiertes Adventure Game, wobei das Spiel einem schriftlich mitteilte, was vor sich ging, und man ihm dann mittels schlichter Textanweisungen sagen musste, was man tun wollte: «Geh nach Westen», «nimm Lampe», «nimm Wasser», «gieß Wasser aus».

Ich wuchs zeitgleich mit den Computerspielen auf. Ich spielte tonnenweise Textadventures und danach die ersten grafikbasierten Abenteuerspiele. Ich spielte auch einige der ersten Rollenspiele, bei denen man durch endlose Höhlen wandern musste, um Monster zu töten und Erfahrungspunkte zu sammeln. Ich spielte aber auch andere Spiele. Ich erlernte Schach und Poker. Und ich verliebte mich in Go – das möglicherweise schönste Spiel von allen, weil es so tiefgründig ist. Zudem opferte ich Monate meines Lebens für das schrecklich süchtig machende PC-Strategiespiel *Civilization* – möglicherweise das einzige Spiel, das ich bedauere, jemals gespielt zu haben. Und später entdeckte ich die enorm anwachsende Welt der europäischen Brettspiele. Ich spielte umwerfend intelligent geschriebene Auktions- und Ressourcenmanagementspiele. Die Nächte verbrachte ich damit, Brettspiele mit meinen Freunden zu spielen und danach stundenlang über unsere Erfahrungen zu sprechen, also herauszufinden, was das eine Spiel so langweilig, mechanisch und das andere so unglaublich spannend machte. Ich fing an, in Online-Foren zu posten, um Brettspiele zu rezensieren und herauszufinden, was bestimmte Spiele so überaus lebendig machte. Dies alles floss dann irgendwann mit meiner akademischen Karriere zusammen, sodass ich am Ende ein ganzes philosophisches Buch über die besondere Magie der Spiele schrieb.

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

Zugleich hatte ich es aber auch mit Metriken zu tun. Auf meiner ersten Professorenstelle war ich der «learning outcomes liaison» meines philosophischen Fachbereichs – also so etwas wie der «Lernerfolgsbeauftragte». Das hieß, dass ich quantitative Daten darüber sammeln musste, wie unsere Abteilung bei der Förderung der Philosophiestudierenden abschnitt, um zu belegen, dass wir alle nicht einfach nur dahergelaufene Blender waren, die das Geld des Steuerzahlers verschwendeten. Und dies musste ich in einem Umfeld tun, in dem der Lernerfolg von der Verwaltung definiert wurde, und zwar auf eine sehr spezifische Weise. «Studentischer Erfolg» wurde nämlich offiziell als gewichteter Durchschnitt der Zahl der Abschlüsse und der Geschwindigkeit des Studiums verstanden.

Diese Definition fing fast nichts von dem ein, was für mich oder meine Professorenkollegen in der Lehre irgendwie von Belang war. Aber es beherrschte unser Leben. Das war die Sprache, in der wir sprechen mussten, wann immer wir eine Neueinstellung oder eine kostenintensivere Anschaffung rechtfertigen mussten. Somit fing ich an, auch über die Philosophie zu schreiben, die hierbei im Hintergrund stand: über die Frage, warum Metriken normalerweise so bestimmt werden, dass sie all das zerschmettern, was uns wirklich wichtig ist, und damit das Leben aus allem herausaugen, was wirklich zählt.

Und ich merkte irgendwann, dass ich eine ganze Spieltheorie entwickelt hatte, in der einfache und klare Punktesysteme jene magische Zutat waren, die uns das Tor zu einer ganzen Welt des wundervollen Spiels öffneten. Daneben hatte ich aber auch noch eine ganze Theorie über Metriken entwickelt, in der klare und einfache Punktesysteme das abtöteten, was wirklich relevant war. Ich wurde also von einer Frage gepackt, die für eine Weile anscheinend nur für mich wichtig war: Woran liegt es, dass mechanische Scores in Spielen der Schauplatz von so viel Spaß, Fluidität und Vergnügen sind? Und warum lassen sie im Bereich öffentlicher Maßnahmen und institutioneller Metriken das Leben aus allen Dingen entweichen?

Das ist die Frage, die zu dem Buch führte, das Sie gerade in den Händen halten. Ihre Beantwortung wird in zwei großen Schritten erfolgen, die sich ungefähr auf die beiden Hälften dieses Buches verteilen.

