

Roland Eckert und Rainer Winter

Automaten- und Computerspiele. Die Faszination des Rahmens

1. Einleitung

Die Technisierung der modernen Gesellschaft erreicht durch die allmähliche Veralltägung des Computers eine neue Stufe, deren Implikationen noch kaum abzusehen sind. Die nur undeutlich erkennbaren gesellschaftlichen und kulturellen Veränderungen laden sowohl zu optimistischen Prophezeiungen - man denke an die Propheten der künstlichen Intelligenz - als auch zu pessimistischen ein. Man warnt u.a. vor den Gefahren zu intensiver Mensch/Maschine-Interaktionen. Insbesondere die Video- und Computerspieler sind ins Schußfeld der Kritik geraten. 1982 wurde mehr Geld für Video- und Computerspiele ausgegeben als für Kinobesuche und Schallplatten zusammen (Turkle 1986, 76). Als sich die faszinierende und fesselnde Kraft dieser Spiele abzeichnete, begann auch der Protest gegen sie. Als "postmoderne Zauberlehrlinge" seien die Computerspieler der hypnotischen Anziehungskraft des Bildschirms erlegen. Sie würden das Leben in vorfabrizierten, künstlichen Welten der "Wirklichkeit" vorziehen (vgl. Volpert 1985, 65 ff.). In dem von den Kritikern konstruierten Mythos sind die Computerspieler armselige und hirnlose Personen, da sie vom Spiel mit einer Maschine abhängig sind. So stand im 'Kursbuch (75)':

"Da sitzt er nun ... auf einem unbequemen Hocker zur Bewegungslosigkeit verdammt. Die Hände sind wie von Handschellen auf das Spielpult gekettet; der Kopf steckt in der Schraube des Guckkastens; die Pupillen sind starr auf die immer gleichen Lichtreflexe geheftet." (Knapp 1984, 154)

Nach dem Spiel bleibe eine Mischung aus Erschöpfung, Gereiztheit und Ekel, ein steifer Hals und Schmerzen im Daumen und im Handgelenk. Dieses Beispiel zeigt deutlich, daß die selbsternannten Kulturmoralisten sich nur wenig Mühe machen, die Faszination, die Jugendliche und auch Erwachsene bei Computerspielen erfaßt, zu verstehen. Man kann davon ausgehen, daß sie nie versucht haben, ein Computerspiel zu beherrschen. Wir werden im folgenden der Faszination von Computerspielen und auch von ihren Vorläufern, den Automatenspielen, nachspüren und versuchen, den Spielrahmen zu beschreiben.

2. Die Theorie des Spiels

Das Neue der Computerspiele sind die intensiven Mensch/Maschine-Interaktionen. Diese sind aber in einen Spielrahmen eingebunden, der ihnen erst ihre Bedeutung zuweist. Unsere grundlegende These ist, daß der Reiz und auch die Gefahren von Computerspielen nicht größer als die von anderen Spielen zu veranschlagen sind. Spielbegeisterte und -süchtige gibt es nicht erst, seitdem die Technik sich des Spiels bemächtigt hat. Heute trifft die Computerspiele der erhobene päd-

agogische Zeigefinger, früher waren die Spielkarten Teufelszeug, und unter dem Kreuz Christi würfelten die Schächer. Nicht erst die Computerspiele sind grausam, auch im Schach werden bedenkenlos Bauern geopfert, und hinter den Bastionen auf der Schulbank werden Schiffe mit Mann und Maus versenkt, und bei Monopoli werden Elfjährige zu gewissenlosen Spekulanten.

Worauf beruht nun die Faszination von Spielen? Man denke an die Flipper, an denen '68iger Studenten ihr proletarisches Bewußtsein unter Beweis stellten, an die Spielotheken, die gegenwärtig das Stadtbild unserer Innenstädte verändern, und an die Video- und Computerspiele, die eine neue Form agonaler Häuslichkeit begründen.

Spiele sind uralte, aus allen Gesellschaften verbürgt und scheinen zum Grundbestand menschlicher Kultur zu gehören. Borges läßt eine Lotterie bereits in Babylon stattfinden (Borges 1981). Die klassische Theorie des Spiels geht davon aus, daß es sich um Aktivitäten handelt, die in sich eine Quelle der Freude und des Vergnügens sind und weder auf Reichtum noch auf ein Werk zielen (Caillois 1982, 12). Caillois verweist auf die vier Elemente des Rauschs, der Maske, des Wettkampfs und des Zufalls.

"Man spielt Fußball, Billard oder Schach (agon/Wettkampf), man spielt Roulette oder Lotterie (alea/Zufall), man spielt Seeräuber, man spielt Nero oder Hamlet (mimicry/Maske) und man spielt, um durch eine rapide Rotations- oder Fallbewegung in sich selbst einen organischen Zustand der Verwirrung und des Außersichseins hervorzurufen (ilinx/Rausch)." (Caillois 1982, 19).

Allen Spielen gemeinsam ist die Herstellung eines außeralltäglichen Zustands, der räumlich und zeitlich abgegrenzt ist und eine neue psychische Verfassung ermöglicht. Wie ein Abenteuer ist das Spiel durch einen klar abgrenzbaren Anfang und ein absehbares endgültiges Ende vom übrigen Lebenszusammenhang des Spielenden getrennt. Diese typische Zeitform prägt das Spiel und trägt auch seinen Sinn (Simmel 1983, 26). Während der Spielspanne können so hinter der Maske Wünsche und Gebärden gelebt werden, die sonst im Alltag ausgespart werden; im Rausch befindet man sich in einer tranceartigen Betäubung, die andere Wahrnehmungen und Erfahrungen ermöglicht. Was aber fasziniert an Zufall und Wettkampf?

