

IX MEDIENPÄDAGOGIK

DER SOG DER VIDEOSPIELE

Eine Sammelrezension

Armand Mergen: Grausame Automaten Spiele. Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten.- Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1981, 80 S., DM 16,-

Joachim H. Knoll u.a.: Automaten Spiel und Freizeitverhalten Jugendlicher.- Grafenau: Expert Verlag 1984, 108 S., DM 24,-

Jürgen Fritz: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten.- München: Kösel Verlag 1985, 128 S., DM 22,-

Christian Büttner: Kinder und Krieg. Zum pädagogischen Umgang mit Haß und Feindseligkeit.- Frankfurt/M.: Campus Verlag 1984, 128 S., DM 19,50

Sherry Turkle: Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur.- Reinbek: Rowohlt 1984, 430 S., DM 39,80

Matthias Horx: Chip Generation. Ein Trip durch die Computerszene.- Reinbek: Rowohlt 1984, 222 S., DM 12,80

Georg Seesslen und Christian Rost: PacMan & Co. Die Welt der Computerspiele.- Reinbek: Rowohlt 1984, DM 12,80

Neue Medienangebote, vor allem wenn sie von Kindern und Jugendlichen genutzt werden und veränderte Handlungsmuster mit sich bringen, die den Erwachsenen ungewohnt sind, mobilisieren die Öffentlichkeit, führen zu aufgeregten Diskussionen und erbitterten Kontroversen, nicht selten aber zu problematischen Vereinfachungen, die häufig zwischen zwei Polen schwanken: auf der einen Seite die Ökonomie, die ihre Medienprodukte verkaufen will (egal, ob nun Videofilme, Videospiele oder Computer); auf der anderen Seite ein Jugendschutz, der in Verboten und Beschränkungen die wirksamsten Mittel sieht, jugendgefährdende Medien von den Heranwachsenden fernzuhalten. So unvereinbar beide Betrachtungsweisen nebeneinander stehen, in einer Hinsicht ähneln sie sich: Immer bleiben Kinder und Jugendliche Objekte - einmal des ökonomischen Kalküls, ein andermal der pädagogischen Besserwisserie. Und es ist deshalb nicht weiter verwunderlich, wenn dann jene Kommunikationsbedürfnisse und jene Lebenswirklichkeiten unbeachtet bleiben, die ein je spezifisches medienbezogenes Handeln nach sich ziehen.

Die Diskussion um die Video- und Computerspiele, insbesondere um die damit verbundenen Kriegs- und Gewaltinhalte bestätigen dies aufs neue. Obgleich es schon in den siebziger Jahren sehr genaue wissenschaftliche Untersuchungen gab, die aus kriminologischer, verhaltenspsychologischer und sozialanalytischer Perspektive Automaten- und Videospiele analysierten (z.B. Edeltrud Meistermann-Seeger, Karl Bingemer: Psychologie des Automaten Spiels. Köln 1971), überwiegen nach wie vor funktionalistische Vereinfachung und monokausale Schlußfolgerungen.

Um so verdienstvoller sind Untersuchungen, die - ungeachtet von Aufgeregtheiten und dem Wunsch nach einfachen Antworten - zu komplexeren Betrachtungsweisen gelangen wollen.

Der Sozialgefährlichkeit der Kriegsspielautomaten geht Armand Mergens in seiner Analyse nach. Er kommt aufgrund von explorativen Interviews (bei vierzig Probanden) und einer Fragebogenerhebung (bei neunzig Probanden) zu folgenden Ergebnissen:

1. Die Benutzer von 'Kriegsspielautomaten' stellen keine irgendwie auffällige Gruppe von Menschen dar. Sie spielen nicht ausschließlich an diesen Automaten.
2. Die 'Kriegsspielautomaten' werden als Geschicklichkeitsspiele eingestuft, welche Konzentration erfordern und mit denen man eigene Fähigkeiten testen kann.
3. Als 'spannend' werden solche Automaten bezeichnet, welche die Aktionen des Spielers durch Reaktionen beantworten und so den Spieler fordern. Der Automat wird zum Partner.
4. Die 'science-fiction'-Spiele sind die beliebtesten.
5. Die 'Kriegshandlung' ist lediglich ein Mittel, das Spielen zu ermöglichen. (...) Es wird nicht aus Lust am Zerstören, Töten oder Vernichten 'Krieg gespielt', sondern aus anderen 'spielerischen' Gründen.
6. Die meisten 'Kriegsspielautomaten' verfremden die Wirklichkeit und evozieren keine Realität. (...)
7. Das Spielen an 'Kriegsspielautomaten' scheint auf die Aggressionsbereitschaft wenig oder keinen Einfluß zu haben. Es scheint, als ob Aggression weder auf- noch abgebaut werde. (...)
8. Wenn Kinder 'Krieg spielen', dann spielen sie Krieg, sie machen keinen Krieg. (...)
9. Die 'Kriegsspielautomaten' sind nicht sozialschädlich. Sie fördern weder Aggression noch Kriminalität. (...) Sie beeinträchtigen nirgends das Gemeinwohl und gefährden keinerlei allgemeine Rechtsgüter." (S. 69 f)

