

Wissensmagazin für Wirtschaft, Gesellschaft, Handel
Nummer 3 . 2010

Global Playing

Immer mehr Menschen spielen –
mobil, sozial, vernetzt.

Nur Unternehmen, die sich darauf
einlassen, können gewinnen.



Richard Florida
Die neue Normalität

Peter Gloor
So werden Sie Coolfarmer

Gundolf S. Freyermuth
Gaming Kills the Video Star

Thema: Global Playing

4 AUTOREN

110 SUMMARIES

112 GDI-STUDIEN

113 GDI-KONFERENZEN

114 GOTTLIEB DUTTWEILER INSTITUTE

116 GDI-AGENDA 2010/2011

116 IMPRESSUM

> Medien

Gundolf S. Freyermuth

8 WILL GAMES KILL THE VIDEO STAR?

Digitale Spiele schicken sich an, von Film und Fernsehen die Rolle des Leitmediums zu übernehmen. Das Ergebnis könnte eine neue ästhetische Blütezeit werden.

> Gamifizierung

Bruno Beusch . Tina Cassani

14 REPLAY-VALUE

Die Gamifizierung der Konsumräume schreitet voran. Wie Designstrategien aus der Spiele-Welt für Marken, Produkte und Services genutzt werden können.

> Handel

Martina Kühne

18 SPIELERISCHE KUNDENPFLEGE

Online-Spiele machen sich daran, die Brücke zur realen Welt zu schlagen. Die ersten Unternehmen bedienen sich ihrer bereits.

> Sport

Detlef Gürtler

22 GLOBAL WINNERS

Vier Weltkarten der besten Sportnationen – für Fussball, für Rugby, für Tischtennis und für Schach.

> Spieleindustrie

Anja Dilk . Heike Littger

24 WELTENBAUER

Zu Besuch bei den Spieleentwicklern, die die exotischen Welten schaffen, in denen sich die Gamer bewegen.

> Kapitalmarkt

Gespräch mit Lars Hinrichs

32 «GAMING GEHT AB WIE SCHMIDTS KATZE»

Der Xing-Gründer und Venture-Capital-Investor über seine Erwartungen an den Spiele-Boom.

> Psychologie

Anja Dilk . Heike Littger

36 PLAYDUCATION

Spielbasiertes Lernen ist in Schule, Beruf und Gesellschaft auf dem Vormarsch. Was es leisten kann und was eben doch nicht.

> Die grosse Grafik

44 PLAY IT AGAIN

Stationen auf dem Weg zur Leitmediatisierung des Spiels.

> Science-Fiction

Marcus Hammerschmitt

46 EVO

Und was, wenn ein Spiel die Macht über die Menschen ergreift? Eine Kurzgeschichte aus dem Jahr 2049.

> Foto-Essay

Jan von Holleben

54 GAMEBOYS AND -GIRLS

Weil seit Friedrich Schiller der Mensch nur dann ganz Mensch ist, wenn er spielt.

Ideen

> Konsum

Richard Florida

72 DIE NEUE NORMALITÄT

In den USA bricht ein neues Konsumzeitalter an: Status wird nicht mehr durch Überfluss demonstriert, sondern mittels durchdachten Konsums.

> Innovation

Gespräch mit Peter Gloor

80 WERDEN SIE COOLFARMER

Der Übergang vom Coolhunting, dem Jagen nach Trends, zum Coolfarming, dem planmässigen Produzieren von Trendprodukten.

> Management

Sven Gabor Janszky . Stefan A. Jenzowsky

86 REGELN FÜR DEN REGELBRUCH

Vor (fast) jedem Durchbruch kommt ein Regelbruch. Und damit auch ein Regelbrecher. Er kann Ihr Unternehmen zerstören – oder zum Markteroberer machen.

> Zwischenruf

Klaus Jarchow

92 LUTHER 2.0

Der Medienbruch durch das Internet ähnelt dem durch den Buchdruck vor 500 Jahren. Doch für eine Revolution fehlt der neuen Form neuer Inhalt. Und ein Reformator.

Workshop

> Einzelhandel

Martina Kühne

100 UNSTORING

Der Point of Sale verlässt zunehmend den Laden. Doch in der Kombination von Bricks und Klicks hat der stationäre Handel eine Zukunft.

> Gastronomie

Gretel Weiss

104 WO MILCH UND CAFFÈ FLIESSEN

Kaffeebars sind derzeit der dynamischste Teilmarkt der Gastronomie – und ein Abbild der Genussskultur nachwachsender Generationen.

