

Nils Bühler

Technisierung des Menschlichen. Disruptionen naturalisierter Spielbegriffe am Beispiel der Digitalisierung

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19724>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bühler, Nils: Technisierung des Menschlichen. Disruptionen naturalisierter Spielbegriffe am Beispiel der Digitalisierung. In: *Spiel/Formen*. Krisen, Jg. 2 (2023), Nr. 1, S. 125–144. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19724>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/32/29>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

TECHNISIERUNG DES MENSCHLICHEN

Disruptionen naturalisierter Spielbegriffe
am Beispiel der Digitalisierung

Nils Bühler

ABSTRACT

Die kulturtheoretische Annäherung an das Spiel im 20. Jahrhundert essentialisierte ihren Gegenstand häufig zu einer anthropologischen Konstante und ging von einem Naturzustand des Spiels aus. Wie dieser Artikel rekonstruiert, stellten technisierte Spiele eine existenzielle Krise dieser humanistisch-naturalisierten Spielbegriffe dar. Der Konzeption menschlich-emotionaler Freiheit des Spiels stand die vermeintlich rein rationale Regel der Maschine entgegen. Diese Disruptionen naturalisierter Spielbegriffe untersucht der Artikel durch die Analyse einiger Entwürfe der maschinellen Gefahr im Allgemeinen sowie der Gefahr durch das digitale Spiel in den 1980er-Jahren im Speziellen.

Keywords: Naturalisierung, Kulturpessimismus, Computerisierung, Formalisierung, Kollektivangst

1. EINLEITUNG

Zu den Ängsten, die laut Frank Biess die Geschichte der Bundesrepublik definierten – unter anderem die moralische Angst (Biess 2019, 85), die Kriegsangst (ebd., 117) und die Moderne Angst (ebd., 155) –, ließe sich eine weitere hinzufügen: Die Angst, digitale Spiele könnten vor allem jugendliche Nutzer*innen zu weniger menschlichen und empathiefähigen Menschen machen. Sie prägte zwar keine ganze Periode der BRD-Geschichte, über lange Jahre aber durchaus den Jugendmedienschutz (Stichwort *Mediengewalt*) (vgl. Otto 2008; Husemann 2022) und die Medienpädagogik

(Stichwort *Bewahrpädagogik*) (vgl. Fromme 2015). Woher stammt diese Annahme einer schädlichen Wirkung von Computerspielen? Diese Frage lässt sich zum einen mit den behavioristisch-kausalistischen Medienwirkungshypothesen des 20. Jahrhunderts erklären, die wegen ihrer prekären Empirie zwar nicht endgültig bewiesen, aber auch nicht endgültig widerlegt werden konnten, weshalb sie ihre diskursive Macht von den 1950er- bis in die 2000er-Jahre aufrechterhielten (vgl. Otto 2008).

Zum anderen, so die These dieses Artikels, speiste sich die Angst vor dem Computerspiel aus einem Diskurs, der ein natürliches, menschliches, irrational konzipiertes Spiel antagonistisch zu einem rational ordnenden, entmenschlichenden Computer setzte, aus einem Diskurs also, in dem digitale Spiele eine Krise des anthropozentrischen Spielbegriffs im Speziellen und des Menschlichen im Allgemeinen darstellten. Drei Aspekte sollen zur Plausibilisierung der These besprochen werden. Erstens: die Naturalisierung des Spiels (Kapitel 2), die ihren pointiertesten Ausdruck in kulturtheoretischen Spieltheorien der 1920er- bis 1960er-Jahre fand. Zweitens: die Angst vor der Computerisierung des Menschlichen (Kapitel 3), die sich in populärwissenschaftlichen Schriften der 1970er- und 1980er-Jahre zuspitzten. Und drittens: die parallel beginnende Computerspielwirkungsfor schung (Kapitel 4), in der die ersten beiden Aspekte zur Krise des Menschlichen kulminierten.

2. DAS NATÜRLICHE SPIEL

Es kommt nicht von ungefähr, dass eine der umfangreichsten Aufarbeitungen des Spielbegriffs, Brian Sutton-Smiths *THE AMBIGUITY OF PLAY* (1997), der Spielforschung gleich sieben ideologisch motivierte Rhetoriken diagnostiziert. Nicht zuletzt fordern die vielzitierten Theorien von Karl Groos (1922), Frederik J. J. Buytendijk (1933), Johan Huizinga (1938) und Roger Caillois (1960) durch ihre essenzialistischen und (zum Teil kolonialistisch-) primitivistischen Argumentationen diesen Schluss geradezu heraus. Wie Sutton-Smith zeigt, wird in den zahlreichen Spieltheorien des 20. Jahrhunderts mehr verhandelt als nur das Spiel. Er spricht von Rhetoriken des Fortschritts, des Schicksals, der Macht, der Identität, des Imaginären, des Selbst

und der Frivolität, in deren Dienst sich die Autor*innen stellten. Spieltheorie habe die primäre Funktion, diese Konzepte im Interesse der „group that maintains the rhetoric“ zu vertreten und ihre „hegemony over the players, over their competitors, or over those who are excluded“ zu sichern und auszuweiten (1997, 16). Obwohl die erwähnten ‚Rhetoriken‘ als Themen oder Argumentationslinien der Spieltheorien durchaus nachvollziehbar sind, liest sich Sutton-Smiths Monografie vor allem wie eine unterstellende Anklage. Das Spiel, so lässt sich THE AMBIGUITY OF PLAY zugespitzt zusammenfassen, sei in der Spieltheorie effektiv zweitrangig und diene dank seiner begrifflichen Ambiguität lediglich als leicht formbares Argument für Ideologien des Fortschritts, des Schicksals, der Macht und so weiter.