Daß solcherart Ergebnisse von der Automatenindustrie aufgegriffen und gegen einen auf Bewahrung abzielenden Jugendschutz verwendet werden, dürfte nicht weiter verwundern, sollte aber auch nicht dazu führen, Mergens Arbeit als Gefälligkeitsforschung zu diskreditieren. Das schließt eine methodische Kritik an seinen Untersuchungen nicht aus.

Wesentlich differenzierter und detaillierter geht Joachim H. Knoll bei seiner Untersuchung von 120 deutschen und ausländischen Jugendlichen vor, weil er nicht nur das Selbstbild der jugendlichen Spieler betrachtet, sondern deren Spielgewohnheiten im Rahmen der allgemeinen Freizeitverhaltensmuster seiner Probanden deutet. So werden reduzierte Betrachtungsweisen überwunden, die z.B. den jugendlichen Spieler nur als Spieler und nicht als sonstigen Mediennutzer betrachten. Zwei wichtige Ergebnisse zur Bedeutung des Videospieles für Jugendliche seien hier aus Knolls Analyse angeführt, weil sie Mergens Auffassungen in mancherlei Hinsicht stützen, zugleich aber weiterführende Gesichtspunkte aufweisen: "Die Spielgewohnheiten und die Spielmotivation weichen ab von den gängigen Klischeevorstellungen, die dem jugendlichen Videospieleler nicht nur öffentlich-publizistisch, sondern auch im sozialen Umfeld von den Erwachsenen entgegengebracht werden; dieses ('Zerr'-)Bild vom vereinsamten, isolierten Spieler kann nicht aufrecht erhalten werden. Das gemeinsame Spiel mit Freunden, die Unterhaltungs- und Geschicklichkeitsaspekte dieser Betätigung dominieren im Bewußtsein der Jugendlichen (...).

- Eine 'sozialethische Desorientierung', wie sie das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (§ 1) vorschreibt, ist von unserer Seite, mit unserem empirischen Material, nicht nachweisbar, auch wenn gerade eine freizeitpädagogische Argumentation dagegen zu sprechen scheint. Das hieße jedoch, den Gebrauch des Gesamtbereichs technischen Spielzeugs, von Pistolen und Pfeil und Bogen bis zu Modellbauten von Panzern, Flugzeugen und Kriegsschiffen zu untersagen. Denn auch dabei ließe sich in vielen Fällen eine wenig überzeugende, weil technisch einseitige Freizeitbeschäftigung aufzeigen.

- Dabei ist insbesondere zu berücksichtigen, daß sich die befragten Jugendlichen in einem Entwicklungsstadium befinden, das vor allem durch die Ablösung vom Elternhaus (...) gekennzeichnet ist. In wie weit in dieser Phase des Sozialisationsprozesses, der Identitätsfindung und der Entwicklung von Lebensentwürfen das Video-Automatenspiel ein hemmender oder fördernder Faktor ist, läßt sich mit den vorhandenen Forschungsmethoden empirisch nicht belegen und kann damit auch im Anschluß an unsere Pilotstudie nicht entschieden werden." (S. 48 f)

