

„Maps und mods“ - Die Gamer-Community und Parallelen zur Open Source Software-Community?

Tanja Adamus und Maik Hetmank (tanja@darktiger.org und maik@darktiger.org)

Copyright by Tanja Adamus & Maik Hetmank

Diese Arbeit steht unter der Creative Commons Licence (by, nc, nd).

Abstract:

Modifikationen (auch kurz „mods“ genannt) sind mittlerweile aus der Gamer-Szene nicht mehr wegzudenken und stellen somit einen essentiellen Part dieser Subkultur dar. Dabei handelt es sich um Ergänzungen, Abwandlungen aber auch um völlige Veränderungen bereits veröffentlichter kommerzieller Spiele. Die meist jugendlichen Macher integrieren mit den mods ihre Fantasien, ihre Lebensumwelt oder ihre medialen Helden in die aktuellen Games und schaffen so einen riesigen Pool an kreativen und individuellen neuen Computerspielen, die von den interessierten Nutzern umsonst aus dem Netz heruntergeladen werden können. Historisch gesehen markiert den Beginn dieser Szene das Spiel DOOM, dessen Macher den Spielern erstmals die Möglichkeit gaben, ein veröffentlichtes Spiel nach den eigenen Vorstellungen weiterzuentwickeln. Eine der bekanntesten mods – auch wenn die wenigsten wissen, dass es sich um eine ebensolche handelt – stellt das Spiel Counter-Strike dar. Der Siegeszug der mods in der Gamer-Szene begann...

Wir geben einen kurzen Überblick über die Szene und ihre Entwicklung und wenden uns der Frage zu, ob und inwieweit sich hier Bezugspunkte zur Open Source Software-Community auftun. Wir legen plausibel dar, dass die Motivation zur Mitarbeit als relativ identisch anzusehen ist und dass sich ähnlich wie bei der Open Source-Community eine Koexistenz von Spendern und Rentensuchern herausbildet, welche eigentlich als unwahrscheinlich anzusehen ist. In diesem Zusammenhang entwickeln wir Hypothesen, die eine weitere Diskussion und Betrachtung wünschenswert erscheinen lassen.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	2
2 Was sind eigentlich Maps und Mods?.....	2
3 Zu Geschichte und Entstehung der Mods.....	3
4 Zu den verschiedenen Arten von Mods	5
5 Motivationen zur Erstellung von Mods.....	6
6 Vergleich der Modder-Szene mit der Open Source Community.....	8
7 Fazit und Ausblick.....	11
Literaturverzeichnis:.....	12

1 Einleitung

Maps und Mods zu Computerspielen gehören mittlerweile zum „guten Ton“ in der Gamer-Szene. Der bekannteste Vertreter ihrer Gattung ist mit Sicherheit die Modifikation zum Spiel „Half-Life“ – „Counter-Strike“. In der professionellen E-Sports-Szene ist „Counter-Strike“ die Königsdisziplin. Des Weiteren gibt es mittlerweile eigene Fernsehsendungen, die sich mit Maps und Mods sowie dem E-Sports-Aspekt beschäftigen (z.B. GIGA e-Sports sowie der MAXX-Bereich in der Sendung GIGA Games).

Erstaunlicherweise weisen sowohl die Maps- und Mods-Community als auch die Open Source-Community bedeutende Parallelen auf. Wir stellten dies Ende des Jahres 2004 bei der gemeinsamen Diskussion unserer Diplomarbeiten zu den Themen „mods, clans und e-sports“ sowie der ökonomischen Betrachtung von Open Source Software fest. Immer wieder stießen wir auf Gemeinsamkeiten und Berührungspunkte zwischen beiden Themen – dies war zum einen die Grundlage der Zugänglichkeit zum Quelltext, um Veränderungen durchführen zu können, und andererseits eine ähnliche Motivation zur Mitarbeit. Hieraus entstand die Idee, beides zu verbinden.

Im folgenden wollen wir zunächst eine kurze Darstellung der Szene der „Maps und Mods“ geben, wobei wir von einer kurzen Definition der Begriffe in Kapitel 2, über die Geschichte und Entwicklung der Szene zur Darstellung der verschiedenen Arten der Modifikationen in Kapitel 4 gelangen werden. Daran anschließend befassen wir uns in Kapitel 5 schließlich mit der Motivation zur Erstellung von Modifikationen, wobei wir einen besonderen Schwerpunkt auf das Verständnis von „modden“ als kreative Tätigkeit legen werden. In Kapitel 6 werden wir dann die Modder- und die OS-Szene vergleichen, wobei wir uns vor allem auf die Motivation konzentrieren werden.

2 Was sind eigentlich Maps und Mods?

Wer den Titel gelesen hat, wird sich möglicherweise fragen, was eigentlich diese Maps und Mods sind, von denen hier die Rede ist. Aus diesem Grund ist es wohl angebracht, zunächst einmal Licht ins Dunkel zu bringen und zwei der zentralen Begriffe kurz näher zu definieren. Keine Angst, die Definitionen sind so kurz wie möglich und erheben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Wir möchten an dieser Stelle jedoch nicht darauf verzichten, damit klar ist, worauf wir uns beziehen.

Maps sind nichts anderes als das, was im Prinzip schon in der Übersetzung des Wortes drinsteckt, nämlich Karten. Allerdings keine Landkarten, sondern eben jene Karten, auf denen Computerspiele stattfinden, also die Umgebung und der Hintergrund.