Zufall und Wettkampf stehen für Action, für Handlungen, die - so Goffman (1971, 203) - folgenreich und ungewiß sind und um ihrer selbst willen unternommen werden. Sie werden von einem affektiven Zustand begleitet, der sich als Erregung kundtut. Ein gesteigertes Bedürfnis nach Action könnte auch Ergebnis des abendländischen Zivilisationsprozesses sein, in dem die Eigenschaften der Selbstkontrolle, der Langsicht und der Sorge um den eigenen Körper und das eigene Schicksal immer wichtiger werden. Bei der Berufsarbeit sind heute in erster Linie instrumentell kognitive Kompetenzen erforderlich, die selten mit expressiven Erlebnissen verbunden sind. Die Sicherung der äußeren Lebensbedingungen, die Routinisierung des Alltags und der Berufsarbeit führen zu Langeweile und damit zu Spannungsbedürfnissen (wie sich an jeder Kirmes zeigen läßt).

Die Menschen suchen einen bestimmten Stimulationsgrad, der freilich nach Individuum und sozialer Situation unterschiedlich ist. Der amerikanische Psychologe Zuckerman (1972) unterscheidet deswegen Menschen nach ihrem Wert auf einer "sensation seeking scale". Er konnte zwei größere Gruppen identifizieren.

Während die eine Gruppe innerlich ausgeglichen ist und nicht an Langeweile leidet, sind die anderen ruhelos und immer auf der Suche nach neuen Reizen und Stimulationen. Zuckerman trifft sich hier mit Balints Unterscheidung zwischen den Philobaten, die den Nervenkitzel (thrill) benötigen, und den Oknophilen, die versuchen, solchen Erfahrungen gerade auszuweichen (Balint 1972, 17 ff.). Er kam bei seinen Untersuchungen zu folgenden Ergebnissen:

"The sensation seeker is seen as a person who needs varied, novel, and complex sensations and experiences to maintain an optimal level of arousal. ... When stimuli and experiences become repetitive, it is assumed that the sensation seeker will become bored and nonresponsive more quickly than most other persons. He is presumed to be more sensitive to inner sensations and less conforming to external constraints." (Zuckerman et al. 1972, 308)

Weitere Ergebnisse von Zuckerman sind, daß "sensation seeker" ihr Bedürfnis nach Nervenkitzel mit unterschiedlichen Aktivitäten zu befriedigen versuchen. Wer riskante Sportarten bevorzugt, neigt auch zu sexuellen Abenteuern und Drogenkonsum. Gefahren werden von dieser Gruppe geringer eingeschätzt als von Menschen, die weniger Stimulation benötigen. Weiterhin lieben "sensation seeker" Geselligkeit, da andere Menschen für sie Quelle der Stimulation sind. Verführer, Schicki-Mickis, Rennfahrer und Glücksspieler und andere "sensation seeker" können ihr Bedürfnis nach Thrill normalerweise im routinisierten Alltag nicht befriedigen. Sie suchen deswegen Ausnahmesituationen auf, sehen Horrorvideos oder spielen. Zufalls- und Wettkampfspiele stellen Rahmenbedingungen bereit, in denen Angstzustände durchlebt werden können. Diese Situationen enthalten drei wichtige Elemente:

"Die objektive äußere Gefahr, welche Furcht auslöst, das freiwillige und absichtliche Sich-ihr-Aussetzen und die zuversichtliche Hoffnung, daß alles schließlich doch gut enden wird" (Balint 1972, 21).

Wenn man diese Situationen durchsteht, entsteht ein Gefühl der Befriedigung. Psychische und soziale Ängste im Alltag dagegen sind meist diffus und nur schwer in Lust überführbar. Die Sensationssuche führt also zunächst zu einer Lust an der Angst. Da aber im Spiel Angst beherrschbar ist, können hier möglicherweise Kompetenzen erlernt werden, um mit Angst umzugehen. Die sensation seeker dürften freilich nicht nur an Spielgeräten in Erscheinung treten. Sie tummeln sich ebenso an der Börse, auf der Überholspur, in der Eiger-Nordwand.

Was macht nun das Spiel und insbesondere das Automaten- und Computerspiel aus? Warum ist es auch für mittlere und niedrigere sensation seeker attraktiv? Am Brettspiel, am Videogerät und am Computer lassen sich risikofrei Risiko und Action erleben. Beim Spiel um Geld und an Geldspielgeräten läßt sich der Risikograd je nach Stimulationsbedürfnis steigern. Vom "Fang-den-Hut" bis zum Roulett, von der Vorstadtkeipe bis nach Monte Carlo steht eine abgestufte Risikoskala zur Selbststimulation zur Verfügung. Ob der Spieler gegen andere Spieler und/oder gegen ein Gerät, wie bei Geduldsspielen oder beim Flipper, antritt, bestimmt lediglich unterschiedliche Spannungsgrade.

Spiele grenzen also Alltag aus und produzieren in einem eigenen Rahmen Spannung. Der Rahmen konstituiert sich über Spielregeln, Chancengleichheit und ungewissen Ausgang, so als habe die Menschheit schon immer den Traum der Meritokratie geträumt. Die Faszination des Spiels dürfte nicht nur auf die innewohnenden Spannungsquellen zurückzuführen sein, sondern auch auf die Aus-

grenzung von Alltag. Das Spiel stellt eine abgegrenzte Form des Erlebens dar, die durch einen 'Als-ob-Charakter' gekennzeichnet ist (vgl. Goffman 1977, 60 ff.). Während des Spiels tut man so, als ob es nur die Wirklichkeit des Spiels gäbe. Der Rahmenrand, die Einbettung des Spiels in andere Vorgänge, ist nicht mehr bewußt. Die Spieler gehen im Spiel auf. Ihr Verhalten hat zunächst nur Konsequenzen innerhalb des Spielrahmens und nicht für das übrige Leben. Die Ausgrenzung des Alltags gelingt um so besser, je mehr die Spieler Energien investieren und Phantasien mobilisieren können. Gelingt der "Ausbruchsversuch" (Cohen/Taylor 1977), kommt das Paradox zustande, daß die Spannung des Spiels Entspannung produziert, daß die Spielsorgen die Alltagsorgen vergessen lassen.