Der unterstellende Tonfall Sutton-Smiths ist zum Teil ein Effekt seiner Begriffswahl. Sutton-Smith formuliert zwar den Anspruch, Ideologie als ubiquitär und unumgänglich zu verstehen (vgl. z. B. 1997, 14), und verfolgt damit ein wissenssoziologisches Erkenntnisinteresse, das im Idealfall „von der speziellen Fassung des Begriffs [Ideologie], die rein polemisch ist, zur allgemeinen Fassung übergeht und nicht nur die gegnerischen, sondern alle, also auch den eigenen Standort, als ideologisch sieht“ (Plessner 1984, 216). Dieser Anspruch scheitert jedoch bereits an Sutton-Smiths Grundaussage, dass die analysierten ‚Rhetoriken‘ als solche bezeichnet werden, da ihre „ideological values are something that the holders like to persuade others to believe in and to live by“ (Sutton-Smith 1997, 12), was die (meist) unbeabsichtigte Ubiquität der Ideologie, von der die Wissenssoziologie ausgeht, durch eine immer absichtliche Ideologisierung ersetzt. In diesem Sinne ist Ideologie bei Sutton-Smith nicht nur ‚falsches Bewusstsein‘ wie in der marxistischen Begriffstradition (vgl. Prechtel 1996), sondern teilweise sogar *bewusst* falsches Bewusstsein.

Für Sutton-Smiths Vorhaben, den „general character of play theory“ zu verstehen (1997, 12), ist diese Verwendung von Ideologie wenig dienlich, da immer die Anklage mitschwingt, die jeweils betrachtete Spieltheorie verzerre ihren Gegenstand, sei es nun absichtlich oder unabsichtlich. Implizit argumentiert Sutton-Smith auf diese Weise, dass ein tatsächliches, natürliches Spiel existiere, dass sich der Theoretisierung geschickt entziehe

oder das von den Theoretiker*innen geschickt umgangen werde. Wie dieser flüchtige Bezugspunkt aussehen soll, legt Sutton-Smith nur sehr spärlich dar. Erst im Fazit stellt er die Hypothese auf, dass das Spiel ein Ausdruck synaptischer Variabilität und eine Imitation des evolutionären Prozesses sei (ebd., 229) und nennt diese Theorie nicht ohne Augenzwinkern eine „rhetoric of evolution“ (ebd., 222). Die Natur selbst, verstanden und vertreten durch die ‚Rhetorik‘ der Evolutionstheorie, ist nun der Bezugspunkt seiner Betrachtungen. Dieser plötzliche Schwenk von Ideologiekritik von Spieltheorien zu einer eigenen Spieltheorie, die durch die ideologiekritische Betrachtung nicht weniger problematisch sein dürfte als die vorher kritisierten, ist inkonsequent, wenngleich sie so breit formuliert ist, dass sie immerhin noch eine beträchtliche Zahl anderer Spieltheorien inkorporieren kann.

Sutton-Smiths Betrachtungen gewinnen an Konsequenz, wenn man seine ‚Rhetoriken‘ durch ‚Naturalisierungen‘ ersetzt. Auch Naturalisierung beschreibt Aussagen oder Darstellungen, die eine historisch-kulturell entstandene, kontingente Annahme als Gegebenheit behandeln. Der Unterschied zum Begriff der ideologischen Rhetorik, wie ihn Sutton-Smith verwendet, liegt jedoch in der Abwesenheit eines Bezugspunktes, von dem Aussagen und Darstellungen abweichen. Während eine ideologische Rhetorik verfälscht, ist eine Naturalisierung schlicht der „Zeitpunkt, an dem ein Diskurs einen solchen Grad an Selbstverständlichkeit erreicht, dass er nicht mehr grundsätzlich in Frage gestellt wird“ (Landwehr 2018, 126). Aussagen im Sinne eines naturalisierten Diskurses werden schlicht als ‚natürlich‘ verstanden und sind *common sense*. Naturalisierte Aussagen finden sich deshalb nicht in den Thesen von Theorien, sondern in einer speziellen Form ihrer Argumente: Sie werden als Beleg verwendet, ohne selbst belegt werden zu müssen. In Sinne einer Suche nach Naturalisierungen gibt THE AMBIGUITY OF PLAY Zeugnis von historischen *Apriori* des Fortschritts, des Schicksals, bestimmter Formen der Macht, der Identität, des Imaginären, des Selbst und der Frivolität.

Wenn beispielsweise Johan Huizinga in HOMO LUDENS (1938) das Spiel als Element zivilisatorischer Entwicklungsstufen beschreibt, weist dies viel-

mehr auf die Naturalisierung dieser Progressionsthese im Diskurs seines intendierten Publikums hin als auf eine ideologische Motivation Huizingas, die nicht evident ist und deshalb nur durch Interpretation zu ermitteln wäre. Wie bei Naturalisierungen typisch ist Huizingas Progressionsannahme ausschließlich in Argumenten vertreten und wird selbst nicht belegt. Um seine These, dass „menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet“ (2017, 7), zu belegen, setzt er das Spiel in Bezug zu einer teleologischen Kulturgeschichte, die er als gegeben voraussetzt. Seine Zusammenfassung dieser Relation verdeutlicht dies:

„Es [...] ist] nicht schwer, im Aufkommen all der großen Formen des Gemeinschaftslebens einen spielenden Faktor als äußerst wirksam und äußerst fruchtbar aufzuzeigen. Spielender Wetteifer als Gesellschaftsimpuls [...] erfüllte von jeher das Leben und brachte die Formen der archaischen Kultur wie Hefe zum Wachsen. Der Kult entfaltete sich in heiligem Spiel. Die Dichtkunst wurde in Spiel geboren und erhielt immerfort aus Spielformen ihre beste Nahrung. Musik und Tanz waren reines Spiel. Weisheit und Wissen fanden ihren Ausdruck im Wort in geweihten Wettspielen. Das Recht ging aus den Gepflogenheiten eines sozialen Spiels hervor. Die Regulierung des Streits mit den Waffen, die Konventionen des adligen Lebens waren auf Spielformen aufgebaut. Die Folgerung muß sein: Kultur in ihren ursprünglichen Phasen wird gespielt. Sie entspringt nicht aus Spiel, wie eine lebende Frucht sich von ihrem Mutterleibe löst, sie entfaltet sich in Spiel und als Spiel.“

(ebd., 189)

Die ‚großen Formen des Gemeinschaftslebens‘ legt Huizinga zuvor zwar dar, warum er sie in eine evolutionistische Teleologie einordnet und nach welchen Kriterien er diese entwickelt, jedoch nicht. Die Teleologie musste nicht erläutert werden, denn sie war, davon ist angesichts der Selbstverständlichkeit ihrer Äußerung auszugehen, *common sense* in Huizingas intendiertem Publikum.

