

# Der Tele-Krieg im Kinderzimmer

## Videospiel – gut für Geist und Seele?

Inzwischen gibt es auch seriöse Wissenschaftler, die die Behauptung, Videospiele erzeugten Aggressionen, in das Reich der Sage verweisen. Wie Un-

Videospiele sind dem seelischen wie intellektuellen Fortkommen von Kindern und Jugendlichen durchaus dienlich – allemal besser jedenfalls als passiver Konsum von TV-Crime- oder Horrorshows. Dies zumindest ist das Fazit einer kürzlich an der Harvard University abgehaltenen Konferenz von Psychologen und Erziehungswissenschaftlern. Der Umgang mit dem übergeordneten Tele-Roboter „Berzerk“ oder dem elektronischen Mädchen-Einführer „Donkey Kong“, meinen die Experten, schule Konzentrations- und Abstraktionsvermögen, fördere die Koordinationsfähigkeit zwischen Auge und Hand und verbessere überdies das Reaktions- und Improvisationsvermögen. Besonders erzieherischen Wert, so befand die Psychologie-Professorin Patricia Greenfield von der University of California, habe das Videospiel „Pac-Man“ von Atari (bei dem ein von Gespenstern bedrängtes, gelbes Knopfmännchen durch ein Labyrinth geleitet werden muß). Da die Spieler dabei die besten Züge durch Nachdenken und Ausprobieren selbst herausfinden müssen, sei das Spiel ein gutes Training für Beobachtungsgabe und Kombinationsfähigkeit. Daß ausgerechnet ein Videospiel-Hersteller an den Kongress gesponsert wurde, könne die Glaubwürdigkeit ihrer Positiv-Thesen über das Videospiel in keiner Weise mindern, versicherte die in Harvard versammelte Schar hochrangiger Experten unisono.

## Dortmund verbannt Video-Kriegsspiele

Dortmund (dpa) – Kriegs- und Geschicklichkeitsspiele auf Videoschirmen wird es in öffentlichen Gebäuden der Stadt Dortmund nicht mehr geben. Wie ein Sprecher der Stadt gestern mitteilte, wurden die Automaten-spiele aus städtischen Gastronomie- und Sporteinrichtungen verbannt. Bereits aufgestellte Videospiele werden abgebaut.

Hiroyoshi Kamide, der Direktor des Tokioter Jugendamtes, trat dem entgegen: „Es ist falsch, die Videospiele für Jugendkriminalität verantwortlich zu machen. Sie ist nur das Ergebnis mangelnden Verantwortungsbewusstseins in der japanischen Familie und des strengen Leistungszwangs im Bildungssystem.“ Außerdem hätten die Kinder kaum einen Platz in der Großstadt, an dem sie ihr Bedürfnis nach Aufregung und Spiel ausleben könnten.

Video hilft Probleme zu lösen

## VIDEO-SPIELE

### Killende Kinder

Sind elektronische Kriegsspielautomaten jugendgefährdend oder nicht? Jugendämter wollen sie verbieten lassen.

## Sind Telespiele schädlich?

Immer wenn es neue Medien gibt, die der Massenunterhaltung dienen, melden sich gleich die Kulturkritiker zu Wort, die den Untergang des Abendlandes befürchten. Das galt für das Kino wie für das Fernsehen oder die Trivialliteratur. Und jetzt müssen auch die Telespiele herhalten, um die drohende Selbstentfremdung zu beschwören. Es ist sicher richtig, daß das Fernsehgerät auf viele Menschen eine fast hypnotische Wirkung ausübt, aber dies ist kein Taubstand, der dem Medium Fernsehen ursächlich anzulasten ist. Pessimisten sagen, daß das Familienleben gefährdet wird und daß die Kritik nach außen abreißen wird jedoch phantasielos, aggressiver zu sein. Oder?

Chancen der Selbstverwirklichung bietet. Auch Telespiele müssen nicht z. Automaten gibt es sogar in Arztpraxen.

Es gibt andere, greifbare Auswirkungen: Der britische Arzt Douglas Acres berichtete aus seiner Praxis über sechs Fälle einer „Space Invader“-Krankheit. Die Patienten hatten nach stundenlangem Kampf gegen Eindringlinge aus dem Weltall am Videoschirm die Piesgeräusche nicht mehr aus dem Kopf bekommen und litten unter Schlaflosigkeit. Auch Fälle von Epilepsie kamen bei sensiblen Menschen vor.

Völlig andere Erfahrungen haben einzelne Ärzte dagegen mit Videospielen bei alten Menschen gemacht. Christy Tavernier, die Direktorin der Abteilung für Bewegungstherapie des Pflegeheims in Grand Haven im US-Staat Michigan, meinte, der Videospiel-Klassiker „Pac-Man“ habe dabei geholfen, an den Rollstuhl gefesselte ältere Patienten schneller wieder gesund werden lassen. Auf spielerische Weise hätten sie Geschicklichkeit wiedergewonnen und gelernt, mit dem Stock zu gehen.