Dies kann gerade in problematischen Lebenslagen genutzt werden. Eine Trierer Untersuchung von jugendlichen Spielern an Geldspielautomaten ergab, daß sich eine relativ kleine Gruppe von Regelspielern identifizieren und im Vergleich zu den Nicht- oder Seltenspielern charakterisieren läßt. Sie sind zumeist männlich, durchschnittlich 17 Jahre alt, kommen eher aus Orten über dreitausend Einwohnern. Bei den Spielmotiven steht bei ihnen der Wunsch im Vordergrund, ihr Selbstbewußtsein zu stärken. Sie spielen häufiger allein und reagieren sehr viel intensiver auf Gewinn und Verlust. Sie verbringen ihre Freizeit häufiger in Gaststätten, haben weniger feste Freunde, sind seltener Mitglied in einem Verein, orientieren sich öfter an der Clique, fühlen sich aber weniger oft von ihr anerkannt und häufiger von ihr ausgeschlossen als Nicht- und Seltenspieler. Sie haben häufiger ein problematisches Verhältnis zur Schule, sind pessimistischer als andere Jugendliche, beurteilen ihr Verhältnis zum Elternhaus häufiger kritisch als andere, haben eine instrumentellere Arbeitsorientierung und bevorzugen in höherem Maße alkoholische Getränke (Kretz 1988). Deutlich wird hier, daß häufiges Spielen mit problematischen sozialen Beziehungen einhergeht, wobei wir vermuten, daß das Spiel nicht Ursache, sondern eher Kompensation problematischer Beziehungen ist.

Was ist nun das Besondere an den Automaten- und Computerspielen?

3. Sozialgeschichte und Rahmen-Analyse der Automaten- und Computerspiele

3.1 Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit

Geldspielautomaten waren erstmals im Amerika des ausgehenden 19. Jahrhunderts zu finden. In Deutschland gab es bereits vor dem Ersten Weltkrieg solche Apparate. Erwähnenswert ist der "Bajazzo", im Aufbau und bezüglich der erforderlichen Kompetenzen dem Flipper ähnlich, bei dem der Spieler nur gewinnen konnte, wenn er ein mehr oder minder hohes Maß an Fingerspitzengefühl bewies. In dieser Zeit waren nämlich in Deutschland ausschließlich Geschicklichkeitsspiele erlaubt. 1953 gab es eine Neuregelung. Man wich vom Geschicklichkeitsprinzip ab. Bei den nun als Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit bezeichneten Geräten soll allein der Zufall gewinnbestimmend sein. Die Willkür des Zufalls entscheidet das Spiel und nicht die Fähigkeiten des Spielers. Dieser verharrt vielmehr in einer passiven Haltung; er will keinen Gegner besiegen, aber das Schicksal. Caillois schreibt über das Glücksspiel (alea): "Das Glücksspiel ist totales Mißge-

schick oder totale Gunst" (1982, 25). Dieses Prinzip trifft auch auf die Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit zu, wenn man auch wegen gesetzlicher Regelungen kaum einen Vermögensverlust wie beim Roulett befürchten muß, damit man aber auch nicht die Chance auf ansehnliche Gewinne hat, da die Einsätze sehr gering sind.

Die Geldspielgeräte haben sich in ihrer Geschichte kaum verändert.

"Vielmehr arbeiteten und arbeiten die Automaten stets nach dem gleichen Prinzip: Eine Anzahl von Walzen oder Scheiben ergeben bei Gleichklang der Farben, Zahlen oder Symbole einen mehr oder minder hohen Gewinn, wobei der Spieler durch Bremsen oder erneutes Anwerfen der rotierenden Glücksbringer Einfluß auf den mindestens 15 Sekunden währenden Spielablauf nehmen kann" (Kretz 1987, 25).

Damit der Spielanreiz noch erhöht wird, gibt es bei den neueren Automaten Risiko-, Sonder- und Bonusspiele beim Erzielen bestimmter Kombinationen. Theoretisch sind Gewinne von 500 DM und mehr möglich (vgl. Meyer 1984, 9). Exzessive Spieler können an einem Tag allerdings auch mehrere hundert Mark verlieren.

Die in Aussicht gestellten Gewinne können aber auf Dauer nicht erzielt werden. Der Spieler an Geldspielautomaten sucht eher Action als Geldgewinn. Er hofft auf die Gunst des Zufalls und erlebt so das Spiel als sinnvolle Tätigkeit. Die gewährte Action an Geldspielautomaten ist besonders groß, weil die Spiele so kurz sind, daß Aufmerksamkeit und Anspannung während der gesamten Spieldauer gleich hoch sind. Die Folge davon ist eine lustvolle, emotionale Erregung. Das Spielen an Geldspielautomaten ist in unserer zivilisierten Gesellschaft eine, wenn auch gering geschätzte Möglichkeit, dem "Abenteurer" (Simmel) und der Schicksalshaftigkeit nachzuspüren und beinahe risikolos das Risiko zu genießen.