*Als **Karte** oder **Map** (Englisch) bezeichnet man in Computerspielen, hauptsächlich im Bereich der Ego-Shooter und Strategiespiele, die Spielumgebung, die der Spieler sieht. Der Begriff meint nicht nur eine zweidimensionale Übersichtskarte, sondern die gesamte*

Zusammenstellung von Objekten (Texturen, Polygon-Objekte, KI-Informationen, Skript-Sequenzen u.s.w.), aus denen ein Spielszenario besteht.

Wikipedia 2005, Karte (Computerspiel)

Die Map hat somit einen großen Einfluss auf das Spiel, gibt sie doch mit vor, wie der Spieler agiert. Beispielsweise, ob eher offensiv oder defensiv gespielt wird, je nachdem wie viele Möglichkeiten zum Verstecken oder Anschleichen an den Gegner bestehen.

Der Begriff „mod“ dagegen ist eine Abkürzung des wahlweise englischen oder deutschen Worts „modification“ (bzw. Modifikation). Hierunter werden Veränderungen und Weiterentwicklungen von bereits bestehenden Computerspielen verstanden. Die Entwickler dieser Mods sind zu einem Großteil Hobbyentwickler. Mods bekommt man in den allermeisten Fällen im Internet umsonst zum Download. Die einzige Voraussetzung, um die Mod dann auch spielen zu können ist, dass man auch über das entsprechende Originalspiel verfügt, von dem die Mod angelegt wurde, und dieses auf seinem Rechner installiert hat.

Mods entstehen in der Regel aus der Fanszene eines Spiels heraus und sind private, nicht kommerzielle Projekte. Häufig unterstützen die Entwicklerfirmen jedoch auch die Modifikationen, indem sie das entsprechende Rüstzeug zur Erstellung der Mods (teilweise sogar schon vor Veröffentlichung des Originalspiels) zur Verfügung stellen. Mods sind somit willkommene Ergänzungen und machen das Spiel für potenzielle Käufer attraktiver und tragen ebenfalls zur Verbreiterung seines Bekanntheitsgrades bei (vgl. hierzu auch Wikipedia 2005, Mod (Computerspiel)).

3 Zu Geschichte und Entstehung der Mods

Mittlerweile stellen Mods einen nicht zu vernachlässigenden Bestandteil der Computerspielszene dar. Es gibt sie zu nahezu jedem der aktuellen und auch zu vielen der älteren Spiele (vgl. eine erste Übersicht bei Wikipedia 2005, Mod (Computerspiel)). In fast allen Fällen existiert nicht nur eine Modifikation des Originals, sondern viele verschiedene Varianten, so zahlreich wie die Kreativität ihrer Macher. Es stellt sich jedoch die Frage, wie es überhaupt dazu kam, dass es nahezu jedem einfachen Nutzer möglich ist, ein Computerspiel so zu verändern, wie er es gerne möchte und seine eigene Kreativität und Fantasie darin auszuleben.

Die Geschichte und Entstehung der Mods ist eng verknüpft mit dem wohl umstrittensten Genre der Computerspiele, den Ego-Shootern. Die Bezeichnung Ego-Shooter hat sich mittlerweile als fester Begriff für eine bestimmte Art von, vor allem gewalthaltigen, Computerspielen etabliert.¹ Ihren Namen verdanken sie dabei der Perspektive, aus welcher der Spieler das Geschehen in der

¹ Erstaunlicherweise wird dieser Begriff aber fast nur im Deutschen verwendet, im englischsprachigen Raum hat sich eher die Bezeichnung „First-Person-Shooter“ (FPS) durchgesetzt.

virtuellen Welt wahrnimmt. Die Kameraführung ist dabei bewusst so, dass er den Eindruck hat, sie entspräche seiner eigenen Sichtweise. Eine Spielfigur als Handelnder ist nicht mehr zu erkennen, vielmehr erscheint es dem Benutzer so, als wenn er selber direkt in die Vorgänge des Computerspiels eingebunden wäre. Den einzigen Bestandteil des Avatars, der noch erkennbar ist, stellt die rechte Hand am unteren rechten Bildschirmrand dar, die in den meisten Fällen eine Schusswaffe oder mindestens ein Messer hält. Der Spieler hat somit den Eindruck permanent über den Lauf einer Waffe zu blicken und entsprechend besteht die fast ausschließliche Handlungsanforderung an ihn darin, die zahlreichen Gegner zu töten (vgl. Wikipedia 2005, Ego-Shooter).

Das wohl erste Computerspiel dieser Art war das 1992 erschienene „Wolfenstein 3D“. Es war das erste Spiel, das über eine wirkliche 3D-Graphik verfügte und somit einen äußerst realistischen Eindruck von der Spielumgebung vermittelte. Die Bedeutung dieser graphischen Neuerung verdeutlicht sich darin, dass neben der Bezeichnung Ego-Shooter teilweise auch als Synonym „3D-Shooter“ gebraucht wird. Wolfenstein 3D wurde in Deutschland 1994 unter anderem wegen seiner häufigen und wahllosen Verwendung von Nazi-Symboliken indiziert, wie auch die meisten seiner Nachfolger, und darf damit nicht mehr öffentlich verkauft werden (vgl. Fromm 2003, S. 25).