Naturalisierungen des Spiels wie diese sind nicht selten mit einer moralischen Wertung verbunden, was sich vor allem in ihren Abgrenzungen äußert. Als Beispiel lohnt erneut ein Blick auf HOMO LUDENS, das nicht nur sicherlich eine der meistzitierten Spieltheorien ist, sondern auch zahllose anschauliche Beispiele der wertenden Naturalisierung präsentiert. Im obi-

gen Zitat beschreibt Huizinga das Spielelement der Kultur als ein Phänomen der Vergangenheit und attestiert seiner gegenwärtigen Gesellschaft eine Missachtung des Spielprinzips. Die Progressionslogik führt bei ihm deshalb nicht bis in die Gegenwart, jedenfalls nicht für ‚zivilisierte‘ Völker.¹ Bei ‚dem‘ sogenannten ‚Wilden‘ stellt er keine solche Degeneration fest, da dieser phylogenetisch fern von der Korruption der Moderne nach wie vor die Vorzüge des Spielelements genieße. Das gleiche gelte für ‚das Kind‘, das ontogenetisch noch nicht die Gelegenheit zur Korruption gehabt habe, und auch ‚der Dichter‘ sei ausgenommen, da seine Kunst noch den ritterlichen und antiken Spielregeln folge. Huizingas Wertung grenzt gute Kultur, die dem natürlichen, fairen Wettbewerb des Spiels folgt, von der schlechten Kultur ab, die dem Spielprinzip entsagt hat. Auf ähnliche Weise manifestiert sich der Begriff der Natürlichkeit beispielsweise bereits sechzehn Jahre vor Huizinga bei Groos (1922), der Spiel als Mittel der kindlichen und insgesamt menschlichen Entwicklung und Ausbildung zum Kulturmenschen sowie als wertvolle Ergänzung zum tristen Alltag sieht. Elf Jahre später beklagte Buytendijk, dass eine Verfolgung von „Absichten“ die „Spielsphäre“ durchbreche und zum „Übel“ führe (1933, 164), fort vom paradiesischen Urzustand des Spiels, in dem „das Leben in seiner ursprünglichen Fülle und formlosen Gestalt, in seiner Ungeschiedenheit“ zu finden sei (ebd., 14). Caillois wiederum wertet die Entgrenzung des Spiels und seine Vermengung mit der Realität als Perversion, als Schritt zur „absolute[n] Konkurrenz“ (1960, 55), zum Aberglauben (vgl. ebd., 55–58), zur Entfremdung (vgl. ebd., 58–59) und zur Sucht (vgl. ebd., 59–63). Die Naturalisierung des Spiels geht hier also einher mit der moralischen Abgrenzung zum Widernatürlichen.

1 Die in diesem Absatz in einfache Anführungsstriche gesetzten Begriffe sind für Huizingas primitivistisch-kolonialistischen Blick bezeichnend. Sie ziehen sich durch den gesamten Text, weshalb ich auf Einzelzitationen verzichte.

3. DIE COMPUTERISIERUNG DES MENSCHLICHEN

Während die genannten Spieltheorien zum Teil sehr unterschiedliche Antagonismen zum natürlichen Spiel entwerfen, sind die Rollen des Protagonisten und seines Feindes im Diskurs um die ‚Computerkultur‘, der Ende der 1970er-Jahre begann und sich durch die 1980er-Jahre zog, klar vergeben: Der Mensch wird vom Computer bedroht, da dieser im Begriff ist, in die letzte Bastion des exklusiv Menschlichen – das irrationale, nicht-formalistische Denken – einzudringen.

Seinen ersten extensiven Ausdruck fand dieser Diskurs ausgerechnet im Massachusetts Institute of Technology (MIT). Joseph Weizenbaum, Pionier in der Entwicklung Künstlicher Intelligenz, forschte dort als „Priester im Tempel der Technik“ (2020, 24), wurde aber zugleich ihr größter Häretiker. Unter dem Titel *DIE MACHT DER COMPUTER UND DIE OHNMACHT DER VERNUNFT* veröffentlichte Weizenbaum 1977 eine international rezipierte populärwissenschaftliche Anklage gegen die Computerisierung und vor allem gegen ihre blinde Anbetung. Drei Beobachtungen führen Weizenbaum zu seiner Kritik: erstens der Schock, nachdem seine eigene Entwicklung, der Chatbot ELIZA, von Menschen als intimer Interaktionspartner ernst genommen und in seinen Fähigkeiten überschätzt wurde. Zweitens das Wissen um die Symbolhaftigkeit des Computers, von der er annimmt, dass sie zu einer bisher ungesehenen formalistischen Reduktion all dessen führt, was vom Computer erfasst wird. Und drittens die Beobachtung, dass der Computer die Wahrnehmung der Welt mit einem naturwissenschaftlichen Blick, also die „Verwerfung der unmittelbaren Erfahrung“ (ebd., 46) vorantreibe. Den Computer in alle Lebensbereiche vordringen zu lassen, würde laut Weizenbaum zu einer computergläubigen, formalistisch denkenden sowie wahrnehmenden und von der realen Welt entfremdeten Menschheit führen, deren Welt im schlimmsten Fall von omnipotenten „zwanghaften Programmierer[n]“ (gemeint sind Hacker) mit „tief eingesunkenen, brennenden Augen“ (ebd., 161), im besten Fall von professionellen Programmierern gelenkt werden würde, die etwas harmloser, aber immer noch szientistisch von der Welt entrückt seien.