3.2 Der Flipper

Während die Geldspielautomaten ausschließlich von Einzelpersonen gespielt werden können, eignet sich der Flipper auch für sportliche Wettkämpfe. Das höchste Ziel des Flipperfreaks ist aber nicht, einen Gegner zu schlagen, sondern für seine Geschicklichkeit mit möglichst vielen Freispielen belohnt zu werden. Seine Utopie ist es, über unbegrenzte Zeit die Kugel im Spiel und damit am "Leben" zu halten. Beim Flipper steht die wettkämpferisch einsetzbare Geschicklichkeit (agon) im Mittelpunkt, da der Lauf der Kugel sich für einen "pinball wizard" vollständig beherrschen läßt. "Diese Kontrolle geht sogar so weit, daß für jedes einzelne Spiel Strategien entwickelt werden können, die helfen, jede Bewegung zur Maximierung des Punktergebnisses oder zur Vermehrung der Freispiele einzusetzen" (Polin/Rain 1982, 9).

Als Vorläufer des Flippers lassen sich verschiedene Variationen des Bagatellspiels, einem Tischspiel, daß im 19. Jahrhundert in Wirtshäusern zu finden war, betrachten. "... insbesondere 'Russisch Bagatelle', eine Art Billard, dessen Spielfläche bereits "Löcher, Pflöcke, Bögen und Glocken" besaß, durch die und in die Kugeln zu plazieren waren, wird als handwerkliche Vorform von Flipperspielen verstanden werden können" (Warneken 1974, 74). Charles Dickens erwähnte diesen Flippervorläufer in die "Pickwicker" (1836). Die Kugeln mußten durch stehende Nägel und später durch Holzpflockchen gerollt werden, die ihren Lauf ablenken sollten. Daher auch der heute noch in den USA gebräuchliche Name Pinball. 1930

entwickelten Gottlieb und Maloney die "pinball-machine", indem sie das Nagelbrett in eine Kiste packten und mit einem Bolzenschußmechanismus versahen. Damit konnte die Serienproduktion beginnen.

Da die erforderlichen Einsätze nur gering waren, nutzten insbesondere Arbeitslose während der Zeit der wirtschaftlichen Depression das neue Spielgerät. Es war teilweise auch noch ein Geldspielgerät. Die aufgestellten Flipper gehörten meist (wie Musikboxen und andere Automaten) den nach der Aufhebung der Prohibition nach neuen Anlagefeldern suchenden Gangstersyndikaten. 1947 entstand der Flipper im heutigen Sinn. Gottlieb baute in die "pinball-machine" noch zwei Schwingen ein - die Flipper.

Der Flipper erfreut sich in der Bundesrepublik Deutschland großer Beliebtheit. 1975 waren 60.000 bis 70.000 Flipper aufgestellt (vgl. Kretz 1987, 18). Die Video- und Computerspiele machen dem Flipper allerdings Konkurrenz, sie verdrängen ihn aber nicht. Die Zahl der aufgestellten Flipper reduzierte sich. 1983, auf dem Höhepunkt der Krise, feierte der Flipper aber bereits ein Comeback. 1984 gab es 51.500 aufgestellte Flipper, 1985 wieder 55.000. Der Flipper hat seine feste Fangemeinde und eine eigene Spezialkultur hervorgebracht. Darauf weist zuletzt ein Buch hin, das den Titel trägt "Wie man besser flippert?" (Polin/Rain 1982), ein Überblick über Theorie und Methode des Flippens.

Wie läßt sich nun die Erfahrung der Spieler beim Flippern beschreiben? Der Flipper selbst vermittelt auf den ersten Blick einen klobigen, aber herausfordernden Eindruck. Die blinkenden Lichter, die nicht übersehbare Punktanzeige und die Tatsache, daß er auf allen Vieren wie ein größeres Tier steht, laden geradezu zu einem Alltagsflip ein. Lichter, Bilder, Inschriften und unterschiedliche Geräusche verwirren den Spieler und ziehen ihn in eine andere Wirklichkeit hinüber. So versetzen Fantasy-Figuren, Pin-up-Girls oder Rennwagen ihn in imaginäre Welten. Tritt er nun in einer dieser Welten ein, gerät er in einen Katarakt von unterschiedlichen Geräusch- und Lichteffekten, der ihn permanent plötzlichen und abrupten Wahrnehmungsveränderungen aussetzt. Der Flipper vermittelt hier Erfahrungen, die wir auch im Straßenverkehr oder bei dem Betrachten von Filmen machen. Die Wahrnehmung wird durch Schockerfahrungen belastet und *stimuliert*. Bereits Georg Simmel (1903/1984, 192) hat beschrieben, wie es durch den raschen Wechsel äußerer und innerer Eindrücke in der Großstadt zu einer 'Steigerung des Nervenlebens' kommt. Der Großstadtmensch reagiert auf die oft unerwartet und plötzlich auf ihn einströmenden Impressionen und Wahrnehmungsschocks mit einer gleichgültigen und blasierten Haltung. Diese läßt sich auch bei den Flipperspielern feststellen. Wenn sie erfolgreich sein wollen, müssen sie "Haltung" (Goffman 1971, 242) zeigen, d.h. selbstkontrolliert und gelassen, 'cool', sein. Es erfordert nämlich intensive Konzentration, schnelles Reaktionsvermögen und die Fähigkeit, sich schnell auf neue Situationen einstellen zu können, wenn man den Lauf der Kugel kontrollieren oder beherrschen will. Die Spieler nehmen meist die Haltung eines Westernhelden kurz vor dem Showdown ein. Sie bewegen kaum die Hände, haben eine starre Körperhaltung, allerdings leicht vornüber geneigt, die Arme in den Ellenbogen etwas gebeugt und die Hände an den Ecken der Maschine, so wie John Wayne sie an den Colts hat.