Die linksgerichtete französische Zeitung „Libération“ bezeichnete kürzlich in einem Leitartikel das Videospiel gar als „Symbol des Wiedererwachens“. Vom anonymsten Spieler in der Spielhalle bis zum vollkommensten Meister sagen alle dasselbe: Videospielen heißt, seine Intelligenz zeigen, auf daß die Maschine einen wenigstens einmal nicht zum Idioten macht.“

Noch schlimmer sind die Telespiele, die im „Krieg der Sterne“, „Tarzan“, „Pac-Man“ und anderen Spannung über teils naive, teils kitschig-kindische, oft aber auch aggressive Inhalte bieten. Das Muster dieser Spiele, die Gesetze, die die Maschine dem Spieler aufzwingt, sind nahezu immer gleich. Und die Wirkung auf den Spieler ist es auch: große Anspannung, ohne sich echt betätigen und entspannen zu können; konzentrierte Aufmerksamkeit gegenüber dem oft winzigen kleinen Bildschirm; schnelle, geradezu nervöse Reaktion auf Hebel und den wenigen Knöpfen; rasche Ermüdung durch diese Einseitigkeit, wobei die Maschine „stur“ und unflexibel gleichmäßig hohe Anforderungen stellt; Ärger über den sich unweigerlich einstellenden Mißerfolg; immer wieder neu angestachelter Ehrgeiz, es doch zu schaffen, und damit ein endloses „Spielen“ ohne aufhören zu können: Spielhalle im Wohnzimmer, Kinderzimmer, geisttötend, zeitverlempend, ohne daß wirklich etwas passiert.

## Die schrecklichen Spiele

Video: Kämpfen – aber mit Unterhaltung

SPD: Sorge wegen Video

Jos Schlösser, Carl Vierboom

## Komplikationen moderner Unterhaltung – Eine psychologische Analyse des Videospieles

Anfang vorigen Jahres erteilte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften einen Gutachtenauftrag zum Thema „Schädlichkeit von Videospielen“. Befatzt wurde mit der Aufgabe ein Psychologieprofessor aus Süddeutschland, der sich in der Aggressionsforschung einen Namen gemacht hat.

Die Verfasser der vorliegenden Studie trugen sich zur gleichen Zeit mit der Absicht, von einem morphologischen Ansatz her etwas zur Wirklichkeit von Videospielen zu erarbeiten und wandten sich mit ihren Vorstellungen an den zum Thema arbeitenden Psychologen. Interesse wurde geweckt, ein Termin gesetzt und ... das weitere blieb offen. Inwieweit nämlich eine solche morphologische Sichtweise Eingang in ein Gutachten finden könnte, das sich hauptsächlich um „Schädlichkeiten“ drehte, war und blieb ein Problem. Wissenschaftliche Untersuchungen über Videospiele gab es kaum, nur lose verstreute Anmerkungen, Behauptungen, Vermutungen aus allen möglichen Quellen. Denn längst hatten sich viele Stimmen zum inzwischen unübersehbaren Phänomen dieser Spielgeräte gemeldet. Zum Chor vereinigten sie sich dort, wo es um den Schutz der Jugend ging, Vorgesänger in diesem Ensemble natürlich die professionellen Jugendschützer. Wie in solchen Angelegenheiten üblich, ersetzten Schlagwörter und unbelegbare Behauptungen ein genaues Einlassen auf die Sache.

Demgegenüber ist die vorliegende Studie der Versuch, so etwas wie die „Anatomie des Videospieles“ herauszuarbeiten, ganz im Sinne BENESCHS, der vom „unbekannten psychologischen Kern“ der Spiele spricht (BENESCH, S. 90). Die Hypothese der Untersuchung lautete: Im Videospielen setzen Prozesse des Bestimmterwunders Gegenwirkungen in Gang. Grundlage der Untersuchung sind Protokolle von Verhaltens- und Erlebensweisen im Zusammenhang mit dem Videospiel. Aus diesem Material wurden Kategorien für eine zusammenfassende Beschreibung gewonnen, zentriert um die Frage: Wie wird das Videogerät im Umgang erlebt? Diese Kategorien sind als Gefüge zu verstehen; ihr Zusammenwirken wird eigens herausgearbeitet. In dieser Formel des Zueinander sehen die Autoren das Zentrum der psychologischen Aussage.

Noch eine Bemerkung zu einem Problem oder einer Forderung, mit der die Verfasser im oben dargelegten Zusammenhang sehr direkt konfrontiert waren: Inwieweit genügen Anzahl und Auswahl unserer Versuchspersonen der Forderung nach Repräsentativität? Hierzu folgendes: Was will eine Untersuchung wie die hier vorgestellte? Sie will eine einheitliche und umfassende Erklärung für alle Phänomene, die im Zusammenhang des Videospieles auftreten. Phänomene sind sowohl die Erlebnisse der Versuchspersonen wie auch Verhaltens- und sonstige Beobachtungen. Diese umfassende Erklärung oder besser: Konstruktionsformel läßt sich erfahrungsgemäß mit einer relativ geringen Anzahl von Interviews (hier: 16) entwickeln, wenn diese entsprechend sachkundig durchgeführt werden. Weitere Interviews hätten demnach nur den Zweck, diese Formel zu bestätigen bzw. zu präzisieren.

Eine Konstruktionsformel im psychologischen Sinne stellt den strukturellen Nenner für einen Umgang mit einem Gegenstand (hier: dem Videospiel) heraus. Egal, wer daran spielt, er kann immer nur ganz bestimmte Qualitäten und Wendungen dieser Konstruktionsformel realisieren. Es geht also in dieser Studie um psychologische Grundstrukturen des Videospieles, die quer durch alle soziologischen Kategorien (Alter, Geschlecht usw.) hindurchgehen. Der Forderung nach Repräsentativität setzen die Verfasser die Forderung nach einem angemessenen psychologischen Funktionsverständnis entgegen.