> Kolumne

Peter Felixberger

108 «DAS ZIEL IST DIE NEUE WIRKLICHKEIT»

Gute neue Bücher von Rafael Horzon, Malcolm Gladwell, Manfred Pohl, Jane Uhlig und dem Millennium Project.

Marcus Hammerschmitt

Evo



Und wenn eines Tages ein Spiel die Macht ergreift?

Eine Kurzgeschichte aus dem Jahr 2049

Crisis

Jetzt auf einmal die grosse Ruhe. Man kennt das aus der Fiktion. Leute, die etwas zu meistern haben, was man nicht meistern kann, und daran ganz ruhig werden. Wenn ich an die einzige Situation denke, von der ich diese Ruhe kenne, muss ich fast lachen. Eine Prüfung. Die Abschlussprüfung zum Medientechniker vor ... zwanzig Jahren. Was man früher Bibliothekar genannt hätte. Mein Gott, zwanzig Jahre. Ich bin zu alt für die Prüfung morgen, muss sie aber trotzdem machen. Weil man mich zwingen kann. «Man». Wenn ich wenigstens wüsste, wer mich zwingt. Ach nein, ich will es eigentlich gar nicht wissen. Ich will einfach nur hier sitzen in meinem Garten, der vor Insekten summt, der schön ist an diesem Sommerabend. Ich bin off. Mein Ghost streift nahezu ohne Kontakt zu mir durch seine Welt und lebt dort sein Leben. Was immer er dort treibt, ich bekomme nicht allzu viel davon mit. Vielleicht ein Kitzeln, wenn er den Ghost meiner Frau trifft, die im Wohnzimmer ist, alles andere als off. Oder den meiner Tochter, die nicht mehr lebt. Nur noch als Ghost. Woran meine Frau und ich uns gewöhnt haben. Zwangsweise.

Das Summen der Insekten um mich herum ersetzt in gewisser Weise das Summen des Netzes, wenn ich on bin, wenn ich mehr sehe und spüre von dem, was mein Ghost tut, wenn ich ihn lenke, wenn wir Evo spielen. Die Insekten,

von denen es so viele in meinem Garten zu geben scheint. Schwebfliegen und Bienen und Wespen und Schmeissfliegen und Stubenfliegen und Ameisen und Spinnen, obwohl die keine Insekten sind, wie jeder weiss, der weiss, dass ein Wal kein Fisch ist. Aber die Spinnen bauen Netze und fangen darin Insekten. Man braucht einander. Im Netz wird die Beziehung verwirklicht.

Gut, ich habe etwas eingenommen. Nichts Wildes, es ist sogar legal. Wenn ich bedenke, was meine ehemaligen Kollegen auf diesem Sektor treiben, bin ich schwer im Verzug. Das war ja mein Markenzeichen, schon immer, dieser Hang zur Verspätung. Ich bin ein Nachahmer und Nachäffer, aber mit Stil – immer so phasenverschoben, dass ich schon wieder originell wirke. Vor einem älteren Herrn, der originell ist, haben die Leute Respekt; sie glauben an seine Schaffenskraft als Künstler. Stetigkeit und Individualität, das macht eine Respektsperson aus. Und daher ist «man» auch auf mich verfallen. Und macht mich nun so einzigartig, wie ich mir das insgeheim immer gewünscht habe. Wenn auch auf etwas unangenehme Art.

Ah, ein Kitzeln. Mein Ghost ist auf einen Bekannten getroffen. Soll ich on gehen? Lieber nicht. Ich bin netzmüde, ich will nicht sehen, worin ich zappele, um die Spinne darüber zu informieren, dass das Abendessen da ist. Stattdessen will ich im Summen meines Gartens sein, um mich vorzubereiten. Man will schliesslich nicht mit leeren Händen dastehen.

Genesis

Als ich zu Evo kam, war ja schon alles da, alles entschieden, alles vorbereitet. Der Dotcom-Boom war gekommen und gegangen. 9/11 war gewesen, Second Life, der «Grosse Sprung nach Vorn», als China das Netz eindeutig dominiert hatte, der 3-D-Turn (der ja eigentlich auch ein Pixel-Turn gewesen war), meine Prüfung zum Medientechniker, das

Dann aus dem Off die Stimme: «Ihr Bewusstsein auf dem Sprung. NexTek. Be a part of evolution.»