Um diese dystopische Zukunft zu verhindern und ihre Anfänge einzuhengen, definiert Weizenbaum moralische Grenzen des Programmierens, die an junge Programmierer*innen vermittelt werden sollten. Einer „zivilisierten Person“ äußerten sich solche Grenzen zum Teil schon durch aufkommende „Ekelgefühle“ bei ihrer Überschreitung (vgl. ebd., 351), argumentiert Weizenbaum naturalisierend. Als ein solches ekelerregendes Beispiel nennt er das physikalische Verbinden von Gehirnen mit Maschinen. Ebenfalls abzulehnen seien „alle Projekte, bei denen ein Computersystem eine menschliche Funktion ersetzen soll, die mit gegenseitigem Respekt, Verständnis und Liebe zusammenhängt“ (ebd.), sowie die „automatische[...] Erkennung der menschlichen Rede“ (ebd., 352). Weizenbaum plädiert effektiv für eine Vertiefung der wissenschaftlichen Spaltung in Geistes- und Naturwissenschaft: Alles, was klassischerweise die Naturwissenschaft betrifft, darf von Computern übernommen werden, alles Uneindeutige, zu dem er auch die Sprache zählt, sollte Menschen überlassen werden.

In Deutschland wurden Weizenbaums Betrachtungen in den 1980er-Jahren unter den Schlagwörtern *Computerkultur* und *Formalisierung* fortgeführt. Die Angst vor der Computerisierung bezog sich vor allem auf die Zukunft des Geisteslebens insbesondere der jungen Generation und auf den Verlust von Arbeitsplätzen. Der Begriff der Formalisierung schloss an den Automationsdiskurs der 1950er-Jahre an, in dem zwar ebenfalls die Frage gestellt wurde, ob die ‚Seele‘ auch mit der technischen Entwicklung mitziehen könne (vgl. Röpke 1958, s. auch den Beitrag Aska Mayers in diesem Band zum ‚prometheischen Gefälle‘), aber die Sorge um wegfallende Arbeitsplätze und eine Verschlechterung der Arbeitsbedingungen im Vordergrund stand (vgl. z. B. Pollock 1956).

Die Sorge um die Computerisierung des menschlichen Geistes erreichte die deutschsprachige Fachliteratur ausgerechnet im Jahr 1984, das seit George Orwells Roman 1984 der literarische Inbegriff für totale geistige Kontrolle ist, was den Autor*innen die Gelegenheit zu griffigen Titeln wie

1984: BRAVE NEW WORK (Makowsky 1984) gab.² Der eigentliche Anlass, warum gerade in diesem Jahr viele Arbeiten zu den Auswirkungen des Computers veröffentlicht wurden, war vermutlich die Verbreitung des Heimcomputers, vor allem des Commodore 64, der Ende 1983 in Deutschland auf den Markt kam (vgl. Eckert et al. 1991, 155–156). Zeitgleich entwickelte sich durchaus auch eine technikaffine (aber keineswegs unkritische) Entsprechung des hier behandelten Diskurses, nicht zuletzt wurde 1983 der Chaos Computer Club gegründet (vgl. ebd., 155–156; Erdogan 2018). Meine bisherigen Recherchen geben allerdings Anlass zur Annahme, dass die beiden Extreme im Umgang mit der Computerisierung eher über- als miteinander sprachen. Außerdem war der technikkritische Diskurs mit Medienkontrollinstitutionen verwoben, wie ich später noch darlege, und florierte in medienpädagogischen Diskursen (vgl. Fromme 2015; Husemann 2022). Der technikkritische Diskurs ist daher der für meine Betrachtungen interessanten Machtposition näher.

Zwei 1987 erschienene Monografien sind wegen ihrer Ausführlichkeit, mit der sie technikkritische Standpunkte darlegen, und wegen ihrer argumentatorischen Nähe zu den unten behandelten Medienkontrolldiskursen für diesen Diskurs der Krise des Menschlichen durch den Computer beispielhaft: Walter Volperts *ZAUBERLEHRLINGE: DIE GEFÄHRLICHE LIEBE ZUM COMPUTER* (1987) und Jörg Pflügers und Robert Schurz' *DER MASCHINELLE CHARAKTER: SOZIALPSYCHOLOGISCHE ASPEKTE DES UMGANGS MIT COMPUTERN* (1987). Beide kritisieren affirmative Einstellungen zum Computer stark und warnen vor seinem Einfluss auf den Menschen, wie die Titel bereits vermuten lassen. Volperts Bezugnahme auf Goethes Ballade „Der Zauberlehrling“ lässt noch vor der ersten Seite erkennen, dass er die „Liebe zum

2 Einzelne Veröffentlichungen zum Thema gab es bereits vor 1984, beispielsweise Erich Fromms 1968 erstveröffentlichtes *DIE REVOLUTION DER HOFFNUNG* (1987), das in den 1980er-Jahren in zahlreichen Neuauflagen erschien. Wegen der Masse an Neuveröffentlichungen ab 1984 erscheint mir dieses Jahr trotzdem als plausibles Schlüsseljahr. Den Anfang dieser Veröffentlichungen machten einige deutschsprachige Einzelstudien geringeren Umfangs, unter anderem Zeitschriftenartikel (z. B. Jungk 1984), ein Kursbuch mit 11 Artikeln zum Thema (Coy/Mahr/Makowsky 1984) und ein Kapitel in Frederic Vesters *NEULAND DES DENKENS* (1986, 93–115). Nicht unerwähnt bleiben sollte die am MIT entstandene und ebenfalls 1984 erstveröffentlichte ethnologische Studie von Sherry Turkle (2005), die auch in Deutschland großen Anklang fand.

Computer“ für naiv und geradezu apokalyptisch verhängnisvoll hält; Pflüger und Schurz suggerieren mit ihrer Anlehnung an Adornos Studien zum autoritären Charakter sogar eine faschistische Tendenz der Computerkultur. Die Herangehensweisen der beiden Studien unterscheiden sich stark, führen aber zu ähnlichen Schlüssen.

