

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

“Ich glaube nicht, dass man absolute Sicherheit durch absolute Kontrolle erhält” – Interview mit Daniel Marx (Osmotic Studios)

Yannic Borchert · Samstag den 16. Dezember 2017

*Der Regen prasselt lautstark gegen die Fensterscheiben an diesem Dezembermorgen. Doch das Lärmen der Natur wird von einem anderen Geräusch übertönt. Einem synthetischen. Der Skypeklingelton verstirbt nach seinem dritten Auftakt und wird von der sympathischen Stimme des Spieleentwicklers Daniel Marx abgelöst. Das Marx überhaupt Skype nutzt, ist verwunderlich. Er ist Mitgründer, Game Designer und Producer von *Osmotic Studios*, deren Spiel “Orwell” den Deutschen Entwicklerpreis in den Kategorien Innovation und Beste Story gewonnen hat.*

Marx und sein Team setzen sich in Orwell mit den Möglichkeiten eines Überwachungsstaates auseinander. Er selbst zeigt während des Gesprächs ein großes Interesse an dem Thema und ist sich der Mitschuld stets bewusst. Ein angenehmer Gesprächspartner, der mir eine Antwort jedoch schuldig blieb. Es war die wichtigste von allen.

Daniel Marx, geboren am 7. Oktober 1984, wohnhaft in Niedersachsen, nahe Hamburg. Du wärst beinahe zu spät zum deutschen Entwicklerpreis gekommen, weil du in Osnabrück festgesteckt hast. Eines deiner liebsten Spiele 2017 war dabei gar kein deutsches Spiel, sondern „What Remains of Edith Finch“ von Giant Sparrow.

Ähm, also ...

Oh, und wie ich sehe, hast du als QA-Tester bei einem führenden IT-Partner der Finanzindustrie angefangen. Latein sprichst du außerdem. Das hat dir aber wohl nicht sehr bei deinem Studium von 2004 bis 2009 an der Universität Paderborn geholfen, wo du den Bachelor of Science in Informatik gemacht hast. Interessanterweise mit Psychologie als Nebenfach. Und bald beginnt deine liebste Zeit im Jahr – die Tage zwischen Weihnachten und Neujahr.

Das ist schon ein wenig beunruhigend, wenn du das so vorträgst.

Nicht wahr? Wir haben uns noch nie gesprochen, aber das sind alles Dinge, die über dich im Internet zu finden sind. Und darum ging es ja auch in eurem letzten Spiel – Orwell.

Ja, genau um solche Angaben geht es letztlich – all die Dinge, die wir freiwillig ins Netz stellen.

Kompliziert wird es, wenn Informationen unvollständig bleiben. Nehmen wir deinen Tweet, dass du in Osnabrück fest teckst. Hätte ich nicht mitbekommen, dass du den Preis entgegengenommen hast, hätte ich meinen können, du wärst nicht vor Ort gewesen.

Stimmt wohl – das ist auch einer der Kernaspekte in Orwell. Informationen, die aus dem Zusammenhang gerissen werden. Diese Spielmechanik war dabei nicht ursprünglich geplant, sondern wurde durch die Umstände erzwungen. Als wir Orwell damals ersonnen hatten, standen wir vor dem Problem, dass wir nie den vollständigen Kontext abbilden konnten. Dann kam uns der Gedanke, dass wir wohl auch im echten Leben vor diesem Problem stehen würden. So haben wir die Fehlinterpretation als Spielmechanik verbaut ...

... welche sogar ziemlich zentral wurde ...

... so steht man immer vor dem Problem, dass man nie genau weiß, wie man etwas einsortieren soll. Was stimmt denn jetzt eigentlich? Wer hat das behauptet? Und auch: Woher kommt die Information? Diese Unzuverlässigkeit macht einen großen Teil des Spiels aus.

Was ist das größere Problem an dem System? Dass es überhaupt existiert oder seine Fehleranfälligkeit?

Ich glaube, dass – eine wirklich gute Frage. Ich glaube, beides ist das Problem. Was das größere Problem ist, mag ich gar nicht beurteilen. Wie das System in Orwell funktioniert, funktioniert es jedenfalls nicht gut. Dadurch ergibt sich auch das Problem, dass das System eben so existiert, wie es funktioniert.