Die bisher wohl genaueste Untersuchung zu dem angesprochenen Themenkomplex liefert zweifelsohne Jürgen Fritz. Der Titel seines Buches, 'Im Sog der Videospiele', knüpft an latente Alltagsängste und einfache Wirkungstheorien (Mediensucht, Medien als Droge, die Kinder in den Bann ziehen) an; die inhaltliche Argumentation fordert aber zu genauem Hinsehen und einer Abkehr von schlichter Verbotsmoral auf. Neben einer Vorstellung verschiedenster elektronischer Spieltypen geht der Autor ausführlich auf Nutzungsmotive ein (Videospiel und Langeweile, Neugier, Leistungsmotiv, Umgang mit Aggressionen), bevor er dann die Frage nach der Nützlichkeit und Schädlichkeit, mithin nach der Wirkung des Videospieles, beantwortet. Fritz argumentiert dabei vorsichtig-abwägend, geht auf Anspannung und Streßerleben während des Spiels, vor allem aber auf die emotionalisierenden wie entemotionalisierenden Einflüsse ein. Sein Fazit: "Videospiele wirken entemotionalisierend. Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Das Videospiel vermindert die Welt auf eindeutige Bezüge und technisch organisierte Beziehungen. Es läßt Wünsche nach Vielschichtigkeit, Uneindeutigkeit, kreativer Mitbeteiligung und menschlichem Beziehungsreichtum unerfüllt. Die eindeutige Welt des Videospieles mit ihrem starken Leistungsaspekt ist im wesentlichen sachbezogen und nicht gefühlsbezogen und wirkt im Grunde auch so." (S. 86) Bedeutung gewinnen diese Schlußfolgerungen deshalb - und hier geht Fritz über die Untersuchungen und Ergebnisse von Mergen und Knoll hinaus -, weil er sie vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen verortet: "Bei aller Kritik am heimlichen Lernziel des Videospieles darf nicht verkannt werden, daß dieses Spielmittel nur ausdrückt, was sich überall in unserer Gesellschaft feststellen läßt: das Bemühen, die Perfektion, Zuverlässigkeit und Eindeutigkeit der Maschinen auch beim Menschen zu erreichen. (...) Vor diesem Hintergrund sind Videospiele wie eine Sonde, mit der man Einblick in die Psyche des Menschen und die innere Struktur dieser Gesellschaft gewinnen kann." (S. 86 f)

Ferner gewinnen die Analysen durch eine altersspezifische Differenzierung an Gewicht, denn das Videospiel wirkt, so Fritz, auf Kinder anders als auf Jugendliche: "Wichtigster Unterschied: Es kommt nicht zu einer Entemotionalisierung. (...) Um es auf eine Kurzformel zu bringen: Videospiele sind für Jüngere Spiel und Unterhaltung, für Ältere eine leistungsbezogene Anpassungsforderung. (...) Jüngeren werden, auch in der Schule, noch eher 'Spielräume' eingeräumt, die von abstrakten Leistungsanforderungen noch nicht zugestellt sind. Jüngeren ist also noch nicht 'beigebracht' worden, spielerische Gegebenheiten als Stressoren zu betrachten, als Entsprechungen ihrer leistungsbezogenen Umwelt, als individuell bedeutsames Übungsfeld für Ernstsituationen. Aus diesem Grund ist das Videospiel für Jüngere eher so etwas wie ein Spielfilm, dem man sich ohne Leistungsdruck zuwenden kann." (S. 89)

Auch die abschließenden Bemerkungen über die Sozialwirkungen des Videospieles bleiben nicht bei vordergründigen immanenten Betrachtungen stehen, sondern enthalten sozialpolitische Brisanz: "Die meisten Kinder und Jugendlichen (...) werden nur unwesentlich berührt. Sie besitzen genug Aktivität und Freizeitkontakte und vielleicht sogar eine anregende Umgebung, daß das Videospiel nur eine sehr kurzfristige Ablenkung bedeuten wird. (...) Das gilt jedoch nicht für alle. Kinder und Jugendliche in weniger günstiger Umgebung, mit geringer ausgeprägten Aktivitäten, mit spärlichen Freizeitkontakten und geringen sozialen Fähigkeiten sind durch das Medium 'Videospiel' gerade durch ihre Langeweile und Inaktivität stärker ansprechbar. Haben sie dann noch ein starkes Bedürfnis, ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis zu stellen, können sie leicht zu 'Profis' werden, zu 'Dauerspielern' mit deutlich verändertem Freizeitverhalten." (S. 117 f)

So bemerkenswert die vorsichtige Argumentation aller drei Autoren ist, ihre Warnung vor vereinfachenden Schlußfolgerungen, ja letztlich auch ihr Votum gegen eine durch Verbotsmoral und Indizierungspraktik gekennzeichnete Vorgehensweise anzuerkennen ist, so müssen doch zwei methodisch-inhaltliche Gesichtspunkte kritisch angemerkt werden:

- Die Ergebnisse werden zu schnell verallgemeinert. Alle Autoren reden sehr abstrakt von den Kindern, den Jugendlichen, ohne etwas über die unterschiedlichen sozialpsychologischen wie soziokulturellen Rahmenbedingungen (und damit über die Spielmotive) mitzuteilen. Immerhin bietet die Untersuchung von Fritz Anhaltspunkte, in welche Richtung Differenzierungen zu gehen haben.

- Mergen und Knoll blenden reale Aneignungsprozesse aus, bringen Spielinhalte und Spielsituationen kaum mit den Alltagserfahrungen der Nutzer in Zusammenhang. Fritz deutet diese Zusammenhänge immerhin an, obgleich auch seine Beobachtungen von Spielsituationen letztlich bei Oberflächenbeschreibungen stehenbleiben.