In der ersten Hälfte werden wir entdecken, dass wir Scoring-Systemen mit zwei sehr unterschiedlichen Einstellungen gegenüber treten können. Wir können ihnen *spielerisch* begegnen – uns in sie hineinarbeiten und wieder aus ihnen herauswinden, zwischen ihnen hin und her tänzeln, sie verwandeln und modifizieren – oder uns von ihnen *gefangen nehmen lassen*. Das bedeutet, dass wir es solchen Systemen gestatten, unsere Ziele zu diktieren, und das selbst dann, wenn sie kaum zu unserem Leben passen. Zunächst wird es deshalb so aussehen, als ob der Unterschied eine Sache der subjektiven Einstellung wäre. Man könnte daher glauben, dass die Lösung vielleicht ganz einfach ist: Als Individuen sollten wir versuchen, die richtige Haltung einzunehmen und einfach spielerischer mit allem umzugehen.

In der zweiten Hälfte werden wir allerdings feststellen, warum es eben doch nicht so einfach ist. Die Welt macht es nämlich oft extrem schwer, spielerisch zu sein. Die besondere Natur von Spielen und ihres sozialen Umfelds – ihre Geschwindigkeit, Abgetrenntheit und Flüchtigkeit – regt uns zu jener spielerischen Haltung an und macht es leicht, sie einzunehmen und beizubehalten. Das Wesen von Metriken schreckt Verspieltheit hingegen ab. Sie fördern stattdessen die Wertübernahme, also eine rigide Bindung an ein äußerliches System von Werten. Dieser Wertübernahme werden wir überall begegnen – im Journalismus, in der Bildung, in der Wirtschaft, aber auch in unserem Essen, in unseren Hobbys und in der Art und Weise, wie wir unsere eigene Gesundheit und unser eigenes Glück messen.

Manchmal ziehen und zerren Metriken auch an uns, weil sie an simple Anreize wie etwa Geld, Berufschancen, Status oder Macht gekoppelt sind. Diese erklären allerdings nicht alles. Oft verschaffen uns Metriken tatsächlich Status und Macht – aber nur, weil auch alle

1. Ist das wirklich das Spiel, das du spielen willst?

anderen bereits in ihren Strudel geraten sind. Wie gesagt: Die Philosophen hätten diese Ranglisten auch ignorieren können, da sie ohnehin keine offizielle Autorität besitzen. Wir waren es, die ihnen überhaupt erst ihre Macht verliehen haben, und zwar einfach dadurch, dass wir an sie glaubten.

Am faszinierendsten aber ist der Umstand, dass so viele von uns auch dann in die öffentlichen Metriken hineingesaugt werden, wenn sie uns keinen Statusgewinn verschaffen oder uns sogar schaden. Abzuspecken, bis die Gesundheit darunter leidet und man in Depressionen versinkt, oder auch dann noch wie besessen Jagd nach Likes und Followern zu machen, wenn sie nichts mehr zum beruflichen Erfolg beitragen kann, sind nur zwei Beispiele dafür. Gerade die Klarheit und universelle Verständlichkeit von Metriken verführt uns zur Wertübernahme, selbst wenn diese unser Wohlergehen erheblich beeinträchtigt.

Metriken sind verständlich, miteinander verwoben und vollkommen transparent. In dieser Klarheit aber lauert eine bestimmte Falle: Wir verfallen dem, was jeder verstehen kann. Spiele hingegen sind isoliert, unverbunden und unbedeutend. Das Vergnügen, dass wir an ihnen empfinden, ist oft persönlicher Natur und für andere undurchsichtig. Und diese Undurchsichtigkeit verschafft uns Raum, um frei zu sein.

Ich schreibe dieses Buch, weil ich eine E-Mail von einer Studentin erhalten habe. Sie war bei einer meiner Vorlesungen anwesend, als ich über das Mysterium sprach, warum Spiele und Metriken so unterschiedliche Wirkungen haben. Dabei ging es auch um die beiden Hauptaspekte, die im Zentrum dieses Rätsels stehen: um das *strebensorientierte Spielen* (*striving play*) und die *Wertübernahme* (*value capture*). Als ich die Vorlesung hielt, hatte ich noch keine gute Antwort. Ich tastete einfach blind herum und versuchte, ein ganzes Knäuel von Zusammenhängen zu entwirren. Jene Studentin aber setzte sich mit

mir in Verbindung und teilte mir mit, dass mein Vortrag sie aus einer fünf Jahre anhaltenden depressiven Abwärtsspirale herausgeholt habe.

Wie sich zeigte, war sie mir sehr ähnlich: eine asiatischstämmige Amerikanerin, deren Eltern Einwanderer waren und sie sowohl zur perfekten Abschlussnote als auch in das am besten bewertete College des Landes gedrängt hatten. Zudem war auch sie eine Athletin und spielte Golf auf Wettkampfniveau. Und wie sie sagte, kämpfte sie mit ihrer Anorexie und war besessen von ihrem BMI.