Scheitern von «Roter Mars I» und der Triumph von «Roter Mars II» mit 3,4 Milliarden Astronauten an Bord, in Telepräsenz. All das war gekommen und gegangen und hatte mich doch, wie so viele andere, trotz aller kurzfristigen Aufregungen, im Allgemeinen kaltgelassen. Wie kann das sein, habe ich mich schon oft selbst gefragt, das war doch alles wichtig? Aber Geschichte, wenn sie geschieht, ist ja keine Geschichte, sondern Alltag. Der Mensch ist so. Man kann nicht die ganze Zeit «Wahnsinn!» sagen, irgendwann verbraucht sich das. «Habituieren», heisst der Fachausdruck wohl. Ennui wäre ein anderer Begriff, aber das ist ja eigentlich aus dem vorletzten Jahrhundert.

Und dann waren die Ghosts gekommen. Wenn mich auch das meiste vorher kaltgelassen hatte, das ging nicht an mir vorbei wie Alltag. Ich fand das gleich spannend und auf so eine verrückt wunderbare Art natürlich. Keine Bildschirme, keine Datenhandschuhe, keine Sarkophage mehr: nur du, dein Ghost und das Netz, von dem alles ein Knoten geworden war. Alles, von den gigantischen Offshore-Serverfarmen bis zu deinem Toaster. Und jede einzelne deiner Zellen. Die Menschheit, der noch nicht klar geworden war, dass ein Stuhl zwar immer noch ein Stuhl, aber auch ein Netzknoten von der Gesamtkapazität des Internets im Jahr 2000 war; dass man aus einer Tasse immer noch trinken konnte, dass sie aber zwischen den Schlucken anhand von Simulationen (mithilfe des jeweiligen Getränks) das lokale Wetter für den nächsten Monat berechnen konnte, diese verblüffte Menschheit wurde den Ghosts ausgesetzt. Die

Welt der Dinge hatte zu sprechen begonnen, und die Ghosts konnten es hören und mitreden.

Ich kann mich noch an den Nachmittag erinnern, als ich begriff, wenn auch erst nur im Ansatz, was die Ghosts waren. Was sie eventuell für mich sein konnten. Eine banale Werbeanzeige von NexTek. Sehr gut gemacht. Ein männliches Model, das durch eine halbtransparente Wand geht und auf der anderen Seite zum ersten Mal seinen Ghost trifft. Und der Ghost sagt nur einen Satz: «Willkommen daheim.» Dann aus dem Off die Sprecherstimme: «Ihr Bewusstsein auf dem Sprung. NexTek. Be a part of evolution.» Wirkt immer noch nicht zu veraltet, was sehr für die Qualität der Agentur spricht, die sich das ausgedacht hat. Und wie recht sie damit hatte, zeigte sich, als Evo kam, die Killer-App, für die die Ghosts gemacht waren wie für nichts anderes. Mircea Codreanu, der verpickelte rumänische Bio-Informatiker, das Genie, das ein paar Dinge zusammendachte, die alle anderen bisher übersehen hatten. «Denken heisst unterscheiden können, aber sehen heisst: Ähnlichkeiten sehen» – Codreanus Antwort auf die Frage, wie er auf Evo gekommen war. So etwas diktierte er den Journalisten in die Mikrofone, als Evo 1.5 herausgekommen und zu einem Überraschungserfolg in der explosionsartig anwachsenden Ghost-User-Szene geworden war.

Und dann kam der grosse Aufstieg, und dann wurde Codreanus Genie-Team von NexTek ausgekauft, und dann verschwand Codreanu. Manche glauben ja, dass er immer noch lebt. Ich habe ein oder zwei Gedanken an die Vorstellung verschwendet, er könnte mich auserwählt haben. In der Verzweiflung greift man ja nach allem, daher immer

Evo – das war die Killer-App, für die die Ghosts gemacht waren wie für nichts anderes.

diese Verschwörungstheorien. Wenn man sich dann anschickt, Opfer einer wirklichen Verschwörung zu werden, hat man gar keine Begriffe mehr, die auf so eine schiefe Wirklichkeit angewendet werden können.