Ihr habt das Spiel nach George Orwell und seinem berühmten Roman 1984 benannt. Die dort geschilderte Zukunftsvision scheint 2017 nicht mehr so fern. Erst Anfang Dezember plädierte Thomas de Maizière dafür, dass Autohersteller dem Staat eine Hintertür für

Überwachung offenhalten müssen. Habt ihr womöglich auch deswegen den deutschen Entwicklerpreis für die beste Story bekommen, weil ihr so nah am Zeitgeist seid?

Ob das hier mit reingespielt hat, kann ich natürlich nicht sagen. Aber genau solche Entwicklungen waren schließlich der Auslöser für unser Spiel, im Besonderen die Snowden-Revelations. Die haben das ganze Thema ja erst so richtig hochkochen lassen. Wir haben schon eine ganze Weile beobachtet, wie sich die Gegebenheiten immer mehr Richtung Überwachung verschieben, dass einfach immer mehr Hintertüren geöffnet oder offen gehalten werden. Immer mit der Begründung, dass man sich vor Verbrechen schützen möchte; vor Terrorismus. Genau diesen Konflikt wollten wir mit Orwell aufgreifen.

Dabei ist es eine valide Position, sich schützen zu wollen.

Natürlich möchte man was gegen Terrorismus und Verbrechen unternehmen und diese verhindern. Die Frage ist nur, wie weit man dabei gehen darf. Ich meine, all das – die ganzen Auswüchse, die Geschehnisse um Snowden – das sind noch immer Auswirkungen der Terroranschläge von 2001. Seitdem dreht sich eine Spirale immer weiter Richtung Überwachung ...

... immer wenn ein Anschlag passiert, heißt es, man benötige noch mehr Zugriffsrechte ...

... und das ist ein ganz natürlicher Reflex. Man will etwas unternehmen und die Bürger schützen können. Das kann ich nachvollziehen. Damit kann man sich im ersten Moment vielleicht beliebt machen, aber diese Gedankenspirale ist gefährlich. Mit unserem Spiel wollten wir daher die Frage aufwerfen: Wann ist denn mal genug? Wie weit dürfen wir noch gehen? Ist ein System, wie wir es in „Orwell“ haben, nicht zu viel?

Hast du für dich eine Antwort finden können?

Ich vertrete die Position, dass es Grenzen geben muss. Ich glaube nicht, dass man absolute Sicherheit durch absolute Kontrolle erhält. Diesen Gedanken kann man doch leicht ad absurdum führen. Nehmen wir mal an, wir hätten die Kapazitäten, alle Bürger rund um die Uhr zu überwachen. Dann könnte man mit Sicherheit Kriminalität und Terrorismus bekämpfen, aber ich glaube nicht, dass das irgendjemand möchte. So weit darf es doch nicht erst kommen. Ein System wie wir in Orwell dargestellt haben, ist zu viel. Weil es die Privatsphäre der Leute immens verletzt. Wir greifen hier ja nicht nur auf öffentliche Informationen zu, sondern können Gespräche mithören und ihre Rechner durchsuchen. Da würde ich für mich persönlich sagen: Das ist zu viel. Aber jeder muss da für sich selbst die Antwort finden.

Sind wir nicht auch selbst das Problem? Vieles, was früher privat war, teilen wir heutzutage öffentlich allen Leuten mit. Wir machen uns selbst gläsern. Haben wir hier die Verantwortung und sind Mittäter, oder müssten wir darauf vertrauen dürfen, dass das nicht gegen uns verwendet wird?

Ich würde es nicht als Mittäterschaft bezeichnen. Aber ich glaube, es muss eine Sensibilisierung geben. Jeder müsste sich mehr bewusst werden, was er von sich selbst preisgibt. Es gibt, wie du schon sagst, zwei Seiten: Die eine Seite ist das, was die Systeme wie Twitter oder Facebook an Nutzerdaten über uns abfragen – ohne dass es uns bewusst ist – und auf der anderen Seite ist all das, was wir selbst über uns preisgegeben haben. Das hast du am Anfang ja gut vorgeführt. Zumindest für das, was wir selbst preisgeben, müssen wir sensibler werden.

Dabei ist das sehr zweischneidig. Man wird immer nachverfolgen und analysieren wollen, was wir im Netz schreiben. Egal, ob das jetzt große Netzwerke, die Regierung oder Firmen sind. Was immer im Internet ist, lässt sich verwerten und abfragen. Das ist jedoch natürlich ein Problem – denn wenn ich mir immer erst überlegen muss, was ich schreibe, ist der Nutzen des Internets – der Meinungs austausch – weg. Dann setzen wir die Schere im Kopf an, weil wir fürchten müssen, dass alles gegen uns verwendet werden kann.