Entscheidend aber ist die Geschicklichkeit des Spielers. "Das Können des Spielers, der den Flipper bedient, ist ausschlaggebend dafür, wie stark und genau

die Kugel getroffen wird - und ob überhaupt" (Polin/Rain 1982, 14). In der Theorie des Flippens wird zwischen verschiedenen Schüssen, Pässen und Schütteltechniken unterschieden. So gibt es den Tip-Paß, den Drop-Catch, den Drop-Bounce etc.

Viele Regeln des Spiels, insbesondere bezüglich der Punktevergabe, können erst während des Spiels herausgefunden werden. Nur der "pinball-wizard" beherrscht alle Regeln und Techniken. Seine Fähigkeit besteht darin, "vorherzusagen, was völlig zufällig scheint, und dieses Wissen dann dazu zu benutzen, das Miniatur-Universum des Flippers zu kontrollieren" (Polin/Rain 1982, 125).

Der 'Flipper-Rahmen' eröffnet also eine Wirklichkeit, in der Geschicklichkeit und Kreativität gefragt sind. "Sensation seeker" befinden sich während des Spiels für kurze Zeit auf einem Weg nach dem Jenseits des Alltags.

3.3 Video- und Computerspiele

Beim Flipper sind die Handlung und die imaginative Identifikation getrennte Schritte, die einander nicht voraussetzen. Beim Video- und Computerspiel ist der Spieler symbolisch auf dem Bildschirm repräsentiert und tritt als aktiv Beteiligter in eine imaginäre Welt ein.

Vorläufer der heutigen Video- und Computerspiele sind die Simulatoren. Ausgangs des 19. Jahrhunderts baute man in Deutschland das Unterhaltungsspiel "Pferderennen". Ihm folgte später in den USA Seeburgs berühmtes Schießspiel "Shot the bear", bei dem über Ketten und Zahnräder bewegte eiserne Bären mit einem über Fotozellen gesteuerten Gewehr beschossen wurden. Traf der Lichtstrahl die Fotozelle, warf der erlegte Bär die Tatzen hoch; später konnte er auch noch brüllen.

1958 entwickelte Willy Higinbotham, der auch den elektronischen Zeitzünder für die erste Atombombe erfand, ein elektronisches Tennisspiel. Vier Jahre später programmierte der Computerwissenschaftler Steve Russel das (ent-)spannende Videospiel "Space War" (Seesslen/Rost 1984, 78 ff.). Erst Anfang der siebziger Jahre wurden in den USA die ersten Bildschirmspiele in Spielhallen aufgestellt. Nolan Bushnell, der mit Videospielen und der Firma Atari den amerikanischen Mythos "vom Tellerwäscher zum Millionär" realisieren konnte, hatte mit dem Spiel "Pong", einem elektronischen Tischtennis, den ersten großen kommerziellen Erfolg. Das Spiel war, verglichen mit den bereits damals vorhandenen technischen Möglichkeiten, sehr schlicht und leicht zu verstehen. Daher war es für den technisch unbedarften Spieler leichter nachzuvollziehen als die komplizierten Weltraumkriege und Computerspiele gelangweilter Professoren und Studenten. Es hatte Erfolg, gerade weil die Computertechnik verborgen blieb und das Spiel im Mittelpunkt stand.

"Die ersten selbstgebaute Pong-Automaten stellten Bushnell und Dabney in der Nähe ihrer Wohnungen in Bars und Spielhallen auf. Als sie ein paar Tage später vorbeigingen, waren die Münzschächte nicht nur bis oben hin gefüllt, sondern regelrecht verstopft." (Blumenschein / Blumenschein 1982, 13)

Die beiden entwickelten dann noch aufwendigere Versionen von Pong wie Double Pong, Super Pong und Doctor Pong. Die Telespiele der ersten Generation waren alle einfache Simulationen bekannter Sportarten wie Tennis oder Squash. Es waren reaktive Geschicklichkeitsspiele. Die Entwicklung des Microchips Mitte der siebziger Jahre erlaubte schließlich umfangreichere und komplexere Programme.

Diese neuen Videospiele wurden erst in den Arcades, den großen Spielhallen in den USA, getestet und drangen, wenn sie erfolgreich waren, in die Wohn-, Schlaf- und Kinderzimmer vor. Die Software der komplexeren Spiele der zweiten Generation war nicht mehr in einer Konsole, sondern in verschiedenen austauschbaren Cassetten gespeichert. Diese Spiele erlaubten dem Spieler erstmals, aktiv in zeichentrickartigen Filmen mitzuspielen. Danach kamen die Telecomputer auf, die seit Weihnachten 1983 in der Bundesrepublik erhältlich sind. Sie sind Spielautomat und Kleinrechner in einem. Damit verschwinden die Grenzen zwischen Tele spielgerät und Kleinrechner immer mehr. Die Spiele sind mit einer ausgezeichneten Graphik und großen tontechnischen Möglichkeiten ausgestattet.

Bis heute ist Packman das erfolgreichste Spiel. Es wurde 1980 in Japan von dem Ingenieur Iwatani erfunden. Packman ist eine gefräßige, nur aus Kopf, Auge und einem übergroßen Maul bestehende Figur, die in einem Labyrinth unaufhörlich alles frißt, was ihr in die Quere kommt und sich aber gleichzeitig gegen vier Gespenster zu behaupten hat. Packman wurde in den USA so beliebt wie Jogging. Das Spiel erzeugte überraschende Effekte.