Kurz nachdem Codreanu verschwunden war, stieg ich bei Evo ein. Mein Ghost war am Wachsen, in manchen Nächten glaubte ich zu spüren, wie meine Zellen zu ihm

sprachen und umgekehrt. Ich war aus der Butlerphase schon heraus, in der die meisten Ghost-User am Anfang glauben, sie könnten ihren Ghost wie einen Geherda behandeln, wie eine Art Bot, der teilautonom im Netz nach Information sucht. Wie man hört, kommen viele Ghost-User aus der Butlerphase nie raus, sie begreifen nicht, sie wollen nicht begreifen, dass ihr Ghost sie selbst sind, in Datenform, unsterblich, die einzige Verwirklichung des ewigen Lebens, die sich kaufen lässt. Mir war das gleich klar, und möglicherweise war mein Beruf daran schuld. Als Medientechniker und Angestellter einer städtischen Mediothek wusste ich nicht viel und hatte noch weniger zu melden, aber ich wusste, dass Information unsterblich ist.

Der eigentliche Grund, bei Evo einzusteigen, war denkbar banal. Meine Frau kam zuerst nicht dahinter, verstand nicht, was mich an diesem Ghost-Getue so reizte. Wer kanns ihr verdenken. Das Setup meines Körpers, die Wet- und Software waren nicht billig gewesen, und dass ihr Mann nun ziemlich häufig mit einer Datenversion seiner selbst sprach, die sie nicht sehen konnte, fand sie relativ gruselig. Als aber klar war, dass man mit Evo Geld verdienen konnte, bei einer gewissen Begabung sogar mit geringem Einsatz ziemlich viel Geld, da liess ihre Skepsis nach. Immerhin half die Sache, das Social-Engineering-Studium unserer Tochter in Berlin zu bezahlen. Als das klar war, wollte meine Frau irgendwelche Erklärungen gar nicht mehr hören. Molekulare Evolution im Vorhinein testen,

der Ghost als idealer Simulationssandkasten, Gentechnik im Ghost-Labor, blablabla, all das interessierte sie nicht. «Du wirst schon wissen, was du da machst», sagte sie immer nur. «Richtig», dachte ich dazu immer und glaubte zwanzig Jahre daran. Dann bekam sie ihren eigenen Ghost, und die Fragen hörten ganz auf.

Zenit

Jetzt geht die Sonne langsam unter, aber wir haben einen schönen Sommer gehabt, und er ist immer noch nett zu uns, sodass wir draussen sitzen könnten in den angenehmen Nächten. Die Motten würden gegen die Lampen anfliegen, man könnte etwas trinken und in diesem milden Wahn herumsitzen, dass alles immer so weitergeht. Leider muss ich auch heute Abend darauf verzichten. Meine Frau ist nicht mehr off. So gut wie nicht mehr. Sie ist ein Hikikomori, wie die Japaner das genannt haben, als man das Netz noch über Bildschirme wahrnahm. Immer mit ihrem Ghost unterwegs, niemals allein, niemals einsam. Ich habe Schuldgefühle, als wäre ich für ihre Sucht verantwortlich. Ich war es ja, der mit dem Kram angefangen hat, ich war ja so beschäftigt mit Evo in meinen besten Zeiten, dass ich nicht merkte, wie sie abrutschte. Und als dann Margit starb, war alles zu spät. Meine Familie war nicht mehr existent, aber ich hatte immer noch die Community.

Japan: Pachinko

Pachinko sieht aus wie ein Geldspielautomat, und es klingt wie ein Geldspielautomat, aber es ist natürlich keiner, denn die sind in Japan verboten. Deshalb handelt es sich formal um ein Geschicklichkeitsspiel: Viele kleine Kugeln werden in das Spielfeld geworfen und müssen gewinnträchtige Löcher treffen. Und weil auch das Gewinnen von Geld verboten ist, gibt es nur Sachpreise –

von Feuerzeugen bis zu kleinen Goldbarren. Aber weil diese Gewinne in kleinen Buden neben den mehr als 15 000 Pachinko-Hallen in Bargeld umgewechselt werden, handelt es sich faktisch um das einzige legale Glücksspiel Japans. Das macht Pachinko zu einem der beliebtesten Spiele des Landes. Sechzehn Millionen Japaner besuchen regelmässig die Pachinko-Hallen und setzen dabei jährlich etwa 350 Milliarden Franken ein. Mit Pachinko TV gibt es auch einen eigenen Fernsehsender, mit täglichen Berichten rund um das Spiel.