Volperts Betrachtung der Computerkultur lässt sich auf die These herunterbrechen, der Computer nehme den Menschen die Menschlichkeit. Der Computer führe zu einem neuen Taylorismus, zwingt den Menschen also in das enge Korsett einer Disziplin außerhalb seines eigenen Einflusses, die sich auf alle Lebensbereiche ausweite. Nicht nur die Arbeit werde durch den Computer straff durchorganisiert und maschinisiert, sondern auch das Leben im eigenen Heim, die Freizeit, die medizinische Versorgung und die zwischenmenschliche Kommunikation. All dies werde sich in 15 Jahren (also um 2000) in den Wohnungen in einer „Telematik-Ecke“ auf einem zentralen Bildschirm bündeln, „vorausgesetzt, die Computer-Befürworter können ihre Vorstellungen ungebremst durchsetzen“ (1987, 23). Die Telematik-Ecke (und die Computerisierung im Allgemeinen) verhindere das Ausleben alles Menschlichen, das Volpert nicht definiert, sondern lediglich von der Maschine abgrenzt. Vier Eigenschaften machten den Menschen mit der Maschine unvergleichbar: Seine körperliche Weltverbundenheit, seine ganzheitliche, gefühlsbedingte Umweltwahrnehmung, seine Wahrnehmung durch musterhafte Objektivierung, die aber anpassungsfähig ist, und zuletzt seine Kontaktaufnahme mit Mitmenschen (vgl. ebd., 180–182). Wenn der Mensch diese Eigenschaften nicht ausleben könne, werde er selbst zur Maschine.

Diese These stützt Volpert unter anderem auf Interviews mit Menschen, die bereits vom Computer gewissermaßen besessen sind. Die Interviews erheben ethnologischen Anspruch, zeichnen sich aber vor allem durch eine starke Stereotypisierung und durch an Verachtung grenzende Bewertung aus. Am deutlichsten tritt dies bei der Besprechung eines Interviews mit einem Hacker zutage, den Volpert in Anlehnung an Weizenbaum als „zwanghaften Programmierer“ bezeichnet (ebd., 60). Das Leben des 22 Jahre alten Informatikstudenten, Werner genannt, sei komplett vom Com-

puter dominiert. Werner verhalte sich desinteressiert an der Umwelt, spreche nicht mit anderen, sondern monologisiere nur, und nehme noch nicht mal Kenntnis von der Katze seiner einzigen Freundin, die mit seiner Mutter das ganze Sozialleben des Studenten ausmache. Für Volpert ist die Ursache von Werners Verhalten klar: sein intensiver Computergebrauch (vgl. ebd., 57–60). Um eine solche Neurotisierung der gesamten Gesellschaft zu verhindern, ruft Volpert zum Widerstand gegen die Computerkultur auf. Sein Buch reiht sich dadurch in eine seit den 1950er-Jahren bis heute zyklisch wiederkehrende, heterogene Bewegung gegen Automation, Formalisierung und *Verdatung* ein, die von Caroline Bassett als *anti-computing* beschrieben wird (2022).

Der maschinelle Charakter von Pflüger und Schurz ist mangels Appell zum oder Ausführung von Widerstand nicht dem *anti-computing* zuzurechnen. Die Autoren versuchen eine etwas sonderbare Verbindung von essayistischer und empirischer Forschung: Ihre Monografie besteht aus dem Bericht einer psychologisch-empirischen Studie, die von zwei fiktiven Briefwechseln eingerahmt wird. In diesen Briefwechseln stehen sich zwei Extrempositionen gegenüber: Auf der einen Seite

„ein Humanist, der nicht an die Macht der Maschinen glaubt und in ihnen ein ‚Teufelswerk‘ sieht; auf der anderen Seite ein etwas zynischer, ‚aufgeklärter‘ Technokrat, der in der Computerisierung der Zivilisation eher eine unausweichliche Möglichkeit sieht, der Komplexität der Moderne standzuhalten.“

(Pflüger/Schurz, 1987, 8)

Ihre Positionen lassen sich wie folgt zusammenfassen: Der Humanist vertritt die Ansicht, dass durch zunehmenden Kontakt mit symbolischen Maschinen eine Reduktion des Menschen stattfindet, die letztendlich zu krankhaften Psychen und unmoralischem Verhalten führe. Wie schon im obigen Zitat deutlich wird, glaubt er gleichzeitig an die All- und Ohnmacht des Menschen gegenüber der Maschine, ein Widerspruch, der im Diskurs häufig geäußert wird, ohne argumentativ aufgelöst zu werden. Der Technokrat folgt zwar auch der Annahme, dass sich der Mensch durch Maschinen verändere, er sieht darin jedoch eine Chance für gesellschaftliche Entfaltung. Außerdem vertritt er die behavioristische Ansicht, dass der Mensch formal

abbildbar sei, wenn man den Formalismus nur weit genug fasse. Die Tatsache, dass Pflüger und Schurz diesem Charakter den negativ belegten Namen ‚Technokraten‘ geben, obwohl er sich höchstens technikaffirmativ äußert, macht deutlich, welche der beiden Positionen von vornherein als die fehlgeleitete markiert wird. Ähnlich wie Volpert entwerfen die Autoren eine Dichotomie von Geistes- und Naturwissenschaft. Der Humanist beklagt die Reduktion von Ambivalenzen auf Antinomien durch den Technokraten, der Technokrat den Normativismus und „die Vorstellung einer Ursprünglichkeit, einer natürlichen Zwanglosigkeit vor dem Sündenfall“ des Humanisten (ebd., 56).