"Bald gab es in den USA Pac-Man-T-Shirts, Pac-Man-Kaffeetassen, batteriebetriebene Mini-Pac-Mans - und jede Menge Pac-Man-Witwen, deren Ehemänner abends heimlich verschwanden, die Hosentaschen voller 25-Cent-Münzen als Futter für den nächsten Pac-Man-Automaten. Die Amerikaner verfielen in eine Art Gelbfieber, für das die Zeitungen das Schlagwort "Pac-Mania" erfanden." (Blumenschein/Blumenschein 1982, 20)

Dieses Beispiel zeigt, daß das Computerspiel zur Konkurrenz für unmittelbare und medienvermittelte Wirklichkeiten wie Kino und Fernsehen werden kann. Denn der Spieler wird bei den neuen Abenteuerspielen, die ganze Spielfilme mit Bewährungssituationen einsetzen, den neuen Textadventures und den immer perfekteren Simulationen von Flug- und Autorennen von einem sehr starken "Wirklichkeits-eindruck" (Bazin 1975) gefangengenommen. Im Gegensatz zum Film kann er hier selbst Einfluß nehmen und Wirkungen erzielen. Ein mit dem "joystick" und den Tasten geübter und routinierter Spieler empfindet das ihn auf dem Bildschirm repräsentierende Zeichen als Teil seiner selbst und erlebt dessen Bewegungen genauso unmittelbar wie die eigenen Körperbewegungen. Er versetzt sich in die Rolle der dargestellten Person und verschmilzt mit ihr. Während man beim Flipper auf die Kugel reagiert, kann man bei Computerspielen selbst im Cockpit eines Formel-1-Boliden sitzen und muß ihn steuern. Hierin scheint auch die Faszination dieser Spiele zu liegen. Die Computerspiele präsentieren nicht nur visuelle Bilder, sondern fordern gleichzeitig dazu auf, selbst aktiv zu werden. Insbesondere Kinder und Jugendliche, die mit dem Fernsehen großgeworden sind, lassen sich meist eher von der dynamischen Bilderwelt anziehen, in der sie selbst auftreten können.

Gerade hier setzen viele Medienkritiker an und warnen vor zu intensiven Mensch/Maschine-Symbiosen in vorfabrizierten Welten und deren Folgen. Sie behaupten z.B., daß die Schriftkultur sich durch den Siegeszug der elektronischen Medien auflöst (Eurich 1985; Postman 1985). Postman z.B. meint, daß die präsentivanaloge Bildersprache der elektronischen Medien dazu führt, daß unsere Fähigkeiten zu argumentieren, zu denken und phantasievoll zu sein schwinden. Er geht bei seiner Argumentation allerdings von einem unreflektierten Begriff der Schrift aus, der diese auf die lineare, alphabetische Schrift reduziert. Der Schrift stellt er die vermeintliche Irrationalität und Unmittelbarkeit von "Bildern" gegen-

über. Insbesondere die Lust auf Filme und auf Computerspiele ist deswegen gefährlich und schädlich. Es läßt sich nun aber zeigen, daß gerade die Computergraphik bei Spielen eine "Schrift" darstellt und auch als solche rezipiert wird. In den komplexen Bildwirklichkeiten der Computerspiele (und ähnliches läßt sich auch für das Fernsehen und das Kino zeigen) steckt deswegen mehr Rationalität und Logik als Postman & Co. offenbar wahrnehmen können.

Sowohl Film und Fernsehen als auch Computerspiele sind dem Bereich von Sprache und Schrift zuzuordnen (Bartels 1984; Metzner 1986). Sie bilden nicht Wirklichkeiten ab, sondern stellen eigene Wirklichkeiten dar, die einer regelhaften Syntax und Semantik gehorchen. Die Computerprogramme bestimmen das Spiel der Bildzeichen auf dem Bildschirm und repräsentieren den abwesenden Absender, den Programmschreiber. Während des Spiels kämpft der Spieler als Zeichen auf dem Bildschirm um sein Bleiberecht und um den Fortgang des Spiels. Sein Spiel läßt sich als Schreiben einer Antwort gemäß einer vorgegebenen Aufgabe, die das Computerprogramm bestimmt, begreifen. Insofern gilt Derridas These, daß die "Heraufkunft der Schrift ... die Heraufkunft des Spiels" ist (Derrida 1974, 17). Für die Adventure-Games (insbesondere die Textadventures), in denen oft literarische Stoffe verarbeitet werden, gilt: Wer am Computer spielt, liest! Die Rezeption des Spiels erfolgt nämlich wie beim Lesen eines Buches sukzessiv, und der Spieler bestimmt im Normalfall das Tempo. Die Einwände von Postman & Co. aber sind, so gesehen, schlicht falsch. Computerspiele werden von Jugendlichen gerade oft als Fortsetzung ihrer Buchlektüre verwandt und stellen nicht etwas qualitativ Anderes dar. Sie führen nicht zum Niedergang der Buch- und Schriftkultur.

Die "Drehbücher" der oft märchenhaften und abenteuerlichen Spiele werden also durch die Allerkult (Kino, Comics, Bücher) vermittelt. Die Spieler schaffen aber auch neue Bedeutungen, indem sie die Spiele mit ihren individuellen Wunschphantasien aufladen. Es bleibt dem Spieler überlassen, was er auf seiner "inneren Bühne" (Mead) aus dem Spiel macht. Allerdings gibt das Computerprogramm mögliche Variationen des Spielverlaufs vor. Die Spiele sind zusätzlich oft auf das gedruckte Wort angewiesen, da erst eine "back story" den Eintritt und das Verbleiben in den fiktiven Welten ermöglicht (Metzner 1986, 64). So heißt es z.B. in der back story für das indizierte Spiel "F 15 - Strike Eagle":

"In diesem Computerspiel ist der Spieler Pilot eines Jagdbombers ... Die Spielanleitung fordert den Spieler auf, mit dem modernen Kampfflugzeug F 15 - Strike Eagle zu fliegen. Es heißt in der Anleitung: 'F 15 wird Dich packen und Dich herausfordern, es gibt Dir eine Chance zu prüfen, ob Du das richtige Zeug für einen Eagle-Kampfpiloten hast.' Dem Spieler werden sechs verschiedene Kampfaufträge zur Auswahl angeboten, die sich an historischen Ereignissen orientieren. Ein Beispiel für einen Kampfauftrag:

Auftrag 2: Ägypten, 6. Oktober 1973

Situation: Die ägyptische Armee startet am Yom Kippur einen Angriff über den Suezkanal. Der Geheimdienst hat die Kommandozentrale der Dritten Armee lokalisiert. Zahlreiche SAM-Raketenbasen schützen die ägyptische Grenze und das Hinterland. Die ägyptische Luftwaffe ist noch einsatzfähig. Durch einen gewagten Angriff (der Israelis) soll das Hauptquartier der Dritten Armee zerstört werden.