Deshalb sei an dieser Stelle auf zwei Publikationen hingewiesen, die mit sehr unterschiedlichen Ansätzen der Bedeutung der Computerkultur und des Kriegsspielzeugs im Alltag von Kindern nachgehen. Sie stellen eine notwendige Ergänzung dar, um die Komplexität des produzierten und angeeigneten elektronischen Spielzeugs zu begreifen. Christian Büttner versucht, über eine sehr genaue psychoanalytische

Spiel- und Textinterpretation Beziehungen zwischen erfahrener, phantasierter und medial inszenierter Gewalt herzustellen, Kriegsspiele und Kriegsphantasien aus den Widersprüchen zwischen innerer und äußerer Realität bei Kindern herzuleiten. Büttner hütet sich vor Verallgemeinerungen; die Stärke des Buches liegt in genauen Falldarstellungen, die Transfers auf andere Fälle implizit nahelegen.

Ähnliches gilt für Sherry Turkles sozialanalytische und ethnographische Betrachtung der Computerkultur bei Kindern und Jugendlichen.

"Das bedeutet, daß in diesem Buch das Schwergewicht auf der Beziehung von Menschen zu einem Objekt liegt und darauf, wie diese Beziehungen wiederum aus sich heraus Kulturblöcke entstehen lassen. Natürlich ist der Computer nicht das einzige technische Gerät, das die Fähigkeit besitzt, intensive Gefühle hervorzurufen, persönliche Bedeutungen zu transportieren und eine reichhaltige, ausdrucksstarke Umgebung für das Individuum zu schaffen. Menschen entwickeln intensive komplexe Beziehungen zu Autos, Motorrädern, Flipperautomaten, Stereoanlagen und Amateurfunkgeräten. Und im Umfeld all dieser Technologien haben sich Subkulturen gebildet. Wenn der Computer eine Ausnahme der allgemein gültigen Regel darstellt, daß es in den Beziehungen, die Menschen zur Technik haben, eine subjektive Seite gibt, so deshalb, weil er dieses allgemein bekannte Phänomen mit einer größeren Kraft repräsentiert und ihm sowohl eine neue Form als auch ein neues Ausmaß verleiht." (S. 395)

Turkle lenkt den Blick des Lesers auf computerbezogene Umgangsweise, interpretiert diese vor dem Hintergrund kindlicher und jugendlicher Alltagserfahrungen, arbeitet soziokulturelle und subkulturelle Nutzungsstile heraus. Indem sie nicht den Computer als Ausgangspunkt wählt, sondern den Menschen, der mit dem Computer je verschieden umgeht, gewinnt die Autorin konkrete Einsichten in den Computeralltag, kann sie anschaulich und konkret die Einflüsse des computerbezogenen Umgangs auf das Alltagshandeln von Kindern und Jugendlichen in seinen verschiedensten Formen nachvollziehen.

Ähnliches gilt für zwei andere Publikationen, die mehr essayistisch-beschreibend die Computerszene angehen. Matthias Horx' Trip durch die Computerszene und Georg Seesslens Betrachtungen über die Welt der Computerspiele gewinnen ihren Reiz daraus, daß sie Schlaglichter auf alltägliche Aspekte der Video- und Computerkultur werfen. Es geht beiden Autoren weniger um wissenschaftliche Erklärungen und Rechthabereien, vielmehr kommt es ihnen auf eine beschreibende Deutung von Alltagsphänomenen an.

Horx deutet mit dem Blick des Ethnologen computerbezogene Spielweisen Jugendlicher, weist aber genauso auf Probleme des Datenschutzes (im Zusammenhang mit dem Computer) hin wie auf eine anarchistisch-subversive Aneignung des Computernetzes. Seine Beschreibungen sind eine treffliche Illustration mancher Ergebnisse von Fritz, weil Horx den Computer einbindet in die je konkreten kulturellen Alltagserfahrungen des Nutzers, zudem auf soziokulturelle und gesamtgesellschaftliche Aspekte in der gegenwärtigen Computerkultur hinweist. Ärgerlich ist Horx' aufgesetzt und anbiedernd wirkender Szenenjargon.

Die Vorzüge des Buches von Seesslen/Rost liegen vor allem darin, daß die Autoren eine kultur- und sozialgeschichtliche Perspektive des Video- und Computerspiels entwickeln, Beziehungen zu anderen Medien herstellen und computerbezogene Umgangsweisen vor dem Hintergrund medial durchsetzter Alltagserfahrungen deuten.

Jan-Uwe Rogge