## Maschinisierung des Seelischen

Sieht man sich einmal einen Videoautomaten an, so erscheint dieser zunächst als ein technischer und undurchschaubarer Apparat. Gegeben sind unveränderliche Handlungsanweisungen von quasimilitärischem Charakter; das Design ist von kastenähnlicher, durch Wände klar abgegrenzter Form. Im Apparat ist ein Bildschirm eingelassen, auf dem (durch Hebel und Knöpfe manipulierbar) das Spiel abläuft. Die Figuren auf dem Bildschirm, aus



rechteckigen Teilchen zusammengesetzt, sind meist in harten, schrillen und einander unversöhnlichen Farben gehalten.

Was sich im Design ankündigt, setzt sich im Funktionieren fort. Man hat z. B. wenig Zeit, überhaupt den Anforderungen des Spiels zu genügen; und weil nur ein paar Raumschiffe zur Verfügung stehen, darf man sich keinen Ausschuß leisten. „Wenn man's zu leger nimmt, das geht nicht ... es ist unerbittlich, gibt kein Pardon.“<sup>4</sup> Wir befinden uns in einem ausgefeilten Unternehmen, Spielräume werden nicht zugestanden; die erste Mark ist weg.

Auf keinen Fall hat man es hier also mit „einem Onkel zu tun, der alles versteht“, Pfuschen ist unmöglich. Schließlich gibt es da noch den Punkteähler, der ein klares und unbestechliches Maß dafür abgibt, ob man sich bewährt hat oder nicht. Die MACHENSCHAFTEN der Maschine verpflichten aber nicht nur zum Dranbleiben; hinzu kommt noch so was wie eine Hinterhältigkeit: Man blickt nicht durch, kann sich nur auf Vermutungen stützen, derweil der Apparat auch ohne sein Gegenüber munter weiterspielt und keine Verschleißerscheinungen zeigt, ganz im Gegensatz zum Spieler, der über Nackenstarre, Kopfschmerz oder Schwindelgefühle klagt.

Nichts bleibt hier in einem relativierenden Ungefähr auszuhandeln, es zeigt sich eine 'knallharte' Realität. Von daher auch kein Wunder, wenn in immer wieder auftauchenden Ohnmachtsgefühlen mit aller Wut auf den Automaten draufgeschlagen wird (was dieser aber ohne weiteres verträgt) oder wüste Beschimpfungen erfolgen („Du Idiot!“), was den Apparat durchaus ganz unberührt läßt.

### Man wird zum Sisyphos

Das Maschinenartige des Videoautomaten und die rigide Verwandlung des Seelischen in eine Arbeitsmaschine zieht notwendig Erfahrungsqualitäten der Mühsamkeit und der Zä-

higkeit nach sich. Gefordert ist volle Konzentration auf den Bildschirm. Der Videoautomat ist kein „Spaßvogel“, sondern eher ein „fieser, schweinischer Zwangsapparat“, der Ernst macht. Bequeme, entspannte Körperhaltungen oder laxe, überflüssige Bewegungen erscheinen hier als Luxus und sind einem nicht gegönnt; Gesprächen und anderen Abschweifungen muß der Rücken zugewendet werden.

Trotz allem Schweiß und Engagement aber („bis zum Verzweifeln“) werden die Spieler das Gefühl der Unendlichkeit und Vergeblichkeit nicht los. Auch wenn man zwischenzeitlich 50tausend Punkte erreicht, schließlich wird man doch abgeschossen und ist wieder bei null. So heißt es dann resigniert: „Der Automat ist der ewige Sieger.“ Am Ende geht Sisyphos womöglich geplündert nach Hause, und das nicht nur im Portemonnaie.

Hier mag sich dem Leser die Frage aufdrängen, was denn noch der Spaß an der Sache sein soll, was eigentlich die Leute am Videospiel haben. Geduld, Geduld; die Spieler sind auch geduldig. Zunächst gilt es, weitere Aspekte des Umgangs mit dem Videoautomaten zu verfolgen. Die Tatsache, daß die kurzen Übergänge zwischen den Spielstufen als Verschnaufpausen sehr beliebt sind (und zugleich „nerven“, als man weiß, daß es nach trügerischer Ruhe um so unmißverständlicher zugehen wird), gibt uns den Anhaltspunkt für die nächste Wendung im Videospiel.

### Ausweichmanöver

Und zwar fällt auf, daß die Leute mit 'Tricks und Tücken' versuchen, der Arbeit an der Maschine aus dem Wege zu gehen.

In einfacheren Ausweichmanövern, die unmittelbar an den vordiktierten Spielverlauf gebunden sind, wird z. B. „ein bißchen auf die Seite geflohen“ oder auf den Barriereknopf gedrückt, der das eigene Raumschiff mit einem Schutz-

mantel versorgt. Aber: „Wenn man sich in die Ecke treiben läßt, dann packen die einen.“

Schon etwas mehr ausrichten läßt sich mit den komplexeren Ausweichmanövern, mit denen die Leute sowohl zu spielen versuchen wie auch aus der rigiden Spielverfassung herauswollen (Spielunterbrechungen, Gespräche mit 'Nachbarn' u. ä.). Hauptsächlich läßt sich ein Ausweichen beobachten, wenn man die Spieler im Interview drängt, über bestimmte Erfahrungen mit dem Spiel zu berichten. So kommen sie oft nur widerstrebend und versteckt auf die oben beschriebene Verwandlung in Maschine und Sisyphos zu sprechen. Unangenehm ist es auch zuzugeben, daß bestimmte Ideen (z. B. die, als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen oder die, sich nicht alles kaputtmachen zu lassen) empfindlich gestört werden. Dies wird abgewehrt durch Formalisierungen und Entschärfungen, indem Bilder bemüht werden oder Literatur („erinnert mich an Kafka“). Auch sprachliche Vagheiten („irgendwie“, „irgendwann“, „letzlich“) sind hier kein fehlendes 'Können', sondern es sollen bestimmte Erfahrungen nicht zu Wort kommen.