Das nächste für die Entstehung der Modder-Szene relevante Datum in der Historie der Computerspiele ist der 3. Dezember 1993, welches vielfach auch als DOOMsday bezeichnet wird (vgl. Schindler/ Wiemken 2003, S. 1). An diesem Tag wurde die erste Sharewareversion des Shooters „DOOM“ im Internet zum Download bereitgestellt. DOOM war in vielerlei Hinsicht herausragend, nicht nur bezüglich seiner graphischen und spielerischen Innovationen, sondern auch, weil DOOM die Möglichkeit einführte, nicht mehr nur gegen die programmierten und damit in ihren Verhaltensweisen vorhersehbaren Computergegner (sogenannte „bots“) spielen zu müssen, sondern durch die lokale Vernetzung zweier Rechner einem menschlichen Kontrahenten gegenüberzustehen. Darüber hinaus wurden die Spieler schon in den Produktionsprozess selbst eingebunden. Die Bereitstellung des ersten Levels war dabei nicht nur zu Werbezwecken geschehen, sondern auch aus dem Grund heraus, dass Rückmeldungen in Form von Verbesserungsvorschlägen und Kritik durch die Benutzer erfolgen würden. In der endgültigen Fassung von DOOM wurde weiterhin ein sogenannter „Level-Editor“ mitgeliefert, mit dessen Hilfe die Nutzer in der Lage waren, selber spielbare Varianten des Originals zu erzeugen. Es ist dabei eine Tatsache und wohl auch ein Beleg für die Einhaltung von Regeln in virtuellen Gemeinschaften, dass die von der Entwicklerfirma an die Erweiterungen gestellten Bedingungen (sie dürfen zum Beispiel nicht ohne die Vollversion funktionsfähig sein) bis heute von deren Machern eingehalten werden (vgl. Schindler/ Wiemken 2003, S. 2ff.).

Zwar sind die Möglichkeiten, die hier bezüglich der Veränderung des kommerziellen Computerspiels DOOM gegeben sind, noch ausgesprochen begrenzt und beinhalten auch nicht die Chance etwas wirklich grundlegendes zu verändern. Dennoch stellt DOOM den ersten Wegstein einer Entwicklung dar und sein Erfolg und bis heute anhaltender Kultstatus – nicht umsonst wurde

dem Erscheinen von DOOM3 im August 2004 von vielen Fans regelrecht entgegengefiebert – verdeutlichen den Einfluss, den es auf die weitere Entwickler der Gamer-Szene nehmen sollte.

Die nächste Entwicklungsstufe brachte 1996 „Quake“, welches die Möglichkeiten von DOOM erweiterte und nicht nur die Erstellung neuer Maps zuließ sondern wirkliche Modifikationen erlaubte. Unter Verwendung der Game-Engine konnte jeder Spieler nicht mehr nur eigene Variationen von Quake erschaffen, sondern auch eigenständige neue Spielwelten mit gänzlich anderen Inhalten und Regeln. Die Geburtsstunde der Mods war erfolgt. Hinzu kam vor allem, dass die Spielentwickler dieses durch die Zugänglichmachung von Anleitungen, FAQs und schließlich sogar Teilen des Quellcodes (mittlerweile ist dieser sogar komplett zugänglich) aktiv unterstützten (vgl. Wikipedia 2005, Mod (Computerspiel) sowie Fromme 2003, S. 32ff.).

Den bisherigen Höhepunkt in der Geschichte der Mods stellt jedoch ein Spiel dar, von dem viele selbst heute nicht wissen, dass es kein kommerziell entwickeltes und vertriebenes Computerspiel war als es entstand, sondern eine Modifikation des Ego-Shooters „Half-Life“. Die Rede ist von „Counter-Strike“, das 1999 von den kanadischen Teenagern Minh Le und Jeff Cliffe entwickelt wurde. Mittlerweile ist „Counter-Strike“ eines der meistgespielten Multi-Player-Games und gilt im Bereich des E-Sports, dem professionellen Computerspielen, wohl auch nicht zuletzt wegen seiner hohen Ansprüche an Taktik, Teamplay und Fähigkeiten – den sogenannten „Skills“ – als Königsklasse des Computerspiels (vgl. eine kurze Beschreibung des Inhalts des Spiels in Adamus 2004, S. 102f.). Obwohl „Counter-Strike“ mittlerweile kommerziell vertrieben und weiterentwickelt wird, ist es dennoch das herausragende Beispiel dafür, welchen Bekanntheitsgrad eine Modifikation aufweisen kann und hat damit wohl nicht unwesentlich zur Verbreiterung und Bekanntheit der Szene beigetragen sowie Mods zu einem essentiellen Bestandteil der Gamer Culture werden lassen (vgl. Wikipedia 2005, Mod (Computerspiel) sowie Wiemken 2003, S. 5ff.).

4 Zu den verschiedenen Arten von Mods

Auf den allgemeinen Begriff der Mod für jegliche Arten von Veränderungen und Erweiterungen von Computerspielen zurückzugreifen wird zwar generell akzeptiert, ist aber gleichzeitig auch nicht völlig unproblematisch. So gibt es unterschiedliche Stufen des Grades der Veränderungen und nicht jede von ihnen ist als Modifikation im engeren Sinne zu bezeichnen. Deshalb scheint es an dieser Stelle angebracht kurz einen Überblick über die verschiedenen Arten von Modifikationen zu geben.