Durch meinen Vortrag habe sie gemerkt, dass sie in allen möglichen Arten von schlechten Spielen feststeckte. Das Leben hatte ihr ein paar Scoring-Systeme mit auf den Weg gegeben, und sie versuchte einfach nur, einen so hohen Punktestand wie möglich zu erreichen, ohne sich zu fragen, ob sie sich diese Systeme überhaupt jemals so sehr zu Herzen hätte nehmen dürfen. Sie wie Spiele zu betrachten habe ihr geholfen, eine gewisse Distanz zu den Ranglisten und Metriken einzunehmen. Sie konnte einen Schritt zurücktreten und sich selbst fragen, ob sie diese Systeme wirklich akzeptieren wollte, ob sie ihr wirklich wichtig waren.

Sie schickte mir ein Foto ihres Telefons. Sie hatte den voreingestellten Bildschirmhintergrund verändert, sodass ihr jedes Mal, wenn sie auf ihr Handy schaute, eine Botschaft oder Erinnerung angezeigt wurde. Sie lautete: «Ist das das Spiel, das du wirklich spielen willst?»

2.

Strebensorientiertes Spiel

Es war die Zeit der Pandemie. Ich war in Utah und lernte das Fliegenfischen, um mich selbst davor zu bewahren, in ein Loch der Verzweiflung zu stürzen. Das Fliegenfischen war genau das, was ich in diesem Moment brauchte – in meinen Vierzigern, vollkommen überlastet von meinem Dasein als Vater und von administrativen Aufgaben. Und es war genau das, was ich während des Lockdowns brauchte. Meine Tage verbrachte ich zum großen Teil in einem improvisierten Homeoffice in meinem Keller, wo ich versuchte, einen Bildschirm voller weißer Kästchen über Zoom zu unterrichten. Wenn man aber draußen in der Natur ist, in einem Fluss steht und bewusst auf die Details des sich bewegenden Wassers achtet, dann reinigt das das Gehirn ebenso sehr wie die Seele.

Beim Fliegenfischen trifft man auf lauter Typen, die süchtig nach diesem Sport sind. Meine persönliche Theorie dazu lautet, dass viele von diesen Jungs eigentlich dringend Meditation bräuchten, sich das aber nicht eingestehen können. Das Fliegenfischen verschafft ihnen aber wenigstens eine hinreichend maskuline Ausrede, sodass sie die spirituelle Reinigung eben doch bekommen, die sie wirklich brauchen.

Für mich ist der Höhepunkt dieses Sports das trockene Fliegenfischen. Dabei angelt man mit einer winzigen Insektenattrappe, die auf dem Wasser schwimmt, und versucht, einen Fisch dazu zu bringen, diese künstliche Fliege von der Wasseroberfläche zu fressen. Das Fliegenfischen ist ein Akt ununterbrochener Aufmerksamkeit für die

natürliche Welt. Man pirscht am Ufer entlang und hält Ausschau nach Anzeichen für Fische. Vielleicht erspäht man hinter einem unter Wasser gelegenen Stein eine ruhige Stelle – das klassische Angelrevier für Forellen. Oder man sieht, wenn man Glück hat und aufmerksam genug ist, tatsächlich eine Forelle an der Oberfläche fressen. Das Ziel besteht nun darin, sich von hinten anzuschleichen und die künstliche Fliege vorsichtig so auszuwerfen, dass sie direkt vor dem Fisch landet. Und wenn alles klappt, kommt die Forelle herangeschwommen, inspiziert den Köder und schnappt ihn sich direkt vor Ihren Augen.

Nun zieht man den Fisch an Land, bewundert ihn kurz – und lässt ihn dann wieder frei. Denn die meisten Fliegenfischer angeln nicht aus Gründen der Nahrungsbeschaffung. Sie fangen und lassen wieder frei. Es geht ihnen nie darum, den Fisch tatsächlich zu entnehmen. Nicole, eine der Personen, die mir das Fliegenfischen beigebracht haben, hat den Teil mit dem Fangen sogar gänzlich übersprungen. Sie berichtete mir, dass sie sich ohnehin schon schlecht fühle, weil sie die Fische – besonders während der Laichzeit – störe. Deshalb schneide sie manchmal den Haken von ihrer Fliege ab und versuche lediglich, die Forelle zum Verschlucken der Fliege zu bringen. Ihr reichte es, den Fisch zu täuschen; für ihre Version des Spiels war es unnötig geworden, den Fisch an die Leine und anschließend in den Kescher zu bekommen.