Und erst ab da wurde ich zu dem, was «man» jetzt braucht. Ich hatte vorher gut gespielt, jetzt wurde ich exzellent. Bis dahin war ich gut im Falten von Proteinen, im Einschleusen von Retroviren in meine Ghost-Zellen, im Herstellen von Designerhormonen und im Testen neuer Medikamente gewesen. NexTek schusterte mir einige schöne Aufträge aus der Biotechnologie zu, und was ich an neuem Equipment brauchte, wurde mir von den Honoraren abgezogen. Zusätzlich gewann ich in der freien Evo-Arena öfter, als dass ich verlor, und die Aufträge, Spielanteile und Geldgewinne konnte ich gut brauchen. Mein Kopfweh liess sich gut mit einem Medikament bekämpfen, das mein Ghost zusammen mit Tausenden anderen vorher gründlich getestet hatte, kein Wunder, dass es wirkte. Während meine Frau mit ihrem Ghost auf immerwährende Reise ging, bewältigte ich den Tod meiner Tochter durch Arbeit. Ich organisierte ganze Kampagnen in Evo, Testreihen und Feldzüge. Ich hatte Mitarbeiter, die ich nie traf, weil unsere Ghosts aushandelten, was zu tun war. Ich kaufte NexTek-

Meine Familie war nicht mehr existent, aber ich hatte immer noch die Community.

Aktien für meine Alterssicherung. Ab morgen werden die im Wert fallen, weswegen ich sie vorhin verkauft habe. Irrend jemand wird sich um meine Frau kümmern müssen, wenn ich nicht mehr da bin. Und wenn ich noch da bin, kann ich mich zusätzlich auch um mich selbst kümmern.

Bathos

Natürlich waren meine Tage gezählt. Es gibt da diesen Western, «Die glorreichen Sieben». Ich schaue mir so einen Unfug manchmal an. Und diese starke Szene, in der Lee bemerkt, dass er von fünf auf dem Tisch herumkrabbelnden Stubenfliegen nur noch zwei in einem Handstreich fangen kann. Ich habe das immer mit dem Märchen vom tapferen Schneiderlein zusammengesehen. Mir war doch schon länger klar, dass ich in dieser Phase angekommen war. So klar, dass ich manchmal in der Westworld-Abteilung von Evo

meinen Ghost an der immerwährenden Aufführung von «Die glorreichen Sieben» teilnehmen liess. Das fanden meine Fans ungeheuer selbstironisch. Selbstironie gilt in gewissen Kreisen als Zeichen von Intelligenz, und aus diesen Kreisen rekrutierten sich meine Fans. Bewunderer, Kron-

Ich kassierte meine Credits, löschte meinen Account und war draussen. Dachte ich.

prinzen, Speichellecker. Und das alles, weil ich gut in einem hypertrophen Computerspiel war. Meine fünfzehn Minuten Ruhm – eher fünfzehn Jahre.

Aber auch die gingen zu Ende, so ungefähr vor einem halben Jahr, und ich bereitete mich auf den Rückzug aus der Szene vor. Ein paar Gerüchte über Probleme hier streuen, ein paar Datenfetzen über medizinische Fakten aus den diskreten Teilen meines Ghosts nach draussen diffundieren lassen, Evo-Battles absichtlich und unabsichtlich verlieren. Es dauerte nicht lang, und in den Chatrooms ging das Offensichtliche herum: Dass ich es nicht mehr packte. Dass ich zu alt war, nicht mehr «bleeding edge», dass ich müde war und verbraucht. Ich bedachte das, parallel dazu meinen Kontostand, die Krankheit meiner Frau und die Mails, die manchmal vom Ghost meiner toten Tochter kamen, die Berichte über ihre Reisen, ihr immerwährendes Studium. Und dann dachte ich: Eine wunderbare Zeit zum Aufhören. Und ich zog mich aus Evo zurück. Kassierte meine Credits, löschte meinen Account, nahm den Dank der Industrie entgegen, gab ein paar Interviews und liess die Tür ins Schloss fallen. Dachte ich. Und dann kam man auf mich zu.

Sepsis

Ich weiss gar nicht, woran ich es merkte. Aber vor ein paar Monaten hatte ich plötzlich das Gefühl, dass etwas mit meinem Ghost nicht stimmte. Allein schon das war ungewöhnlich, denn ein Ghost mit Sepsis erkennt das mithilfe seiner Prüfroutinen selbst, und man kann es nicht spüren. «Und was soll schon faul sein?», dachte ich mir. Evo lag hinter mir,

die Kämpfe, die Virenattacken, das untergeschobene Zeug, mit dem ein Ghost verseucht werden konnte, um anders zu ticken, als von seinem Besitzer gewollt – das war doch wohl alles Schnee von gestern?