Die erste Stufe der Veränderungen machen die „Ergänzungssets“ oder auch Bonuspacks aus, die eben Erweiterungen des ursprünglichen Spiels beinhalten wie neue Maps, Waffen, Spielcharaktere, allerdings ohne das grundlegende Spielprinzip zu verändern. Hierunter fallen auch jene Veränderungen, mittels derer Modder sich selbst oder Personen aus ihrem Bekanntenkreis sowie räumliche Gegebenheiten ihrer Lebensumwelt in ein Spiel integrieren (vgl. Baumgärtel 2002).

Mutatoren hingegen stellen auf der nächsten Stufe erste Veränderungen der Spielregeln und Anforderungen dar und sind somit eindeutig eine weitreichendere Veränderung als die oben beschriebenen Maßnahmen. Mutatoren können wahlweise aktiviert oder ausgeschaltet werden und nehmen kleine Veränderungen vor, etwa dahingehend, dass sich das Spieltempo erhöht oder bestimmte Spielzüge erlaubt bzw. verboten werden (vgl. Wikipedia 2005, Mod (Computerspiel)).

Die dritte Stufe machen dann die Mods im eigentlichen Sinne aus; Veränderungen, die sich auf viele Einzelheiten des Originalspiels beziehen und somit zu einem völlig neuen Spielerlebnis führen. Das bekannteste Beispiel hierfür ist das bereits erwähnte „Counter-Strike“, welches zwar ebenso wie „Half-Life“ aus dem es hervorging, ein Shooter ist, sich aber von Spielinhalt und -geschichte sowie den an den Nutzer gestellten Anforderungen grundlegend davon unterscheidet (vgl. Wikipedia 2005 Mod (Computerspiel)).

Dagegen bewegen sich jene Veränderungen, die etwa bekannte mediale Figuren und Charaktere in ein Computerspiel einbauen, an der Grenze von bloßen Ergänzungen zu Weitreichenderem, da sich hier auch die Spielgeschichte und damit ein grundlegendes Element wandelt. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist die Hellsing-Mod für das Spiel Max Payne II, welche die Figuren und Geschichte der vor allem bei Jugendlichen beliebten japanischen Anime-Serie verwendet (vgl. auch Adamus 2004 S. 104f.).

Den höchsten Grad der Veränderung weisen schließlich die „Total Conversions“ auf, welche den Inhalt des ursprünglichen Spiels nahezu komplett verändern und umkehren. Häufig kommt es hierbei zu Veränderungen des Genres, so wird aus einem Shooter ein Rollen- oder Strategiespiel. Ein Beispiel für eine solche totale Veränderung wäre die „Deathball-Mod“ für „Unreal-Tournament“, die aus dem eigentlichen Multiperson-Shooter eine Art von Fußballspiel macht (vgl. Wikipedia 2005, Mod (Computerspiel) sowie Adamus 2004, S. 105).

5 Motivationen zur Erstellung von Mods

Bei der Beschäftigung mit der Szene der Modder erscheint eine Frage schnell besonders interessant: jene nach der Motivation für die Erstellung der Modifikationen. Hier wird schließlich von Seiten der Macher jede Menge Zeit und Arbeit investiert, wobei ausgesprochen fraglich scheint, was sie dafür zurückbekommen. Leider muss an dieser Stelle auf eine Problematik der folgenden Ausführungen hingewiesen werden. So gibt es bisher keine uns bekannten wissenschaftlichen Untersuchungen, die sich mit dieser Szene beschäftigt haben und folglich nur wenig eindeutig gesicherte Erkenntnisse. Die folgenden Überlegungen basieren also nicht etwa auf den Ergebnissen von Umfragen oder Interviews mit den Erstellern der Mods, sondern stellen theoretisch begründete, aber plausible Überlegungen zu dieser Thematik dar.

Generell lässt sich die Herstellung der Modifikationen mit dem Konzept der symbolischen Kreativität erklären. Diese Theorie geht grundlegend davon aus, dass Kunst und Kultur nicht nur in den institutionell hierfür vorgesehenen Orten wie Museen oder Theatern existiert, sondern sich auch in den scheinbar

banalen Dingen des alltäglichen Lebens äußert, da der kreative Umgang mit Symbolen eine essentielle menschliche Eigenschaft darstellt (vgl. ausführlicher Willis 1991, S. 11ff. oder die Darstellung in Adamus 2004, S. 95ff.). Dass es sich bei den Objekten, die der symbolischen Arbeit unterzogen und durch sie erweitert oder verändert werden um industriell hergestellte Massenware handelt, wie eben im Fall der Computerspiele, schmälert den Grad der kreativen Arbeit dabei keineswegs (vgl. Willis 1991, S. 33ff. oder Fiske 1999, S. 256f.).