Für mich ist die wesentliche Erfahrung des Fliegenfischens ein sinnlicher Akt des Informationsmanagements. Man betrachtet die winzigen Details des Flusses und hält Ausschau nach den verräterischen Anzeichen für einen guten Platz zum Forellenangeln. Zum einen ist da das träge dahinfließende Wasser, das den Fischen Unterschlupf bietet, und zum anderen die scharfen Strömungskanten, die für Nahrung sorgen. Man sucht nach kleinen, schemenhaften Bewegungen im Wasser – dem subtilen Hin- und Herschlingeln der gut getarnten Forellen. Und dann muss man ihnen auch noch den richtigen Köder präsentieren. Denn wenn diese Fische hohen Angeldruck verspüren, werden sie wählerisch. Also muss man die Insekten studieren, auf

ihre Färbung und Größe achten und die Fliege entsprechend anpassen. Beim Fliegenfischen wird man selbst zum Dreh- und Angelpunkt in diesem herrlich überwältigenden Informationsfluss. Man muss sich geschickt darin bewegen und das Signal vom Rauschen unterscheiden.

Dies ist nun aber nicht nur eine oberflächliche Tarnung für Meditation. Wenn ich einfach nur in einem Fluss stehen und dabei versuchen würde, meinen Kopf freizubekommen, dann wäre ich ziemlich schnell sehr gelangweilt. Ich kann mich nicht einfach willensmäßig dazu bringen, mich auf die Wasseroberfläche zu konzentrieren. Die Jagd nach den Fischen fokussiert meine Aufmerksamkeit dagegen wie unter einem Brennglas. Sie strukturiert meinen Blick auf den Fluss, gibt mir ein Ziel und sagt mir, worauf ich achten und was ich sehen muss. Diese intensive diffuse Aufmerksamkeit erregt in mir einen Zustand tiefer, ruhiger, weicher Fokussierung. Seltsamerweise hat die Verfolgung des Ziels, *Fische zu fangen*, durch die auf den Fluss gerichtete Aufmerksamkeit eine *Meditation* zum Ergebnis.

Der Schriftsteller und Fliegenfischer John Gierach spricht oft über den eigentlichen Sinn seiner Sportart. Tatsächlich muss man versuchen, Fische zu fangen – und dabei auf möglichst große Exemplare hoffen. Dieses Ziel organisiert und belebt die ganze Aktivität. Aber das Fischefangen ist gar nicht der eigentliche Sinn der Sache. Besonders deutlich zeigt sich dies an den Fliegenfischern, die Fische fangen und zumeist wieder freilassen. Es ist nicht wirklich wichtig, wie viele Fische man fängt oder wie groß sie sind. Man kann einen guten Tag erwischen, sodass bei jedem Auswerfen der Angel gewaltige Exemplare beißen. Man kann auch einfach einen ruhigen Fluss entlangwandern, seine Angel in eine kleine Untiefe nach der nächsten auswerfen und lediglich ein paar wenige Fische fangen – dafür aber schöne und wilde. Oder man kann den ganzen Tag damit verbringen, einem einzigen cleveren Fisch nachzujagen, ihn immer wieder mit unvollkommenen Angelwürfen zu erschrecken und ihn am Ende dazu zu bringen, ein einziges Mal auf die eigene Fliege loszugehen, wobei man

den richtigen Zeitpunkt zum Einholen der Angel verpasst. Doch alle diese Tage sind gute Tage. An ihnen verbringt man seine Zeit auf wunderbare Weise in der Natur – mit sorgfältig geplanten Bewegungen und flüssigen Angelwürfen. Der Fisch stellt zwar den Fokus, aber nicht den Wert der Aktivität dar. Der eigentliche Punkt ist etwas Größeres, Eigenartigeres, Mystischeres. Man verbringt Zeit an einem Fluss, wo man versucht, Fische zu fangen, und fängt an, den langsamen Zyklus des Auftretens verschiedener Insekten über den Tagesverlauf hinweg zu beobachten. Man bemerkt plötzlich, dass der erste Schlupf der Marienkäfer mit dem Erscheinen der Kolibris zusammenfällt und dass sich der wilde Spargel nur eine Woche lang am Frühlingsanfang zeigt. Allmählich bekommt man ein Gefühl für den Rhythmus und den Kreislauf des Ökosystems eines Flusses. Die natürliche Welt ist plötzlich von höherer Auflösung. Fische zu fangen ist das *Ziel*, aber nicht der *Zweck* des Fliegenfischens.⁵

Gierach ist ein *striving player* – ein strebensorientierter Spieler.

Mehr Informationen zu diesem und vielen weiteren Büchern aus dem Verlag C.H.Beck finden Sie unter: www.chbeck.de