Aber sowohl im Interview wie auch im Spiel selbst wird verspürt, daß da etwas nicht klappt, daß etwas verfehlt wird. Denn nur so kann man verstehen, daß mit Beschuldigungen und Entschuldigungen gearbeitet wird. Zum Beispiel ist die Wendung beliebt, „daß da wieder was nicht funktioniert“, oder die, daß der Automat „irreführe“ und man sich erst alles von anderen erklären lassen müsse. Oft wird beklagt, der Apparat sei „ungerecht“, weil die eigenen Manipulationsmöglichkeiten „klemmen“ würden und man deshalb notwendig verloren habe.

Im folgenden sollen nun die Fragen beantwortet werden, auf die symptomhaft schon Beschuldigungen und Entschuldigungen verwiesen haben: was hier nicht zur Sprache kommen soll; wovor die Leute ausweichen; und worauf sie sich nicht einlassen wollen.

### Bruch-Werk(en)

Die oben geschilderten Ausweichmanöver stellen sich nämlich als längerfristig unwirksame Bewältigungsformen des Spiels und des Spielerlebens heraus. So daß nun auch Erfahrungen zum Vorschein kommen können, die zunächst ausgespart bleiben sollten.

Hier werden die Aussagen der Spieler karger und reduzierter; auch ein etwas sprunghafter und wenig geschwungener Redefluß setzt sich durch. Die ganze Angelegenheit bekommt einen stuporösen Einschlag; die Leute sind eigentümlich verstört und verblüfft. Zitat: „... etwas fängt an ... und wird gleich gekappt. Das macht Schrott ... ein Haufen Bruch ... Unten im Apparat liegen dann die Steinchen ... da ist nichts mit.“

Es bleibt aber nicht bei solch gestauchten Gefühlen. So kann man manchmal nicht anders als von einem Konfus werden sprechen: „Was soll ich jetzt sagen ... (ist abgeschossen; stützt Kopf in die Hände und schweigt) ... Im Moment fällt mir nichts mehr ein ... dann schalte ich auf, ja, stur kann man nicht sagen.“ Doch.

Die Leute registrieren noch, daß ihnen im Spiel was „durch die Lappen“ geht oder sie vermuten, Täuschungen im Spiel zu unterliegen und haben Gedächtnislücken. Schließlich aber erzählen sie gar nichts mehr und verstummen. „Manchmal kann man nur noch abhauen.“

Mit endgültiger Gewißheit (soweit man in diesem Moment noch von Gewißheiten des Spielers ausgehen kann) stellt sich heraus, daß der Videoautomat ein 'Geschichtenbrecher' ist und die griffig-kompakte Geschichte der schnellen Eroberung nicht zuläßt. Damit ist aber kein Abschluß gefunden; eher beginnt die Sache nun interessanter zu werden. Im Eingestehen der Tatsache, daß es sich hier um Bruchwerk(en) handelt, deutet sich die Chance von Umbrüchen an. Indem nämlich das Scheitern der bisherigen Bemühungen als



solches wahrgenommen und anerkannt wird („das berstet förmlich auseinander“, „nichts mehr zu flicken“), klingen andere Versionen im Umgang mit dem Gerät an.

### Einverleibt werden

Wie oben übergenuß deutlich geworden ist, muß man im Videospiel verlieren können, ganz einfach deswegen, weil man hier zu guter Letzt (oder schlechterdings, wie man's nimmt) nicht gewinnen kann. Im Videospiel hat man nichts im Griff, man ist im Griff, wie in einem Experiment oder einer Prüfung.

Aber das ist noch die (vorläufig) unliebsamste Seite eines Prozesses, der nun quasi automatisch abläuft. Auf der anderen Seite nämlich berichten die Leute davon, daß Videospiele so „herausfordernd“ und „verführerisch“ sind, daß man nicht dagegen ankommt. Nicht allein der Apparat unterbricht jeden Kontakt zu draußen, die Leute mischen auch selbst mit, sie versuchen sich lange zu halten, vergessen („sogar Heimweh“) und wenden dem Draußen den Rücken zu. Sie sind drin.

Der eben noch so fiese Zwangsapparat hat sich in einen Mitmenschen verwandelt, mit dem man eine gemeinsame Geschichte aus handelt und dem man gern einmal sein Spielerleid erzählen würde. „Wir sind jetzt bald so weit, ‚Herr Apparat‘ zu sagen.“ Umgekehrt wird man selbst zur Maschine und fängt an, „wie eine Registriermaschine zu registrieren“. Die Videospieler fühlen sich gepackt und angemacht. Die Dramatik hat sich gewandelt; das Spiel wird nun sehr dicht erlebt (ganz und gar nicht brüchig), man ist angespannt, aufgeregt, „wie in einem Rausch“, hat feuchte Hände und einen roten Kopf, steckt also mittendrin in Komplikationen. Das Gepackt- und Einverleibtwerden wird hier passagenweise so intensiv, daß die Leute in der Suche nach einem Vergleich Videospiele in eine Reihe mit Extremsituationen rücken. „Ich habe selten so Situationen, kann mich an keine erinnern ... doch, ein Auffahrunfall, den ich

letztens verursacht habe, da habe ich dieselben Anzeichen gespürt.“(!)

Schaut man nun danach, welche Herrlichkeiten im Videospiel erlebt werden, sobald das Spiel 'klappt', so wird man deutlich enttäuscht.