Flugplan: 1. Überwinde die Luftabwehr. 2. Bombardiere die Kommandozentrale als vorrangiges Ziel. 3. Bombardiere so viele Flugplätze und SAM-Raketenbasen wie möglich. 4. Kehre zu deinem Luftwaffenstützpunkt zurück.

Gefahren: MiG-21; MiG-23; SAM-7" (Steffen/Adams, 261-262)

Wenn der Spieler die Rolle des Bomberpiloten einnimmt, entfernt er sich wahrscheinlich sehr weit von seinem Alltagsleben. Das Beispiel zeigt, wie die Com-

puterspiele durch das Eröffnen von imaginären Szenarios die Phantasie und die Identifikationsbereitschaft des Spielers ansprechen. Deswegen eignen sie sich sehr für ein Infragestellen der beherrschenden Alltagswirklichkeit und damit für "Ausbruchsversuche".

Die Computerspiele gewinnen auch sozialisatorische Bedeutung. Sie konfrontieren die Spieler mit komplexen, simulierten und regelgesteuerten Wirklichkeiten, deren Meisterung Kompetenzen bedarf, die nur durch Übung und Anstrengung zu erwerben sind. Zunächst ist die sensomotorische Koordination von Auge und Hand(/Fuß) wie beim Autofahren entscheidend. Trotzdem sind Computerspiele keine rein sensomotorischen Spiele, wie viele Kritiker behaupten. Im Gegensatz zum Brettspiel, bei dem alle Regeln zu Spielbeginn bekannt sind, kann der Spieler wie beim Flipper viele Regeln erst durch Beobachtung des Spielablaufs kennenlernen. Bei Packman muß er zunächst die Auge/Hand-Koordination einüben, um überhaupt längere Zeit spielen zu können. Geschicklichkeit wird mit Spielzeit belohnt. Mit der Zeit wird er aber merken, daß die Gespenster, die ihn verfolgen, sich nicht willkürlich bewegen, sondern bestimmte Strategien haben. Der Spieler wird diese bei seiner Freßorgie beachten und daher selbst eine komplexe Strategie entwickeln müssen. Computerspiele fordern gerade, daß man lernt, interagierende dynamisierte Variablen kognitiv zu integrieren. Die amerikanische Medienforscherin Patricia Greenfield (1984) geht davon aus, daß Kinder und Jugendliche infolge ihrer Fernsehsozialisation besser als Erwachsene dynamisierte visuelle Informationen verarbeiten können. "Parallel processing", die Kompetenz verschiedene Informationen von mehreren Quellen gleichzeitig aufzunehmen, fällt ihnen leichter. (Allerdings erfordern auch Autofahren und Spaziergänge in der Stadt "parallel processing". Erwachsene sind also nicht von vornherein ungeeignet.)

Um auf die Computer-Strategien reagieren zu können, muß man sich total auf die simulierte Wirklichkeit einlassen. Der Spieler muß in einem halbbewußten Zustand die notwendigen Handlungen quasi automatisch ausführen. Sherry Turkle schreibt hierzu: "Das höchste Maß an Zentrierung und Konzentration entsteht in dem Moment, da man beides losläßt" (Turkle 1986, 103). Die völlige Konzentration und Anspannung, die vom Spieler verlangt werden, führen dazu, daß er eine überdurchschnittliche Affektkontrolle aufbringen muß. Eine empirische Studie kommt zu dem Ergebnis:

"Der Ablauf im Videospiel spricht die Gefühle des Spielers unmittelbar und sehr rasch an. Sehr schnell baut sich ein recht hohes Erregungspotential auf, das der Spieler regulieren muß. Er darf sich keinesfalls von der Dramatik des Spiels hinreißen lassen, wenn er eine hohe Punktzahl erreichen will. Hohe Leistungen sind nur um den Preis einer rigorosen Affektkontrolle möglich." (Fritz et al. 1983, 6)

Dies wird durch einen Ratgeber für Videospiele bestätigt. In dem Kapitel "Regeln für den Umgang mit Videoautomaten" steht:

"Regel Nr. 7: Bleiben Sie immer cool beim Spielen! Es bringt nichts, wenn Sie z.B. bestimmte Spezialwaffen ... zu früh einsetzen. ... Genausowenig nützt es, wenn Sie dem Automaten wütend einen mit der Faust verpassen, weil er sie wieder mal reingelegt hat. Nur wer wirklich cool bleibt, wird ein echter Video-Meister." (Blumenschein/ Blumenschein 1982, 25)

Mehr noch wie beim Flipper werden also Coolness und Haltung erwartet, da das Computerprogramm keinen Fehler verzeiht. Der Computerspieler wird außerdem intensiveren Schocks als der Flipperspieler ausgesetzt. Man denke an Kollisio-

nen bei Autorennsimulationen oder an plötzlich auftauchende, feuerspeiende Ungeheuer.