Obwohl diese Positionen möglichst gegensätzlich entworfen werden, haben sie doch einige Grundannahmen gemeinsam, die in die empirische Untersuchung mit eingehen. Um nur einen solchen Aspekt aus dem Briefwechsel zu nennen: Auch Pflüger und Schurz sprechen in Anlehnung an Weizenbaum vom ‚zwanghaften Programmierer‘. Dass es diese Pathologie gibt, bezweifeln Humanist und Technokrat nicht, ebenso nicht deren Ursache, den übermäßigen Kontakt mit dem Computer. Der Humanist spitzt zu: „[D]er zwanghafte Programmierer ist keine x-beliebige Erscheinungsform des Zwanghaften, sondern er ist das Zwanghafte per se“ (ebd., 54). Insgesamt hält er sich mit Pathologisierungen nicht zurück:

„Ich will in diesem Zusammenhang auf zwei Phänomene aus der Psychopathologie hinweisen. Sie kennen sicherlich das, was man Autismus nennt. Hier ist es der Fall, daß ein Mensch sich auf ‚mechanische‘ Funktionen reduziert, – sich also so verhält, als ob er eine Rechenmaschine wäre. [...] Das zweite Phänomen [...] wird als ‚pensée opératoire‘ bezeichnet. Hier ist es der Fall, daß Leute kein Verhältnis zu ihren Gefühlen haben, ‚emotional desorientiert‘ sind [...]. Diese Leute sprechen über ihre Gefühle protokollartig, ebenso wie es eine Rechenmaschine tun würde. [...] Sie schrieben mir in Ihrem letzten Brief, daß es die entscheidende Frage wäre, ob sich die menschliche Psyche auf Mechanismen reduzieren läßt. Nun denn, es gibt solche ‚mechanischen‘ Psychen, aber das nennt man, bisher jedenfalls: krank.“

(ebd., 44)

Normative Aussagen wie diese werden vom Technokraten zwar immer wieder etwas relativiert, er übernimmt jedoch eindeutig eine reaktive Rolle, die sich gegen die Wortgewalt des Humanisten kaum durchsetzen kann.

Die Empirie von Pflüger und Schurz ist im Wesentlichen von diesen normativen Annahmen geleitet. Untersucht wurden Menschen, die viel Kontakt mit Computern haben, vor allem Informatikstudierende, teilweise auch Schüler*innen und Arbeitnehmer*innen, mit dem Ziel, ihnen Erkenntnisse über „die Mechanisierung des Denkens, die Computerisierung der Kultur, die Auswirkung des gesellschaftlichen Siegeszugs der Informationstechnologie auf die Psyche des Einzelnen“ (ebd., 7) zu entlocken. Die Studie umfasste mehrere Fragebögen, die deren Persönlichkeitsmerkmale mit jenen der ‚Normalbevölkerung‘ einer Referenzstudie verglichen und gezielt nach Einstellungen zum Computer und zur Kultur, nach der Sexualität und dem Sozialverhalten fragten. Zusätzlich wurden die Teilnehmenden in drei Experimenten in Krisensituationen versetzt: Ein Computer reagierte irrational und fehlerhaft auf Eingaben, Videoaufnahmen eines suizidalen gegengeschlechtlichen Gegenübers testete empathisches Verhalten und zwei Informatikprobleme sollten ohne Computer gelöst werden. Die Studie wurde mit einem narrativen Interview abgeschlossen, in dem die Teilnehmenden mit ihrer eigenen Meinung widersprechenden Ansichten zur digitalen Partnervermittlung provoziert wurden. Mehrere Kapitel werden der Auswertung der so gewonnenen Daten gewidmet. Zu handfesten Ergebnissen gelangen Pflüger und Schurz nicht. Vor allem das Ziel, das ‚maschinelle Denken‘ zu beschreiben, wird nicht erreicht. Ihre Typologie von Computernutzenden entwirft vier gegensätzliche Typen, die vor allem zeigen, dass die anscheinend maschinell Denkenden im Durchschnitt keine Ausreißer aus der ‚Normalbevölkerung‘ darstellen. Dass die Verfasser überhaupt eine Typologie entwerfen, ist nicht ohne Ironie, schließlich widerspricht erstens diese Vielförmigkeit der Annahme, dass es *das* maschinelle Denken gibt, und zweitens machen sie sich damit selbst der zuvor verteilten Formalisierung schuldig. Zuletzt werden die Ergebnisse der Studie erneut in einem Briefwechsel zwischen dem Humanisten und dem Technokraten besprochen, mit dem Fazit, dass sich beide in ihren Einstellungen bestätigt fühlen. Was am Ende bleibt, sind Vorannahmen und die weiterhin unbelegte Vermutung, dass der Computer den Menschen grundlegend und nicht zum Besseren verändern werde.

4. COMPUTERSPIELE ALS SOZIALISATIONSAGENTEN DES COMPUTERS

Die Angst vor der Computerisierung des menschlichen Geistes fand insbesondere in Bezug auf Computerspiele Ausdruck. Ihnen wurde in den einschlägigen Veröffentlichungen eine besondere Effektivität in der Entmenschlichung des Denkens zugesprochen, da sie mit Vergnügung verlockten, auf die noch formbare Jugend zielten und wegen ihrer Zugänglichkeit massentauglich waren. Diese Zuspitzung der Angst vor der Computerisierung findet sich erneut bei Volpert, in einem weiteren Porträt, diesmal in jenem des 14-jährigen Videospielers Albert. Volpert beginnt mit Äußerlichkeiten: „Er ist ziemlich dick und hat ein etwas starres, aufgedunsenes Gesicht“ (1987, 65). Alberts Leben verläuft in Volperts Darstellung stereotyp: Er gehe zur Schule, esse, mache schnell Hausaufgaben und spiele dann bis in die Nacht nur noch Videospiele.³ Außer Snacks gebe es für Albert keinen Grund zur Unterbrechung, Sozialkontakte habe er keine (vgl. ebd., 65–66). Dass dieses Leben in Volperts Augen noch bedrohlicher für die Menschheit als jenes des Hackers Werner ist, wird in seinem Vergleich zwischen den beiden Porträtierten deutlich: „Der zwanghafte Programmierer, der Hacker der alten Art, war sozusagen ein Elite-Neurotiker. Beim Video-Spieler haben wir dasselbe Grundmuster, diesmal als Volkskrankheit, vor uns“ (ebd., 68). Statt weniger „Sonderlinge“ werden immer mehr Menschen auf den „Welt-Ersatz und Partner-Ersatz“ Computer zurückgreifen, prognostiziert Volpert (ebd., 73). Videospiele seien „die Einstiegsdroge für Millionen, in ein Dasein des Technik-Zentrierten, das dann zur kulturellen Norm wird – so daß man die, die nicht so denken, fühlen und handeln, als die Gestörten und die Neurotiker ansehen wird“ (ebd.). Volperts Neurosensorge spiegelt sich in anderen Texten dieser Zeit wider, beispielsweise wurden Computerspiele als „Sozialisationsagenten für eine Welt am Draht“ (Fritz 1984, 79) beschrieben; um sie zu spielen müsse man