Mods können folglich als eigene kreative Veränderungen von Computerspielen verstanden werden. Der Bezug zur Theorie von Willis' scheint in diesem Zusammenhang besonders deutlich. Mods sind Ausdrücke symbolischer Kreativität und notwendiger symbolischer Arbeit. Innerhalb der Szene der Computerspieler sind diese Variationen bekannter Spiele sehr beliebt und ihre Programmierer erhalten einen hohen Grad an Anerkennung und Bekanntheit. Mods bieten die Möglichkeiten Individualität durch die ursprünglich für den Massenmarkt produzierten virtuellen Welten auszudrücken, indem das Aussehen der Spielfiguren beispielsweise dem eigenen oder dem von Freunden angepasst wird oder Landschaften entsprechend Orten aus der eigenen Umwelt nachgebaut werden (vgl. hierzu ausführlicher Baumgärtel 2002). Weiterhin können mit den Mods individuelle Wünsche und Bedürfnisse befriedigt werden, was die Kulturware Computerspiel in ihrer Ausrichtung auf ein möglichst großes Massenpublikum sonst gar nicht zu leisten in der Lage wäre, indem Aussehen oder Inhalte der Spiele so verändert werden, dass sie den eigenen individuellen Bedürfnissen entsprechen.

Mods stellen somit ein Beispiel für Formen von Umgang und Rezeptionen von Computerspielen in einer gänzlich anderen Weise, als von ihren Herstellern ursprünglich intendiert wurde, dar. Ihre Macher nutzen sie, um in ihnen ihre Individualität auszudrücken und ihr Selbst zu inszenieren. In ihnen äußert sich Kreativität und sie stellen somit den Gegenbeweis zu der häufig im Zusammenhang mit Computerspielen geäußerten These dar, dass sie ausschließlich passive Konsumtionsformen erforderten und der Entwicklung von Eigeninitiative hinderlich wären. Zu Ergebnissen, die diese Behauptung unterstützen, gelangten auch Wright, Boria und Breidenbach, die eine empirische Untersuchung zur Umsetzung von Kreativität in Ego-Shootern durch Jugendliche ebenfalls anhand des Beispiels Counter-Strike durchführten, allerdings mehr den Aspekt der Kommunikation im Spiel fokussierten. Im Bezug auf Mods stellten sie jedoch explizit heraus:

„[W]e believe that time spent in developing novel maps, using a game engine editor, assembling the development team, and using popular culture themes qualifies map design as an engagement in creative action, not unlikely creating works of art.“

Wright/ Boria/ Breidenbach 2002

In den Aspekt der Kreativität mit hinein spielt immer auch die Umsetzung und Verarbeitung von Gefühlen und Erlebnissen des eigenen Lebens, der Ausdruck von Freude oder Ohnmacht, wie man es ja auch gemeinhin aus der Kunst kennt. In Mods visualisieren sich diese Elemente durch das gewählte Medium

zwar einerseits besonders eindeutig, andererseits bieten sie ebenfalls die Möglichkeit, wenn es von den Machern gewünscht wird, anonym zu bleiben. Anerkennung und Kompetenzerleben gehen auf jeden Fall damit einher, es verbleibt jedoch die Möglichkeit diese öffentlich zu erlangen oder quasi im eigenen stillen Kämmerchen zu genießen.

Sicherlich sind dies nicht die einzigen Beweggründe, es könnten noch viele andere genannt werden, wie Spaß, der Reiz der Herausforderung, vielleicht auch die Möglichkeit mit dem Erstellen einer Mod zu signalisieren über welche Fähigkeiten man im Bezug auf den Umgang mit dem Computer verfügt... Leider ist es hier nicht möglich alle entsprechend ausführlich darzustellen und zu erläutern. Die Auswahl, welche bei den oben dargelegten Motiven getroffen wurde erfolgte auf der Basis der Annahme, welches die Motive seien, die am meisten verblüffen. Schließlich wird der Beschäftigung mit Computerspielen vieles zugeordnet, aber bisher kaum die Möglichkeit, dass diese Kreativität und Kompetenzerlebnisse fördern können (vgl. auch Adamus 2004, S. 95ff.).

6 Vergleich der Modder-Szene mit der Open Source Community

Nachdem wir uns nun einer ausführlicheren Darstellung der Mods gewidmet haben, soll es im folgenden darum gehen einen Vergleich zur Gemeinschaft der Open Source Programmierer zu entwickeln. Es besteht dabei immer die grundlegende Problematik, welche Aspekte oder Ebenen dem Vergleich unterzogen werden sollen. So auch in diesem Fall. Wir möchten uns jedoch in der folgenden Darstellung vor allem auf die Frage der Motivation konzentrieren. Dies hat zwei Gründe. Zum ersten erscheint uns dieser Aspekt als einer der interessantesten und faszinierendsten beider Szenen. Zum anderen liegen für die Open Source Community hierzu vielfältige wissenschaftliche und durch empirische Untersuchungen gesicherte Erkenntnisse vor, deren Übertragung auf die Modder-Szene auch plausibel erscheint.

Zu den am häufigsten genannten Motiven der Entwickler von Open Source Software gehören unter anderem Eigenbedarf, Identifikation mit der Community, Spaß und Reputation. Diese verschiedenen Beweggründe konnten in unterschiedlichen Erhebungen nachgewiesen und als relevant eingestuft werden. Dass die einzelnen Motive sich in beinahe allen der Untersuchungen nachweisen ließen, verdeutlicht dabei auch ihre Validität. Die folgende Tabelle soll hierzu einen kurzen Überblick vermitteln. Dass sich bei den einzelnen Werten teilweise starke Schwangungen feststellen lassen, ist möglicherweise auf unterschiedliche Arten der Fragestellung zurückzuführen oder in anderen Zuordnungen der Antworten zu einer der Motivkategorien (vgl. hierzu auch die Übersichtsdarstellung in Hetmank 2004 S. 15ff.).