### Ideales?

Eigentlich müßte sich endlich das 'Mehr' im Videospiel entfalten, es müßte sich jetzt zeigen, wo hier die 'Lust' zu finden ist und welche Wunschbilder verwirklicht werden können. Denn es muß doch hier ein 'Mehr' drinstecken, sonst würde bei all dem 'Schrott', der produziert worden ist, erst gar nicht weitergespielt.

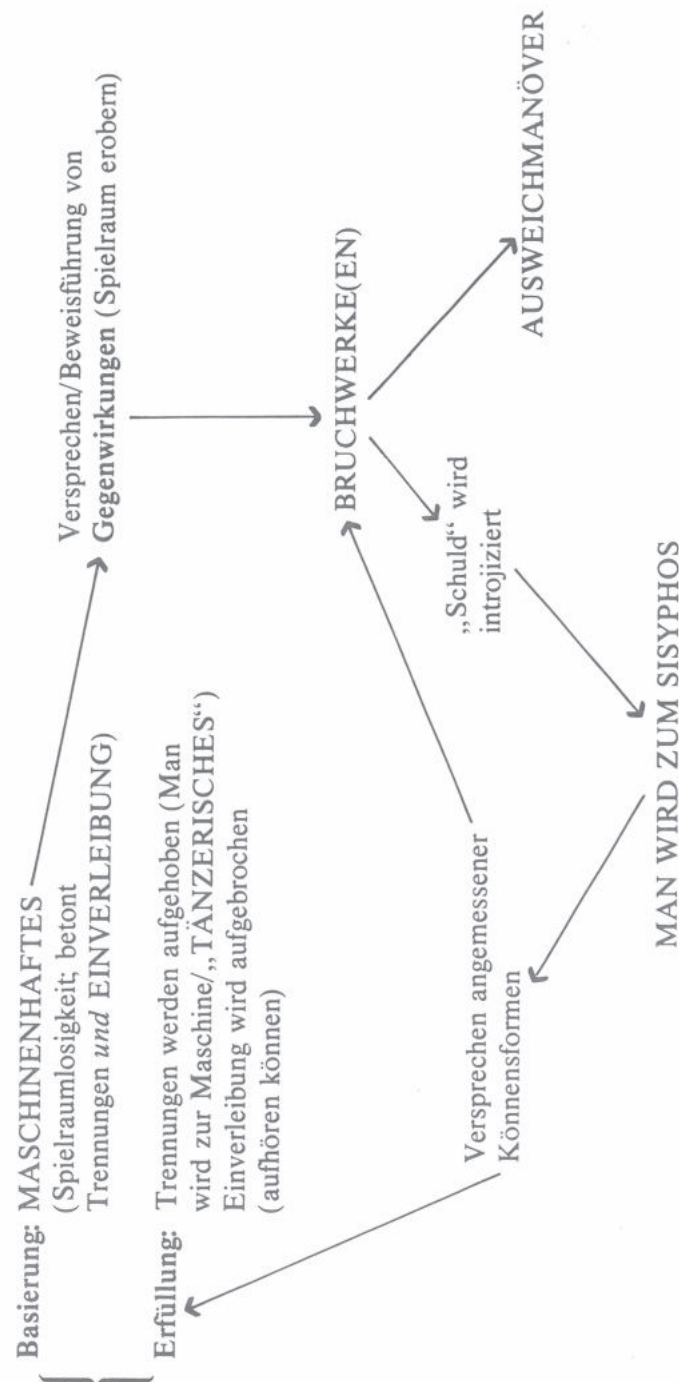
Erstaunlicherweise aber fangen Videospieler nicht zu schwärmen an. Nur in seltenen Bemerkungen kommt Freude auf („... dann sind wir Gegenspieler, Mitspieler. Wir sind geschwungener, tänzerischer, in Bögen.“) oder auch ein Spaß am „Platthauen“. Der Moment, in dem das Spiel läuft, setzt sich als ein freudiges Erleben des eigenen Könnens nicht weiter fort, wird nicht eingehender entfaltet und genossen, sondern gleich wieder gekappt. „Manchmal will ich dann aufhören, und das Ding läuft noch ... und dann geht's dann doch noch los, obwohl, man ist nicht mehr so gespannt drauf.“

Daß die tollen Welten des Auslebens so wenig zur Sprache kommen, überrascht dann doch. Aber es ermahnt, nicht im 'Ausleben' (z.B. von Aggressionen) das Ziel, den 'letzten Grund' des Spielens zu sehen und in all dem anderen, was beschrieben wurde, nur den notwendigen Weg; sondern es wird deutlich, daß eine 'Begründung' für das Spielen nur im Zusammenwirken der einzelnen Züge liegen kann. Dies soll nun Thema werden.

### Konstruktion

Im Vordergrund steht das, was wir als „Maschinisierung des Seelischen“ beschrieben ha-

### Schematische Darstellung der Rekonstruktion





ben. Diese Maschinisierung ist einerseits (auf einen anderen Aspekt werden wir noch zurückkommen) im wesentlichen durch die *Spielraumlosigkeit* gekennzeichnet: Der Videoautomat funktioniert nach eindeutigen Regeln, kennt kein Ausleiern, keine Verschleißerscheinungen. Gleichzeitig ist er *autonom*; er läuft auch ohne Zutun des Spielers. Aber Steuerknüppel, Abschlußknöpfe und Geldeinwurf sind sozusagen die Hebel, vermittelt derer man in die Autonomie eingreifen kann. Es ist, als ob der Apparat einerseits selbstgenügsam sei und doch sage: Komm, spiel mich!<sup>15</sup> Auch ein Spielraum könnte sich eröffnen. Und zwar ist dann im Spiel selbst die Chance gegeben, einen Raum, einen Lebensraum zu erobern, wenn man schnell genug, gut genug ist.