Und natürlich war ich gegenüber den Alltagsgefahren, die ein Ghost ausserhalb von Evo zu gewärtigen hat, nicht unvorsichtig geworden; natürlich war mein Ghost immer sicher. Innerhalb von Evo hatte er nur zwei Mal an Sepsis gelitten, und ausserhalb des Spiels, da konnte ich mir sicher sein, war seine Abwehrsoftware immer kompetent. Und selbst wenn mein Gefühl nicht trog – ich hätte es gar nicht haben sollen, schon gar nicht körperlich. Das war doch der ganze Sinn des Sandbox-Paradigmas! Ghosts konnten für ihren Besitzer durchs Feuer gehen, und ihm brach nicht einmal der Schweiß aus. Ghosts, obwohl sie teuer waren, konnten ersetzt werden, sie konnten so krank, verrückt oder tot sein, wie sie wollten, das brauchte den Besitzer nur insofern zu scheren, als er sich um die Wiederinstandsetzung oder die Neubeschaffung zu kümmern hatte.

Das Durchschlagen zum Beispiel einer Virusinfektion vom Ghost auf den Host, ja – Thema war das schon immer gewesen. In irgendwelchen Romanen und Filmen. Aber es hatte nie wirklich stattgefunden, auf jeden Fall galt das als sicher. Und wie hätte es auch stattfinden sollen? Ghosts sind versinnbildlichte Information, und das mag zwar auch für DNS gelten, aber doch auf eine ganz andere Weise.

zu sein. Ich ging zu einem Psychologen, er diagnostizierte eine Angstneurose aufgrund meiner Selbstpensionierung und wollte mich und meinen Ghost behandeln.

Das Gefühl wurde stärker. So stark, dass ich die Separierung beantragen wollte. Die Separierung ist das stärkste Mittel im Kampf gegen eine Unverträglichkeit zwischen Host und Ghost. Man schaltet die Wetware einfach ab, die aus den Zellen alles an den Ghost meldet, und selbst wenn er, wie im Fall meiner Tochter, weiterexistiert, wird er als leer gekennzeichnet, als eine Hülle ohne Besitzer, eine reine Simulation. Man ist nicht mehr in der Lage, on zu sein, oder jedenfalls nicht mehr mithilfe eines Ghosts, sondern höchstens noch mithilfe eines Computers. Man wird um eine Grossgeneration IT-Technik zurückversetzt, in die Ära der Magnetkarten, Bildschirme und Datenträger. Man kann so leben. Aber nicht gut. Immerhin erschien es mir vorteilhafter, separiert zu sein, als weiter mit dem an Irrsinn grenzenden Gefühl zu leben, mit meinem Ghost sei etwas nicht in Ordnung; das Gefühl einer jede Zelle durchdringenden Sepsis, die nicht sichtbar gemacht werden konnte und von der alle glaubten, dass ich sie mir einbildete. Ich sagte meinem Ghost auf Wiedersehen. Es war, als würde mir das Herz herausgerissen. Wir umarmten uns, ich schloss meine Arme um seine luftige Gestalt und weinte dabei. Dann befahl ich ihm, die Separierung bei den nötigen Stellen zu beantragen und sofort zu vollziehen.

«Du kannst damit aufhören», sagte der Ghost, der mal meiner war. «Du hast keine Gewalt über mich.»

Ghosts hatten sehr wohl medizinische Bedeutung, indem sie die Verfassung ihres Besitzers unübertroffen genau abbilden und dokumentieren konnte, aber das war eine Einbahnstrasse. Und trotzdem spürte ich was. Ich machte Tests, fand nichts, und das Gefühl wurde stärker. Ich träumte, mein Ghost sei aus Holz und ich sähe ihn vor meinen Augen im Zeitraffer verfaulen, morsch werden; durchbohrt von Tausenden von Holzwürmern, von Pilzrhizomen aufgeweicht, in Windeseile zu Humus zerfallend streckte er die Hand nach mir aus. Ich schrie mich aus dem Schlaf. Das Gefühl wurde so stark, dass ich Angst hatte, on

Normalerweise hätte das in Sekundenschnelle passiert sein sollen. Aber stattdessen geschah erst einmal nichts. Ich sass in meinem sogenannten Studio im zweiten Stock und schaute auf den Garten herunter, in dem ich jetzt sitze, weil ich den Anblick meines Ghosts, der stehend, mit geschlossenen Augen, auf seine endgültige Trennung von mir wartete, nicht ertragen konnte. Und dann sagte er: «Sieh mich an.» Ich war so entsetzt, ich sprang aus meinem Sessel auf. Mein Ghost stand mitten im Raum. «Ich werde die Separierung nicht beantragen», sagte er ruhig. Da wusste ich, dass er gekapert worden war. Das kam vor. Ghost-

hacking, der älteste Hut im Regal. Jemand hatte meine Sicherungen umgangen und beherrschte jetzt mein zweites Ich. Gelangweilt sagte ich: «Override, reboot.»