Motiv	Hars und Ou	Lakhani und Wolf	FLOSS-Studie Part IV ^a	
Eigenbedarf	39	58	30	30
Identifikation mit der Community	28	42	19	29
Spaß	-	45	-	-
Entlohnung	14	13	4	12
Reputation	37	11	9	12
Lernen	88	41	79	71

^a Erste Spalte: Einstieg in ein, zweite Spalte: Verbleib im Open Source Projekt

Tabelle: Motive für die Mitarbeit in Open Source Projekten (Angaben in Prozent)

Quelle: Eigene Darstellung, Hars/ Ou 2001, S. 6f., Lakhani/ Wolf 2003, S. 10ff. und Ghosh u.a. 2002, S. 43ff.

Die Parallelen zwischen den verschiedenen Motiven erscheinen dabei an vielen Punkten offensichtlich. Eigenbedarf etwa bei Open Source weil ein benötigtes Programm oder eine gewünschte Applikation fehlt, im Falle der Mods weil ein vom Spieler erwünschter Inhalt oder eine Spielvariante im Original nicht vorhanden war. Auch das Motiv des Zugehörigkeitsgefühls zu einer bestimmten Gemeinschaft als Auslöser für eigene Aktivitäten ist nicht von der Hand zu weisen. Auf die Relevanz der Aspekte Spaß oder Reputation und Anerkennung haben wir ja bereits bei der Darstellung der Motivationen der Modder verwiesen, so dass es genügen sollte aufzuzeigen, dass sich diese auch bei den Open Source Entwicklern wiederfinden lassen.

Anders sieht es dagegen mit dem bei den Mods besonders herausgearbeiteten Motiv der Kreativität aus. Es ist nicht eindeutig zu beantworten, inwiefern dieses bei den Entwicklern von Open Source Software ebenfalls einen hohen Stand innehat. Es erscheint nicht unbedingt unlogisch, dass ein Programmierer bei seinen Aktivitäten seiner Kreativität freien Lauf lässt und/ oder sich selbst als kreativ erlebt. Allerdings gibt eine Programmiersprache immer auch eine gewisse Syntax vor und schränkt somit auch wieder ein. Allzu abenteuerlich anmutender Quellcode kann eventuell als Kreativität seines Schaffers ausgelegt werden... oder ein Nachweis von mangelnden Fähigkeiten sein.

Interessant im Hinblick auf die Motivlage ist, dass nicht ein einzelner Beweggrund ausschlaggebend für die Aktivitäten ist, sondern eher ein Zusammenspiel von verschiedenen Motiven. So ist es sicherlich unplausibel zu behaupten jemand würde nur aus Spaß ein Programm oder eine Mod entwickeln. Wahrscheinlicher scheint es da schon, dass jemand aus Eigenbedarf und Spaß begonnen hat bzw. während des Programmierens aus Eigenbedarf zusätzlich noch entdeckt hat, wieviel Spaß ihm diese Tätigkeit macht und / oder welche Reputation er in der Community erfährt.

Betrachten wir nun nicht mehr nur das einzelne Individuum, sondern die Gemeinschaft als Ganzes, so lässt sich auch hier feststellen, dass eine

Mischung der Motivlagen vorliegt. Dabei wird es Gruppen von Entwicklern geben, welche eher an Reputation und Entlohnung interessiert sind. Sie spiegeln den traditionellen „homo oeconomicus“, also den Rentensucher wider. Daneben existieren solche, denen die Gemeinschaft oder die dahinterstehende Idee wichtig ist: die sogenannten Spender. Normalerweise können wir davon ausgehen, dass sich diese beiden Gruppen (Spender und Rentensucher) gegenseitig ausschließen bzw. verdrängen (vgl. Franck/ Jungwirth 2002, S. 4ff.).

Spender werden eher Projekte unterstützen, bei denen sie sicher sind, dass ihre Spenden nicht privatisiert werden können. Wenn sie befürchten müssen, dass ihre Spenden zugunsten von Rentensuchenden zweckentfremdet werden und nicht in die Bereitstellung gewünschter Güter oder Dienstleistungen fließen, werden solche Beiträge vermehrt ausbleiben. Genauso wenig werden hingegen Rentensuchende es zulassen wollen, dass ihre Investitionen dahingehend vergemeinschaftet werden, dass ihre daraus resultierenden Erträge nicht mehr realisiert werden können.

Die Open Source Lizenzen und speziell die GPL verhindern nun, dass Eigentumsrechte an der Software zur Privatisierung der Beiträge genutzt werden können. Dies stellt für die Spender sicher, dass ihre, aber auch alle anderen Beiträge, nicht aus dem Open Source Projekt entfernt werden können. Diese Nichtentzugsmöglichkeit von Beiträgen bedeutet aber auch für die Rentensucher die Absicherung ihrer Investitionen. Sie müssen z.B. keinen Verlust ihrer aufgebauten Reputation befürchten, da auch ihre Beiträge durch die Open Source Lizenz geschützt sind (vgl. Franck 2002, S. 9ff.).