3 In dem hier rekonstruierten Diskurs wird zwischen Video- und Computerspielen nicht unterschieden, da beiden die selben Auswirkungen zugeschrieben werden. Die Begriffe sind daher austauschbar.

„wie ein Computer funktionieren, [...] sich einen Chip ins Gehirn pflanzen“ (Knapp 1984, 155).

Ähnliche Sorgen vor langfristigen Computerspieleffekten gehörten zu den Begründungen der ersten Computerspielindizierungen in den 1980er-Jahren. In einem Gutachten zum Computerspiel RIVER RAID (1983), das maßgeblich zu diesen Indizierungen beigetragen hat und damit den Diskurs für die Medienkontrolle fruchtbar machte (vgl. Bühler, 2022), zeigt sich die Wahrnehmung einer doppelten humanistisch-moralischen Krise durch Computerspiele.⁴ Der Psychologe und Suchtforscher Helmut Kampe vertritt in diesem Gutachten zum einen die allgemeine Sorge vor der Computerisierung, die er aus ähnlichen Gründen wie Volpert insbesondere durch das Computerspiel vorangetrieben sieht. Zum anderen beschreibt Kampe noch eine zweite Krise: Das rigide Regelgerüst des digitalen Spiels stellt für ihn eine Disruption des natürlichen, freien Spiels und seiner selbsterzieherischen Funktion dar:

„Im Gegensatz zu den von Kindern und Jugendlichen im freien Spiel selbst erfundenen Aggressionsspielen, die der selbstvertretenden Erforschung und Bewältigung von Wutgefühlen, von Gefühlen des Ärgers, von destruktiven Neigungen usw dienen, zwingt das Spiel R[IVER] R[AID] zu stereotypen Aggressionsreaktionen.“

(Kampe 1984, 12)

„Beim Videospiel schreiben Spieler den elektronischen Spielfiguren und deren Zusammenwirken psychische Qualitäten zu: ‚Die feindlichen Figuren wollen mich kaputt machen‘[.] ‚Manchmal machen die gerade, was sie wollen!‘ u.ä. (Erfahrungen d.V. aus Befragungen von jugendlichen Videospielern). Nur wenige Spieler kommen auf die Idee, daß die Aktionen der gegnerischen Figuren Reaktionen des Computers darstellen.“

(ebd., 15)

Neben dem narrativen Inhalt des Spiels ist es vor allem die Tatsache, dass der Spielpartner nicht menschlich ist, die Kampe zum Schluss führt, RIVER RAID sei „geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren“

4 Das Gutachten hängt der Indizierungsentscheidung an (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, 1984), im Folgenden wird darauf zur besseren Verständlichkeit mit (Kampe 1984) referiert.

(ebd., 19). Aggressionen, Krieg und Hierarchien im Spiel sind in seiner Argumentation so lange kein Problem und sogar förderlich, wie sie zwischen Menschen ausgetragen werden: Das in (nicht-digitalen) Symbolspielen „zu beobachtende, natürlich auftretende Aggressionsausmaß“ sei hoch, diene aber dem „Umgang mit dem inneren Erleben von Angst, Furcht und Zerstörungsgefühlen.“ Auch „[a]ggressive Verfolgungsspiele“ hätten deshalb ihre Funktion, denn sie sorgten zwar „für Angst, Wut, Ärger, Angriff, Verteidigung usw. – aber auch für Spannung, Aufregung und unvergesslichen Spaß“ (ebd., 15). Was digitale Spiele laut Kampe davon unterscheidet und was Kinder und Jugendliche zu aggressiven, unmoralischen Menschen macht, ist die Formalisierung.

In der Angst vor dem Computerspiel verflechten sich zwei Diskurse: der Diskurs der Computerangst und der Diskurs des natürlichen Spiels. Der als Eindringling verstandene Computer bedroht das natürliche Spiel, so die grundlegende Argumentation, weil er regelt und reduziert, weil er eine Eindeutigkeit forciert. Er kollidiert mit der naturalisierten Funktionszuschreibung des Spiels, die Menschen in Emotionalität, Spontaneität und intersubjektiver Rollenaushandlung oder, um es zusammenzufassen, in Menschlichkeit auszubilden.

5. SCHLUSS

Dieser Beitrag sollte die Relevanz aufzeigen, die die genealogische Diskursanalyse für das Verständnis von Krisen des Spiels besitzt, hier insbesondere für Krisen des digitalen Spiels. Gezeigt werden konnte, dass die Sorge, eine bestimmte Spielform könne zur Gefahr für die Menschheit werden, nicht aus einem diskursiven Vakuum kommt, sondern mit anderen Diskursen verwoben ist. Wie ich darstellte, überspannen diese Diskurse viele Disziplinen: Kulturwissenschaften, Psychologie, kritische Theorie, Sozialwissenschaften. Welche Wirkungsmacht die Zusammenhänge solcher Diskurse um Krisen des Spiels haben, versuche ich im Rahmen meiner Forschung besser zu verstehen. Dabei fokussiere ich die staatliche Kontrolle von technisierten Spielen in den deutschen Staaten des 20. Jahrhunderts,

unter anderem Verbote, Wirtschaftskontrollen, Indizierungen und Regulierungen von Spielautomaten und Computerspielen. Die Zusammenhänge zwischen Moraldiskursen über Spiele und den kontrollierenden Institutionen sind dabei Hauptgegenstand meiner Untersuchungen. Die Erforschung von Akteur*innen der beteiligten Diskurse und der Genese der Angstdiskurse außerhalb staatlicher Institutionen sind weitere Forschungsdesiderate für das Verständnis der moralischen Wertung des Spiels und ihrer hier dargestellten angsterfüllten Ausprägung.