Das Spielraumlose der Maschine provoziert also als Gegenbewegung die Entwicklung von Handlungsräumen und Gegenbestimmungen *im Spiel selbst*. Was als Versprechen verspürt wird, fordert zugleich auch, als Beweis geführt zu werden. Der Spieler will also beweisen, daß er nicht restlos durch Vorgegebenes bestimmt ist, gleichzeitig mit dem Versprechen, dies sei möglich.

Diese Beweisführung kann sich jedoch nicht geradlinig entwickeln. Die Spieler erfahren Bruchwerke. Autonomie und Spielraumlosigkeit im Videoautomaten wandeln sich zu Hinterhältigkeit, es ist, als würde der Apparat einem die Ohren lang ziehen und sagen: So einfach geht das nicht! Der Apparat bricht somit die Geschichte der schnellen Eroberung. Die Erfahrung des Bruchwerks kann die gesamte Spielgeschichte gefährden. Hier lassen sich verstärkt Ausweichmanöver beobachten, die u. U. zum Abbruch einer Spielgeschichte<sup>6</sup> führen.

Es geht nur weiter, wenn es gelingt, sich selbst für die Bruchwerke verantwortlich zu fühlen („Ich muß sagen, daß ich zu langsam bin“). Dieses Anerkennen eines Verfehlens ist in zweierlei Hinsicht bedeutsam: Es kann darin einerseits das Versprechen und der Beweis von Gegenwirkungen weiterleben, anderer-

seits aber nur, indem der Spieler spürt: So nicht! Er merkt, daß die Einlösung des Versprechens nur über einen Aufwand (des Investierens und der Selbstveränderung) erarbeitet werden kann. So wird er zum *Sisyphos*.

Dieses Sisyphoshafte ist doppelgesichtig: zum einen ist es Abarbeiten an der 'Schuld' des Bruchwerks, zum anderen aber wird es als unumgänglicher Umweg zur Einlösung des Versprechens und des Beweises angesehen. Diese Doppelgesichtigkeit des Sisyphos hat also einen vorwärts und einen rückwärts gewendeten Aspekt. So kann man das Glücklos-Perpetuierende des Spiels verstehen, von dem die Spieler mehr oder weniger ausdrücklich berichten. Es gerät eine *Mühle* ans Laufen, der Spieler kann sie weder verlassen noch ohne weiteres zu einem Ende bringen. (Für heute hört er auf, aber morgen wird er wieder spielen.) Aber er hat die vage Idee, im Erreichen angemessener Könnensformen gelänge ein Entkommen aus der Mühle. Diese Könnensformen sollen einerseits das Versprechen/den Beweis von Gegenwirkungen garantieren und andererseits die Schulddynamik unterbinden helfen.

Aber hier verhindert die allgegenwärtige Erfahrung des Bruchwerk(en)s, daß eine Schließung erreicht wird. Deshalb berichten die Spieler so selten von 'idealen Tanzwelten', deshalb so wenig von 'Spaß und Befriedigung'. Es gelingt nie, das Bruchwerk zu bannen, irgendwann ist man immer abgeschossen. Dies muß eine letztlich nahezu unerträgliche Erfahrung sein. Man hat vielleicht eine halbe oder gar ganze Stunde sich wacker gehalten, dann packt's einen doch in einem 'schwachen' Moment. Und der Spieler muß sich sagen: Es lag an mir. Als Ausdruck und Ausweg aus dieser widerwärtigen Lage ist es möglich, daß der Punktezähler psychologisch an dieser Stelle in Funktion tritt: Wenn ich schon nicht besser sein kann als der Apparat, dann will ich wenigstens besser sein als der andere. Auch mit der Möglichkeit, sich als 'Bester' auf dem Bildschirm zu 'verewigen', kann die Erfahrung der Vergeblichkeit, in der

sich eine Stunde Spielzeit in nichts auflöst, einigermmaßen vergolten werden.<sup>7</sup>

Die bisherige Anordnung der zentralen Umgangsqualitäten in einem Kreisprozeß darf jedoch nicht zu der Annahme eines Nacheinanders im Erleben verleiten. Zwar liegt sicher so etwas wie eine „Basisierung und Erfüllung“<sup>8</sup> als Grundstruktur der gesamten Spielgeschichte an einem Automaten zugrunde, aber es gibt auch Qualitäten, die quer durch gehen. Die des Bruchwerk(en)s haben wir bereits erwähnt. Eine andere, die wir in der vereinheitlichenden Beschreibung herausgestellt haben, zentriert sich um die Erfahrung der Maschinisierung des Seelischen – und zwar jetzt nicht als Erleben von Spielraumlosigkeit, s.o., sondern unter dem Aspekt des *Einverleibtwerdens*. Das Einverleibtwerden ist eine polare Ergänzung des Bruchwerks. Ebenso sehr wie die Maschine Bruchwerke und Trennungen provoziert (abgeschossen werden), verleibt sie den Spieler ein. Im Spiel wird man selbst zum Teil der Maschine („Man ist dann das kleine Raumschiff da unten“).

Dieses Einverleibtwerden ist ein gesuchtes und widerfahrenes Erleben. Gesucht insofern, als der Apparat wie nur wenige Lebensformen unseres Alltags ein völliges Aufgehen darin ermöglicht und fordert; als Widerfahrnis berichten die Spieler von Gefühlen, daß sie eigentlich von dem Spielen wegkommen wollen und das so schwer schaffen. Von der Konstruktion des Spiels muß man jedoch sagen, daß es die Mühle selbst ist, die eine einverleibende Dynamik entwickelt und einen Prozeß von starker Ausschließlichkeit fordert und fördert.