Die Eigenschaften der Open Source Lizenzen, welche eigentlich primär einen Anreiz zur Beitragsleistung der Spender oder Rentensucher darstellen, bieten jeweils auch essentielle Vorteile für die Gegenseite, welche die Existenz solcher Eigenschaften in einer anderen Organisationsform unter Umständen als störend empfinden würden. Spender und Rentensucher schließen sich also in Open Source Projekten nicht gegenseitig aus, sondern bedingen sich bzw. nutzen gezielt die Dienste der anderen.

Ähnlich verhält es sich auch bei den Moddern und den Computerspielfirmen. Modder müssen ihre Beiträge als Spenden an die Gamer-Community auffassen, da sie weder im Auftrag noch auf Rechnung der Herstellerfirma arbeiten. Ob sie eventuell später dafür entlohnt werden könnten ist für sie höchst ungewiss. Die Herstellerfirma kann nun im Gegenzug ein immenses Interesse an Maps und Mods zu ihren Spielen haben, schließlich wird hierdurch der (Spiel-) Wert ihres Produkts um ein erhebliches gesteigert. Die Zahlungsbereitschaft sowie die Anzahl der potentiellen Kunden steigt.

Erstaunlicherweise entsteht bei dieser Konstellation eine ähnlich stabile Gemeinschaft von Spendern und Rentensuchern wie in der Open Source-Community. Der größte aber seltsamerweise nicht gravierende Unterschied besteht in der vertraglichen Vereinbarung. Auf der Seite der OS-Entwicklung die GPL, die verbindlich die Spielregeln festlegt und auf der anderen Seite ein „Gentlemen's Agreement“ zwischen Spielehersteller und der Gamer-/ Modder-Community: Solange beide Seiten die Regeln akzeptieren und einhalten, erhalten wir ein für beide Seiten wünschenswertes „Gleichgewicht“. Sowie eine

der beiden Seiten die Abmachung brechen würde, erreichen wir den „normalen“ Fall eines „normalen“ Kaufspiels, dem die Dynamik der Mods und Maps fehlt. Die Herstellerfirma wird die Ressourcen der Modder nie in dieser Höhe aufbringen können, sie hat also aus der schlichten Gewinnbestrebung den Anreiz diese Community am Leben zu erhalten.

7 Fazit und Ausblick

Wir konnten plausibel darlegen, dass die Mod-Community Parallelen zur Open Source-Szene aufweist. Wir haben gezeigt, dass die Vielfalt und Kreativität der Mods und ihrer Macher nur möglich ist, wenn sie von den Herstellern ihrer Lieblingsgames die nötigen Freiräume zum Ausleben ihrer Kreativität bekommen. Ob dies nun unbedingt die Offenlegung des Quellcodes sein muss oder ob nicht ein leistungsstarker Game-Editor ausreicht, sei einmal dahin gestellt. Je weitreichender die Veränderungsmöglichkeiten jedoch für die Modder sind, desto vielfältigere Maps und Mods entstehen und lassen die Wertschätzung der Spieler für ihr Spiel steigen. Interessant wäre hierbei zu wissen, ob es einen signifikanten Zusammenhang zwischen Veränderungsmöglichkeiten an einem Spiel, der Anzahl der Maps und Mods sowie der Beliebtheit und dem Verbreitungsgrad des Spiels und damit auch seinem (kommerziellem) Erfolg gibt.

Weitere Parallelen zur Open Source-Community konnten wir bezüglich der Motive zur Mitarbeit feststellen. Interessanterweise zeigten sich dabei auch bei den normalerweise auftretendem Crowding-Out-Effekten zwischen Spendern und Rentensuchern, auffällige Gemeinsamkeiten: Unter einer durchaus sehr restriktiven vertraglichen Vereinbarung zwischen den Parteien lässt sich zeigen, dass Spender und Rentensucher sich nicht gegenseitig verdrängen, sondern sich sogar bedingen, wir könnten auch überspitzt formulieren gegenseitig „ausnutzen“ (allerdings ohne den anderen zu schaden) – wir denken, dass sich dies wohl eher unter dem Schlagwort „Arbeitsteilung“ auffassen ließe.²

Neben den schon aufgeworfenen Fragen bleiben noch weitere Aspekte unberücksichtigt, die wir hier nicht untersuchen konnten. So bieten sich etwa mögliche Ansatzpunkte dahingehend, dass Spiele vor allem für Jugendliche den Zugang zum Computer und damit auch zu Programmierfähigkeiten darstellen. Es verbleibt jedoch auch die Frage, warum einzelne Mods in der Szene einen riesigen Bekanntheitsgrad erreichen, viele Open Source Software-Spielentwicklungen aber nur einem kleinen Teil „Eingeweihter“ bekannt sind. Ein weiterer Aspekt wäre in diesem Zusammenhang die Frage, warum es nur sehr wenige Open Source Projekte gibt, die sich mit der Entwicklung von Computerspielen beschäftigen. Relativierend müssen wir natürlich anmerken, dass sich hier langsam ein Umdenken (auch der Spielehersteller) einzustellen scheint. Von einigen Spielen (z.B. UT2004 oder Doom3) gibt es bereits

² Inwieweit dies aus Sicht der mathematisch-wirtschaftswissenschaftlichen Spieltheorie ein stabiles Gleichgewicht ist bzw. wie sich dies im Rahmen dieser Theorie darstellen ließe, werden wir (wie auch obiges Korrelationsproblem des Zusammenhangs von Offenheitsgrad und Beliebtheit des Spiels) in zukünftigen Studien noch zeigen müssen (für Unterstützung und Anregungen sind wir dabei jederzeit dankbar).