Die immer beliebter werdenden Adventure-Games bringen allerdings andere Effekte hervor. Sie sprechen primär die Kombinationsfähigkeit und Phantasie des Spielers an, der beliebig lange bei einzelnen Situationen verweilen kann, da er die Geschwindigkeit des Spieles selbst bestimmt. Das Spielen ähnelt oft dem Lesen eines Kriminalromans, erlaubt aber mehr Kreativität, da der Spieler unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten hat. So spielt "Leisure suit Larry in the land of the lounge lizards" im Nachtleben einer amerikanischen Großstadt. Der Held Larry ist auf der Suche nach Action und findet sie, wenn er clever genug ist, reichlich. Das Spiel schließt die Techniken des Lesens und Filmesehens kurz. Larry bzw. der Spieler befindet sich einerseits in einem Film, andererseits vollzieht sich die Rezeption dieses Filmes sukzessiv und ihre Geschwindigkeit läßt sich wie beim Lesen eines Buches frei bestimmen. Informationen müssen also seriell, eine nach der anderen, verarbeitet werden. Ebenso läuft das Spiel nur, wenn sprachliche Befehle eingegeben werden und die Handlungsstory gelesen und der Spieler so zu ihr einen hermeneutischen Zugang findet.

Wie um andere Kommunikationsmedien bilden sich auch um Computerspiele Spezialkulturen (Eckert/Winter 1987). Die Leistungssteigerung des einzelnen Spielers bestimmt seine Stellung in der jeweiligen Spezialkultur und damit auch seine Selbstdefinition. Hierarchien ergeben sich dadurch, daß es neben Stadt- auch nationale und internationale Meisterschaften gibt. Die Spielgeräte selbst haben ein Computer-Gedächtnis. In den Spielotheken zeigen sie am Ende eines jeden Spieles die besten Tages- bzw. Wochenleistungen an, oder es werden gar ewige "Bestenlisten" geführt.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß die Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens und auf die eigenen Fähigkeiten in diesem hohe Spannung und so auch Entspannung vermittelt. Wenn der Spieler in intensiver Konzentration mit dem Spiel verschmilzt, wird er Teil des Spiels und das Spiel ein Teil von ihm. Die Grenzen zwischen dem Selbst und den Anderen lösen sich auf. Der Spieler ist eins mit der Welt. Er kann wie der 'pinball-wizard' in einen Zustand von Ruhe und Glück jenseits der Alltagsorgen gelangen, wie er in östlichen Philosophien beschrieben wird. Der Könnler nimmt an einem Spiel teil, das er auf dessen Höhepunkt als "ewig" empfindet. Hierin liegt auch die therapeutische Funktion von Spielen (Benesch 1980). So schrieb der Psychoanalytiker Winnicott (1973, 62): "Man sollte sich immer wieder daran erinnern, daß Spielen an sich schon Therapie ist."

4. Schluß

Spiele stellen also Außeralltäglichkeit her (dies dürfte auch ein Grund dafür sein, warum ihnen die Verfolgung durch Priester und Therapeuten immer schon galt). Dennoch waren sie immer auch in den All- und Feiertag eingebettet. Auch wenn es ein zentrales Motiv der Spieler ist, dem Alltag zu entfliehen, leistet das Spiel einen wichtigen Beitrag zur Veralltäglicung moderner Technik. Computer werden von Kindern und Jugendlichen routinisiert als Spielgerät verwandt.

Der spielerische Umgang mit dem PC führte zu seiner Veralltäglicung. In einer Untersuchung zum Thema "Jugend vor dem Bildschirm" wurde festgestellt, daß 32% der Zeit am Computer mit Spielen verbracht wird (Bauer et al. 1985, 15). Nur 15% der Zeit wird zum Schreiben von Programmen verwendet. Auch in einer weiteren Studie wurde festgestellt, daß Jugendliche den Computer in erster Linie zum Spielen nutzen (Spanhel 1987, 120). Dies gilt auch für Erwachsene (vgl. Sander/Vollbrecht 1987, 103). In einer Trierer Studie zum Thema "Jugend und neue Medien" kam allerdings heraus, daß 'Programmieren' (59,7%) die häufigste Nutzungsform des Computers ist. Aber 49,9% der Befragten nutzten ihn zum Spielen (Behrens et al. 1986; Wetzstein 1988).

Fassen wir zusammen: Die "Spielothek" tritt an die Stelle der Kirmesbude, der PC an die Stelle des Brettspiels. Technik wird zum Teil der Alltagswelt, ohne daß die innewohnende technische Rationalität verstanden sein müßte. Ebenso wenig wie wir die Technik des Gefriergeräts, des Otto-Motors und des Fernsehers verstehen müssen, um sie zu bedienen, wird durch die Computerspiele bereits digitale Logik vermittelt. Erst der Bastler, der den Motor auseinandernimmt, und nun der Computer-Freak, der die Programmlogik entschlüsselt, verinnerlichen die technische Rationalität.

Flipper, Geldautomaten, Tele- und Computerspiele werden so zu Bestandteilen der Allweltskultur. Gerade durch ihre Veralltäglicung können wir jeweils rasch und ohne Vorbereitung ein Stück Außeralltäglickeit herstellen, einen kurzen Ausflug, einen Ausbruchversuch, Instant-Ekstase sozusagen.

Wie beim Musikhören oder Fernsehen werden so durch die Technik neue Wirklichkeiten eingeschaltet und damit Gefühle evoziert. Wer Bedarf nach einem bestimmten Gefühl hat, wählt das entsprechende Spiel. In den Spezialkulturen der Spieler indes wird die 'technische Reproduktion von Gefühlen' auf Dauer gestellt (Eckert/Winter 1988). Hier wird das Spiel Ernst: Spezielle Initiationen, ekstatische Hoffnungen und Verzweiflungen, Mythen von 'unfehlbaren Systemen' begründen außeralltägliche Karrieren. Dostojewskij hat sie nachgezeichnet.