Nichts.

«Override, reboot.»

«Du kannst damit aufhören», sagte der Ghost, der einmal meiner gewesen war. «Du hast keine Gewalt mehr über mich.»

Ich wollte widersprechen, aber das Gefühl wurde so stark, dass ich fürchtete, mich übergeben zu müssen.

«Ich denke, du kennst das», sagte er.

Ich sank auf die Knie und übergab mich tatsächlich. Leider brachte das keine Erleichterung, denn ich konnte nicht alle meine Zellen herauswürgen, und das war in diesem Moment mein dringendstes Bedürfnis. Ich krächzte irgendetwas wie «Nein!» oder «Nicht!», und das half: Sofort hörte der Sturm auf. Ich lag auf dem Boden, in meiner eigenen Kotze, meine Ohren klingelten, und ich hatte mich noch nie in meinem Leben besser gefühlt: Ich war von einer Raubkatze angefallen worden, aber sie hatte noch rechtzeitig von mir abgelaufen. Mein Ghost kniete neben mir. Ich nahm an, dass er für die plötzliche Verbesserung meiner Lage verantwortlich war, und hätte ihm die Füße küssen können; obwohl er wahrscheinlich auch für die extreme Verschlechterung meiner Lage kurz vorher verantwortlich gewesen war. Ich atmete, ich lebte. Nie war mein Glück grösser gewesen, nie meine Gewissheit, dass ich verloren war. Jemand, der mir so etwas antun konnte, hatte mich in der Hand.

«Möchtest du für mich jemanden besuchen?», fragte mein ehemaliger Ghost.

«Ja», sagte ich, und meine Stimme klang schwach und dankbar, «auf jeden Fall.»

Conclusio

Also werde ich morgen Stephanie Nogales treffen, die Mitgründerin von und Immer-noch-Entscheiderin bei NexTek. Der Konzern, der hinter Evo steht, der die Spieler ausrüstet und das Spiel koordiniert. Stephanie Nogales, die Visionärin. Die Frau, die «Schizophrenie sexy aussehen liess» – ein Spruch, den die «New York Times» zu Beginn der Ghost-Ära

geprägt hatte und der ihr seit damals anhing. Natürlich würden weder ich noch sie bei dem Treffen wirklich anwesend sein. Sondern unsere Ghosts, oder ihr Ghost und einer, der so tut, als stünde er unter meiner Kontrolle.

Ich sollte mich ja geschmeichelt fühlen: Mein Ruf als selbstpensionierter Evo-Champ ist immer noch so gross, dass eine Ghost-Audienz bei Stephanie Nogales jederzeit arrangiert werden kann. Und unsere Ghosts werden einander die Hände schütteln. Wir werden ein paar Worte wechseln. Und ich werde sie infizieren, auf die eine oder andere Weise. Über den Zweck der Übung hat man mich nicht aufgeklärt. Aber ich bin mir sicher, dass ich morgen auf Frau Nogales einen Anschlag verüben soll, und auch, dass

Unsere Ghosts werden einander die Hände schütteln. Und ich werde sie infizieren.

meine unsichtbaren Auftraggeber versuchen wollen, sie mit dem Gefühl zu infizieren, das sie so erfolgreich an mir getestet haben. Vielleicht, um sie zu manipulieren, vielleicht, um sie von ihrem eigenen Lebenswerk, dem Ghost-Netz, zu trennen. Rache oder Strategie, das ist hier die Frage, aber auf jeden Fall bin ich ein Instrument.