Multiplattform-Versionen, für andere (z.B. Painkiller oder WarCraft III) existieren Emulatoren für DAS Open Source Betriebssystem Linux und von einigen alten Spielen (z.B. Doom und Quake) ist mittlerweile der Quellcode komplett zugänglich und sie sind unter der GPL veröffentlicht. Wir gehen davon aus, dass sich der geringe Verbreitungsgrad von (auch qualitativ sehr guten) Open Source-Spielen analog zur Softwarebranche mit den sehr ausgeprägten Netzwerkeffekten erklären lässt.

Literaturverzeichnis:

Wikipedia 2005, Karte (Computerspiel), http://de.wikipedia.org/wiki/Karte_%28Computerspiel%29, Fassung vom 30.04.2005

Wikipedia 2005, Mod (Computerspiel), http://de.wikipedia.org/wiki/Mod_%28Computerspiel%29, Fassung vom 30.04.2005

Wikipedia 2005, Ego-Shooter, <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>, Fassung vom 30.04.2005

Fromm, Rainer 2003, *Digital spielen – real morden? – Shooter, Clans und Fragger: Computerspiele in der Jugendszene*, 2. Auflage, Marburg: Schüren, 2003

Schindler, Friedemann/ Wiemken, Jens 2003, „DOOM is invading my dreams“ - Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte, in: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) 2003, *Search and play plus - Interaktive Datenbank für Computerspiele - update I / 2003*, CD-ROM, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003

Adamus, Tanja 2004, *mods, clans und e-sportler – Computerspiele als virtuelle Erlebnis- und Inszenierungsräume Jugendlicher*, Diplomarbeit, Universität Duisburg-Essen, 2004, <http://tanja-adamus.darktiger.org/publikationen/diplom.pdf>

Wiemken, Jens 2003, *Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot – Sind Ego-Shooter wirklich so problematisch, wie man gemeinhin glaubt?*, in: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hrsg.) 2003, *Computerspiele – virtuelle Spiel- und Lernwelten*, CD-ROM, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003

Baumgärtel, Tilman 2002, *Im Labyrinth der Wirklichkeiten*, in: taz – Die Tageszeitung, Jg. 24, Nr. 6840 vom 30.08.2002, S. 15

Willis, Paul 1991, *Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur*, Hamburg/ Berlin: Argument-Verlag, 1991

Fiske, John 1999, *Politik. Die Linke und der Populismus*, in: Bromley, Roger/ Göttlich, Udo/ Winter, Carsten (Hrsg.) 1999, *Cultural studies. Grundlagentexte zur Einführung*, Lüneburg: zu Klampen, 1999, S. 237-278

Wright, Talmadge/ Boria, Eric/ Breidenbach, Paul 2002, *Creative player actions in FPS online video games – playing Counter-Strike*, Game Studies, Vol. 2, issue 2, 2002, <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>

Hetmank, Maik 2004, *Open Source Software: Eine ökonomische Betrachtung*, Diplomarbeit, Universität Duisburg-Essen, 2004, http://maik-hetmank.darktiger.org/publikationen/Publikationen/Diplomarbeit_OSS-Maik_Hetmank.pdf

Hars, Alexander/ Ou, Shaosong 2001, *Working for Free? Motivations of Participating in Open Source Projects*, Proceedings of the 34th Hawaii International Conference on System Sciences, 2001, <http://csdl.computer.org/comp/proceedings/hicss/2001/0981/07/09817014.pdf>

Lakhani, Karim R./ Wolf, Robert G. 2003, *Why Hackers Do What They Do: Understanding Motivation Effort in Free/Open Source Software Projects*, in: Feller, J./ Fitzgerald, B./ Hissam, S./ Lakhani, K. R. (Hrsg.) 2005, *Perspectives on Free and Open Source Software*, MIT Press, <http://freesoftware.mit.edu/papers/lakhaniwolf.pdf>

Ghosh, Rishab Aiyer/ Glott, Rüdiger/ Krieger, Bernhard/ Robles, Gregorio 2002, *FLOSS Final Report – Part 4: Survey of Developers*, in: International Institute of Infonomics, University of Maastricht und Berlecon Research GmbH 2002, *Free/Libre and Open Source Software: Survey and Study*, Maastricht, Berlin, http://www.infonomics.nl/FLOSS/report/FLOSS_Final4.pdf

Franck, Egon/ Jungwirth, Carola 2002, *Reconciling investors and donators: The governance structure of open source*, Lehrstuhl für Unternehmensführung und -politik, Universität Zürich, Working Paper, No. 8, <http://opensource.mit.edu/papers/jungwirth.pdf>

Franck, Egon 2002, *Open Source aus ökonomischer Sicht: Zu den institutionellen Rahmenbedingungen einer spenderkompatiblen Rentensuche*, Lehrstuhl für Unternehmensführung und -politik, Universität Zürich, Working Paper, No. 4, <http://www.isu.unizh.ch/fuehrung/Dokumente/WorkingPaper/14full.pdf>