Somit ist auch der Beweis, den der Spieler gegen den Apparat führen will, doppelgesichtig. Nicht nur will er Spielräume und Selbstbestimmung erweisen, sondern ebenso eine Autonomie gegen das Einverleibtwerden. Die Trennungen, die das Maschinenhafte spürbar macht (und die auch im Spiel veranschaulicht sind), drängen auf Bearbeitung in Richtung eines Ganzmachens („Tän-

zerisches“); das Ganzmachende, Einverleibende der Maschine provoziert Prozesse der Trennungen und Auflösungen (das Spielen abzuschließen und vom Apparat loszukommen). Wir können dies als eine paradoxe Gegenläufigkeit beschreiben. Der gemeinsame Nenner dieses Geknäuels ließe sich vielleicht darin sehen, daß das passive Widerfahrnis von Trennungen wie das Widerfahrnis der Einverleibung in ein aktives Herstellen (auch des jeweiligen Gegenteils!) gewendet werden soll, um dies in Anlehnung an E. KRIS zu formulieren.

In einer letzten Verdichtung könnte man deshalb davon sprechen, daß die Erfahrung der Maschinisierung des Seelischen einen Prozeß der (*Rück*-)Gewinnung von Autonomie in Gang setzt.

## Standpunkte

Nachdem herausgearbeitet wurde, wie das Videospielen psychologisch funktioniert, wollen wir der Frage nicht ausweichen, was eigentlich die Faszination dieser Spiele ausmacht, 'was das Seelische daran hat'. Denn dies ist ja keineswegs damit geklärt, daß man minutios das Wie der Prozesse herausstellt. Allerdings verlassen wir dabei den empirisch abgesicherten Boden und müssen mit Vermutungen arbeiten, die sich jedoch aus dem Material nahelegen.

Betrachtet man einmal die Erfahrungen, die im Videospiel gemacht werden, so fällt auf, daß die hier beschriebenen Prozesse einige grundlegende Ähnlichkeiten mit bestimmten Welterfahrungen haben. Wir denken da an Gefühle des Bestimmtwerdens, des Ausgeliefertseins usw., die ja im Videospielen (re)produziert werden; dabei jedoch nicht als diffuse Anmutung, sondern sehr prägnant und – dies ist das Entscheidende – nicht nur erlebbar gemacht werden, sondern auch behandelbar, veränderbar erscheinen. Wir führen also hiermit die These, daß im Videospiel bestimmte Weltverhältnisse anschaulich werden und daß



diese (bedrängenden) Verhältnisse auch behandelbar gemacht werden. Hier „exerziert eine Wirklichkeit“ (HEUBACH). Wenn wir dies auf Qualitäten des Bestimmtwerdens, Ausgeliefertseins beziehen, wollen wir jedoch ausdrücklich die Ebene unverbindlicher Formalisierung verlassen (als seien dies immer schon Qualitäten einer jeglichen seelischen Formenbildung) und betonen, daß damit das Erleben des Videospieles von ganz bestimmten geschichtlichen Realitäten, die hier und jetzt konkret sind, erzählt. Deshalb ist es auch nicht beliebig, wer an den Geräten spielt.<sup>9</sup> Hier liegen zwar noch wenige soziologische Daten vor<sup>10</sup>, aber der Eindruck ist ernst zu nehmen, daß es eine bestimmte Gruppe von Personen ist, die etwas an dem Spiel findet. Von unserer These her müßten das Menschen sein, die häufig 'die Verhältnisse' als diffus, aber dennoch rigide bestimmend, als autonom und eigengesetzlich funktionierend erfahren. Und gerade dies wollen wir behaupten: daß im Videospiel anschaulich wird, was oft nur vage gespürt, daß behandelbar wird, was sonst nur erlitten werden kann. Somit möchten wir einen Grund der Faszination im *Modellweltcharakter* dieser Spiele erkennen.

Ein weiteres: Die herausgestellten Erlebensprozesse haben sowohl in ihrem Gliedzugcharakter wie auch in der Form ihres Zusammenwirkens das, was in der Gestaltpsychologie als „Prägnanz“ bezeichnet wird; wir würden hier eher von einer 'leibnahen Gewißheit' sprechen. Wir sehen einen weiteren Grund für die Faszination dieser Spiele darin, daß das Erlebensgefüge des Videospieles eine besondere Prägnanz hat. Oder schlicht und einfach gesagt: Diese Form funktioniert besonders gut. Und ist ja dann auch noch beliebig oft und 'billig' reproduzierbar. Es wäre in diesem Zusammenhang hoch interessant, wo sich ähnlich konstruierte Formenbildungen finden lassen und wie hier eine Reihenbildung aussähe.

Eine letzte Überlegung. Bestimmte Videospiele werden oft als „Kriegsspiele“ bezeichnet. Wir meinen, daß man dabei der Geschich-

te (oder dem 'Gesicht') dieser Spiele aufsitzt. Um zu vermeiden, bei der Beantwortung der Frage „Kriegsspiele oder nicht?“ an Äußerlichkeiten kleben zu bleiben, müßte man wissen, was *strukturell* mit Kriegsspielen gemeint ist. Was wir durch die vorliegende Arbeit jedoch geleistet haben, war, den Spielablauf zu erfassen und in seinem Funktionieren zu verstehen. Von diesen Ergebnissen her scheint einer Etikettierung als Kriegsspiel gegenüber Zurückhaltung geboten. (Schließlich könnte man mit gleichem Recht das Schachspiel solcherart denunzieren, was wohl kaum jemandem einfällt.) Wenn man der These zustimmt, in diesen Spielen würde eine bestimmte Welt Erfahrung behandelt, und diese Spiele als „Kriegsspiele“ bezeichnet, kann man diesen Vorwurf ja rückwärtend auf die abgehandelte Realität beziehen. Was an ihr kriegerisch ist, überlassen wir dem Urteil des Lesers.