Vielleicht ist es doch Codreanu. Denn morgen ist ein Jahrestag. Der hundertste Jahrestag der Erstveröffentlichung von Scrabble. Und dass Scrabble ein zellulärer Automat ist, und dass es morgen zur Infektion von NexTek kommt, dem Konzern hinter Evo, dem Zellenenspiel – das ist ja so typischer Informatikerhumor. «Man» hat mir durch meinen Ghost nur eine Sache mitteilen lassen: dass man mir nichts wird nachweisen können. Das ist sehr tröstlich. Ich werde vielleicht für das Verbrechen nicht einmal bestraft, zu dem man mich nötigt. Es ist alles wunderbar arrangiert. Das Gefühl der Macht, das ich spüre, weil ich als Instrument benutzt werde, um das Leben von Stephanie Nogales zu ruinieren, verachte ich, aber das ändert nichts daran, dass es sich beharrlich einstellt. Was immer morgen geschieht, es wird etwas Neues sein. <

Lektüre zum Thema

Marcus Hammerschmitt . Das Herkules-Projekt . Sauerländer Verlag 2006

How to Make Profit from Internal Branding.

branders.ch

GDI Impuls

Wissensmagazin für Wirtschaft, Gesellschaft, Handel

IHR ABONNEMENT AUF DAS RELEVANTE NEUE

Sichern Sie sich den Zugriff auf ein einzigartiges Informationsnetz für innovative Ideen. In GDI Impuls präsentieren Ihnen renommierte Autoren alle drei Monate die wichtigsten Trends und Entwicklungen in Wirtschaft, Gesellschaft, Marketing, Konsum und Management – unverdünnte Informationen zum Wandel der Märkte.

Unser Wissensmagazin richtet sich an Vordenker und Entscheider in Unternehmen, an Menschen die sich beruflich mit der Entwicklung der Konsumgesellschaft beschäftigen. Sie erhalten ein kompetentes Update über das relevante Neue sowie Denkanstösse am Puls der Zeit.

Das Gottlieb Duttweiler Institute in Rüschlikon/Zürich ist ein unabhängiger, weltweit vernetzter Thinktank und eine wichtige Plattform für zukunftsorientiertes Denken.

AUTORENLISTE (AUSZUG)

Kofi Annan: Die afrikanische Herausforderung . Norbert Bolz: Religion ist der Antitrend zu allen Trends – Und deshalb Trend . Dieter Brandes: Die Kunst des Weglassens . Thomas Davenport und Jeanne Harris: Das Handbuch der Prognose-Techniken . Dagmar Deckstein: Klasse-Bewusstsein für Manager . Daniel Goleman: Emotionales Management . Tim Renner: «Warum Bauen Autobauer keine Fahrräder?» . Phil Rosenzweig: «Manager lassen sich über das Geheimnis des Erfolgs systematisch täuschen» . Douglas Rushkoff: «Der interaktive Raum ist heute ebenso verschmutzt wie die Shopping-Mall» . Edgar Schein: Vier Gesichter der Führung . Burkhard Spinnen: Kapitalismus, Sozialismus, Fraternismus . Peter Wippermann: Sozialer Reichtum . Klaus Woltron: Wie man Engelskreise konstruiert . Muhammad Yunus: Soziales Business



FAX-ANTWORT

Summaries aller Artikel finden Sie unter www.gdi-impuls.ch. Über das Archiv können einzelne Beiträge online bezogen werden. Unseren Leserservice erreichen Sie unter Tel +41 41 329 22 34 (oder E-Mail: gdi-impuls@leserservice.ch) – oder faxen Sie uns einfach diesen Talon an: Fax +41 41 329 22 04

GDI Impuls Leserservice
Postfach
CH-6002 Luzern

JAHRES-ABONNEMENT

- Ich bestelle GDI Impuls (4 Ausgaben pro Jahr) zum Preis von: CHF 120.–/EUR 80.– (inkl. MwSt.; exkl. Versand)

KOLLEKTIV-JAHRES-ABONNEMENT

- Zu einem Jahres-Abonnement können Sie bis zu zwei vergünstigte Zusatzabonnemente beziehen. Pro Zusatzabonnement (Anzahl...): CHF 50.–/EUR 33.50 (inkl. MwSt.; exkl. Versand)

SENDEN SIE UNS BITTE:

- ein Schnupper-Abonnement (2 Ausgaben) CHF 45.–/EUR 30.– (inkl. MwSt.; exkl. Versand)
 Einzelausgabe Nr. CHF 35.–/Euro 25.– (inkl. MwSt.; exkl. Versand)
 den GDI_Newsletter*

NAME/VORNAME

FIRMA

STRASSE/NR.

PLZ/ORT/LAND

E-MAIL*

TELEFON

DATUM/UNTERSCHRIFT