6. QUELLEN

LITERATUR

- Bassett, Caroline (2022): *Anti-computing. Dissent and the Machine*. Manchester: Manchester University Press. DOI: 10.7765/9781526160720 [01.08.2022].
- Biess, Frank (2019): *Republik der Angst. Eine andere Geschichte der Bundesrepublik*, 2. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bühler, Nils (2022): Protecting the Youth by Controlling the Ludic. BPjS Indexing Practices in 1980s Western Germany. In: Jimena Aguilar Rodríguez et al. (Hrsg.): *Mental Health | Atmospheres | Video Games. New Directions in Game Research II*. Bielefeld: Transcript. DOI: 10.14361/9783839462645-005 [03.01.2023].
- Buytendijk, Frederik J.J. (1933): *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe*. Berlin: Kurt Wolf / Der Neue Geist.
- Caillois, Roger (1960): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Coy, Wolfgang/Mahr, Bernd/Makowsky, Johann A. (Hrsg.) (1984): *Computerkultur*. Berlin: Rotbuch.
- Eckert, Roland et al. (1991): *Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

- Erdogan, Julia Gül (2018): Technologie, die Verbindet. Die Entstehung und Vereinigung von Hackerkulturen in Deutschland. In: Frank Bösch (Hrsg.): *Wege in die digitale Gesellschaft: Computernutzung in der Bundesrepublik 1955-1990*. Göttingen: Wallstein Verlag, 227–249.
- Fritz, Jürgen (1984): Videospiele - Regelbare Welten am Draht Teil VI. Körpersprachliche Reaktionen auf das Videospiel. In: *Spielmittel*, Nr. 2. 22–26, 75–88.
- Fromm, Erich (1987): *Die Revolution der Hoffnung. Für eine Humanisierung der Technik*. München: DTV.
- Fromme, Johannes (2015): Game Studies und Medienpädagogik. In: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, 279–315.
- Groos, Karl (1922): Der Lebenswert des Spiels. 2. Ausgabe. In: *Das Spiel. Zwei Vorträge von Karl Groos*. Jena: Gustav Fischer, 1–19.
- Huizinga, Johan (1938): *Homo Ludens. Proeve eener Bepaling van het Spel-Element der Cultuur*. Haarlem: H. D. Willink & Zoon.
- Huizinga, Johan (2017): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 25. Auflage. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
- Husemann, Jan (2022): *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere*. Bielefeld: Transcript. DOI: 10.14361/9783839463901.
- Jungk, Robert (1984): Der unaufhaltsame Aufstieg der Computerkultur. In: *Bild der Wissenschaft*, Jg. 21, Nr. 9, 37.
- Knapp, Gottfried (1984): Vom Flipperkasten zum Computerspiel. In: *Computerkultur*. Berlin: Rotbuch, 153–160.
- Landwehr, Achim (2018): *Historische Diskursanalyse*, 2., aktualisierte Auflage. Frankfurt am Main: Campus.
- Makowsky, Johann A. (1984): 1984: Brave New Work. In: *Computerkultur*. Berlin: Rotbuch, 119–143.
- Otto, Isabell (2008): *Aggressive Medien. Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt*. Bielefeld: Transcript.

- Pflüger, Jörg/Schurz, Robert (1987): *Der maschinelle Charakter. Sozialpsychologische Aspekte des Umgangs mit Computern*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Plessner, Helmuth (1984): Abwandlungen des Ideologiedenkens. In: Kurt Lenk (Hrsg.): *Ideologie: Ideologiekritik und Wissenssoziologie*, überarb. und erw. 9. Aufl. Frankfurt am Main/New York: Campus, 212–226.
- Pollock, Frederick (1956): Die wirtschaftlichen und sozialen Folgen der Automatisierung. In: Arbeitsgemeinschaft Sozialdemokratischer Akademiker (Hrsg.): *Revolution der Roboter. Untersuchungen über Probleme der Automatisierung*. München: Isar, 56–105.
- Precht, Peter (1996): Ideologie. In: *Metzler-Philosophie-Lexikon. Begriffe und Definitionen*. Stuttgart: Metzler, 228–229.
- Röpke, Wilhelm (1958): Der Mensch im Zeitalter der Automation. In: *Das neue Journal: Politik, Wirtschaft, Kultur*, Jg. 7, Nr. 26. 6.
- Sutton-Smith, Brian (1997): *The ambiguity of play*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Turkle, Sherry (2005): *The Second Self. Computers and the Human Spirit*, 20th anniversary edition. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Vester, Frederic (1986): *Neuland des Denkens. Vom technokratischen zum kybernetischen Zeitalter*, 4. Auflage. München: DTV Sachbuch.
- Volpert, Walter (1987): *Zauberlehrlinge: Die gefährliche Liebe zum Computer*, 2., durchgesehene Auflage. Weinheim: Beltz.
- Weizenbaum, Joseph (2020): *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*, 15. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

ARCHIVMATERIAL

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (13.12.1984): *River Raid*. Aktenzeichen 454/84.

SPIELE

- RIVER RAID (1983), Activision.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Nils Bühler promoviert am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln und ist Stipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne. Für seine Dissertation forscht er zu den diskursiven Bedingungen von Verboten und Regulierungen mechanischer, elektrischer und digitaler Spiele in den deutschen Staaten des 20. Jahrhunderts. Weitere Forschungsinteressen sind die Mediengeschichte insbesondere in Bezug auf digitale Medien, die Geschichte medialer Kontrolle, die aktuellen Game Studies und politische Philosophie.