Dabei gibt es durchaus Möglichkeiten, anonym zu bleiben. Wir haben Suchmaschinen wie DuckDuckGo, wir haben das TOR-Netzwerk, um unerkannt zu bleiben. Nur ist das alles kompliziert und mühselig und die großen Firmen wie Google bieten uns angenehmere und einfachere Methoden an. Sind wir zu bequem, uns zu verändern?

Bequemlichkeit hat damit sicher auch was zu tun, das kann ich sogar an mir selbst beobachten. Den Gedanken wollten wir auch ein wenig in das Spiel reinbringen. Es betrifft schließlich jeden, aber man macht sich kaum Gedanken darüber. Daher kommt auch nie der große Aufschrei, der eigentlich da sein müsste. Aber ich nutze trotz aller Kritik auch immer noch WhatsApp – einfach weil es ganz viele andere Leute, die ich kenne, ebenfalls nutzen.

Geht mir ja genauso.

Eben! Das hat auf jeden Fall mit Bequemlichkeit zu tun. Auch damit, dass man dorthin geht, wo die Leute sind. Soziale Medien machen ja nur bei großen Massen Sinn. Um sie von dort wegzubewegen, müsste man erst einmal die große Menge überzeugen und das ist einfach extrem schwierig. Es stört die Leute einfach noch nicht genug und ist nicht richtig greifbar.

Ein wichtiges Thema – auch musikalisch – war in eurem Spiel: „Die Gedanken sind frei“.

Warum habt ihr euch für dieses deutsche Lied entschieden?

Das kann ich tatsächlich gar nicht mehr genau sagen. Es hat einen historischen Hintergrund – relativ früh hatte ich die Idee, das Lied einzubauen. Ich fand es irgendwie passend – wir sind schließlich eine deutsche Spieleschmiede. Dabei sollte das Spiel auch international funktionieren und wurde daher komplett auf Englisch veröffentlicht, aber wir wollten zumindest eine kleine deutsche Note reinbringen. Eines unserer Vorbilder war „Papers Please“ – dessen „GLORY TO ARSTOTZKA“ ja sehr griffig ist. Wir wollten solch ein greifbares Motiv auch für Orwell erschaffen.

Nach den gewonnenen Preisen für Orwell sitzt ihr ja aktuell bereits an einem zweiten Teil, welchen ich thematisch als geistigen Nachfolger betiteln würde. Doch statt um Überwachung geht es dieses Mal um „Fake News“. Ihr hangelt euch momentan an gesellschaftskritischen Themen entlang.

Da kann ich für den Nachfolger nicht widersprechen. Dabei war es bei „Orwell“ anfangs eigentlich gar nicht die Absicht, solch ein gesellschaftlich umstrittenes Thema zu bespielen. Wir haben mit Orwell angefangen, weil wir die Idee eines Thrillers auf dem Desktop cool fanden. Das hatte anfangs noch gar nichts mit Gesellschaftskritik zu tun. Erst als wir begonnen haben, etwas über das Thema Überwachung zu machen, hat es sich in diese Richtung entwickelt. Dabei hatten wir sogar Angst, dass das Thema längst überholt sein könnte, wenn das Spiel rauskommt – wir entwickelten ja bereits seit 2014.

Ihr hattet also Glück, dass es nur schlimmer geworden ist.

Ja, es ist erstaunlich wie viel Brisanz das jetzt erst recht bekommen hat. Mit „Ignorance is Strength“ und Fake News ist es natürlich noch gezielter auf einer aktuellen Thematik.

„Fake News“ ist vor allem dank Donald Trump ein geflügeltes Wort geworden. Es gibt sogar Studien, die zeigen, dass Informationen aus unseriösen Quellen in den letzten Monaten vor der Wahl des amerikanischen Präsidenten öfter geteilt wurden, als News aus den sogenannten etablierten Medien. Was bewegt Leute dazu, „alternativen“ Medien eher zu vertrauen?

Ich glaube, das hat mehrere Gründe – wenngleich das jetzt natürlich alles nur spekulativ ist. Durch Social Media und dem allgegenwärtigen Internet kann erst einmal jeder ziemlich schnell Informationen verbreiten ...

... was prinzipiell ja gut ist ...

... aber es gibt online kein Qualitätssiegel für guten Content. Natürlich wird das immer mehr etabliert, mit Glaubwürdigkeitsprüfungen und so weiter. Doch das ist noch immer sehr umständlich. Die schiere Menge und Zugänglichkeit macht die Verbreitung einfach. Dazu kommt, dass niemand gerne einsieht, dass man mit seiner Meinung falsch liegt. Das ist unangenehm. Die Leute suchen sich daher Informationen, die ihre Ansichten bestätigen.

Wir Menschen neigen also eher dazu, unsere bereits existierende Meinung zu festigen, statt über den Tellerrand zu schauen? Ähnlich wie bei Verschwörungstheorien?

Das ist auf jeden Fall ein Aspekt davon! Daran ist natürlich auch unsere Filterbubble schuld. Die reine Menge an Informationen sorgt dafür, dass wir immer etwas finden, was unsere Ansicht untermauert.

Bisher konnte man aus euren Trailern herauslesen, dass man in „Ignorance is Strength“ wieder die Regierung spielt, welche mit Fake News ihre Macht erhalten möchte: Wie die Ceau?escu-Regierung im Rumänien des 20ten Jahrhunderts, die damals so weit ging, sogar den Wetterbericht zu fälschen. Die Menschen sollten glauben, dass sie es sich nur einbildeten, so entsetzlich zu frieren. Dabei war es der Regierung nur nicht gelungen, genügend Brennstoff bereitzustellen.

Jetzt muss ich überlegen, was ich erzählen darf, denn wir haben ja noch nicht viel offenbart ...

Machterhalt spielt aber auf jeden Fall eine Rolle in der Story. Im Zentrum steht jemand, der Fake News verbreitet: ein „Journalist“ namens Raban Vhart aus dem Nachbarland Parges. Dort geht es, wie wir aus „Orwell“ wissen, aktuell drunter und drüber und ein Bürgerkrieg steht kurz vor dem Ausbruch. Vhart erfreut sich in Parges eines hohes Ansehen und ist in die Geschehnisse dort involviert. Er steht sogar im Verdacht, den Konflikt mit seinen Artikeln weiter anzuheizen. Das Ziel des Spiels wird es also sein, ihm das Handwerk zu legen.

Im zweiten Teil hat man also diesmal ein konkretes Feindbild.

Genau – während der erste Teil mehr ein Detektivspiel war, wissen wir dieses Mal genau, gegen wen wir antreten und müssen ihn mit allen Mitteln aufhalten. Auslöser der Story ist dabei, dass ein Agent der Nation in Parges verschwindet und Raban Vhart steht im Verdacht, etwas damit zu tun zu haben. Daher suchen wir belastende Informationen über ihn.

Aber kann man Fake News überhaupt aufhalten?

Es wird immer schwierig bleiben. Ich meine, es ist begrüßenswert, dass jeder Informationen verbreiten kann. Aber jetzt sehen wir nun einmal die Negativauswirkungen. Ich kann mir nicht vorstellen, dass das vollständig verschwindet. Hier brauchen wir mehr Aufmerksamkeit. Wenn jedoch jeder nur seine eigene Meinung hören will und kein Interesse an der Wahrheit hat, dann sind wir natürlich bei einem tieferliegenden Problem. Wenn ich sowieso glaube, dass die Presse nur Lügen verbreitet, werde ich auch mein Verhalten nicht ändern. Das wird noch Auswüchse haben, die wir uns gar nicht vorstellen können. Die Technik schreitet immer weiter voran und wir werden bald auch gefälschte Videos sehen. Dann wird es richtig schwierig, all das auseinander zu halten.

Pontius Pilatus hat Jesus vor Gericht gefragt: „Was ist Wahrheit?“ Diese Frage hätte ich gerne von dir beantwortet.

Nein! Das kannst du nicht wissen ...

Was?

Unser Spiel fängt mit einem Telefonanruf an, in dem Raban Vhart Pontius Pilatus mit genau derselben Frage zitiert. Ein ziemlich cooler Zufall! Und diese Frage bleibt die ganze Zeit in der Luft hängen.

Willst du die Antwort also auch für mich in der Luft hängen lassen?

Das überlege ich jetzt gerade ... „Was ist Wahrheit?“ ... Eine schwierige Frage. Ich will nicht sagen, dass es soetwas wie eine Wahrheit nicht gibt. Es gibt Fakten, die ich beobachten kann. Aber ich weiß nicht, ob ich mehr darauf eingehen möchte.

Es müssen ja auch nicht alle Fragen im Leben beantwortet werden.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 16. Dezember 2017 um 10:00 in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.