Wir danken Herrn Dr. W. F. Heubach für Anregungen und Kritik.

### Anmerkungen

<sup>1)</sup> Gemeint sind elektronische Spielgeräte, wie sie in Spielhallen, Gaststätten oder auch in der Öffentlichkeit (Kinoeingänge, Wartesäle) zu finden sind, entweder als mannshohe 'Kästen', als 'Tischspiele' oder, mittlerweile, als Kassette am häuslichen Videorekorder anschließbar. Soviel, um Mißverständnisse durch den im Gebrauch schwankenden Begriff 'Video' zu vermeiden.

<sup>2)</sup> Vor allem in der Presse, s. Abb.

<sup>3)</sup> Unsere Versuchspersonen spielten hauptsächlich an „Gorf“, „Asteroids“, „Puckman“, „Phoenix“. Die gängige Unterscheidung zwischen sog. Kriegsspielen und Fun-Automaten erwies sich als psychologisch bedeutungslos.

<sup>4)</sup> Die Zitate stammen aus den Interviews, die der Untersuchung zugrundeliegen.

<sup>5)</sup> Es sei hier der Ansicht Raum gegeben, daß FREUDS Darlegungen zum Narzißmus teilweise auch auf den hier beschriebenen Erlebensaspekt des Videospiegelgerätes zutreffen. So z. B. wenn er von der „Selbstgenügsamkeit“ des Kindes spricht und vom „Reiz gewisser Tiere, die sich nicht um uns zu kümmern scheinen“. Dieses Sich-selbst-Genügen der Spielgeräte wird immer wieder thematisiert, auch der „Reiz“, der darin steckt. Man darf somit vermu-

ten, daß das Schimpfen über den Apparat in all seinen Wendungen die Kehrseite eben dieses Reizes ist. FREUDS Reihenbildung von den „Frauen, Kindern, Verbrechern, Tieren und Humoristen“ wäre also um den Videoautomaten zu erweitern.

<sup>6)</sup> Die Spielgeschichte umfaßt in der Regel einen längeren Zeitraum, von wenigen Tagen bis hin zu Jahren.

<sup>7)</sup> Eine Stunde spielen heißt dichtes, packendes Erleben, keine 'Wartezimmeratmosphäre'. Was kommt dann? Der Apparat ist genau wieder wie vorher. Keine Spur bleibt, nichts ist verändert; eine Konsequenz- und Geschichtslosigkeit, wie sie extremer kaum gedacht werden kann. Wenn man eine Banane ißt, bleibt die Schale, eine Äußerung führt zur Gegenrede, vielleicht Tage später. Irgendwie setzt sich immer Erlebtes in materialen Spuren fort; und wenn ein Erlebnis 'nur' zur Geschichte wird: über einen Film erzählen oder über einen Traum, da geht etwas weiter. Nichts von alledem bleibt beim Videospiel: weder Materiales noch die Geschichte. Man kann keinen Triumph erzählen und kein Leiden („hätte ich doch“). Diese Auslöschung jedes Vorher-Nachher, jeder Spur, jeder Entwicklung kann nachdenklich machen. Das ist auch anschaulich: Die Raumschiffe sind ebenso immateriell wie die Schüsse und die Treffer. Inwieweit werden hier bestimmte Verhältnisse eingeübt?! Weitere Ausführungen mögen an dieser Stelle ausgesetzt bleiben.

<sup>8)</sup> Hier nicht als Markierungen einer Handlungseinheit, sondern als Charakterisierung eines ausgedehnten Prozesses (WE) gemeint (s. auch Anm. 6)

<sup>9)</sup> Hiermit soll keineswegs dem in der Einleitung geäußerten Gedanken zur Repräsentativität wider-

sprochen werden. Doch die möglichen Realisierungen eines psychologischen Konstruktionsproblems sind zwar keineswegs in 'Persönlichkeitsmerkmalen' 'begründet', sprechen aber dennoch, und nichts anderes wollen wir behaupten, von ganz bestimmten materialen und geschichtlichen Realitäten, die die scheinbare psychologische 'Beliebigkeit' anhalten und quasi in einer anderen Sprache festlegen.  
<sup>10)</sup> Die Befunde der Untersuchung von R. KÖNIG et al. („Das Spielen an Geldautomaten“) sind nicht übertragbar.

### Literatur

- BENESCH, H.: Spiel als therapeutische Alternative. Tübingen 1980  
BÜTTNER, C., DRESCHER, H. G.: Wenn nur erst der Feind vernichtet ist  
In: Psychologie heute, Januar 1983  
EMSBACH, M., SCHNEEKLOTH, H. D.: Wirkungsdimensionen des Videospieles. Unveröff. Manuskript. Hamburg 1982  
FREUD, S.: Zur Einführung des Narzißmus (1914). Ges. Werke, Bd. X. 5. Aufl. Frankfurt 1969  
KÖNIG, R., et al.: Das Spielen an Geldautomaten. Köln o. Jahr  
LÖHE, U.: Kriegsspiele. Diss. Mainz 1980  
MEISTERMANN-SEEGER, E., BINGEMER, K.: Psychologie des Automatenspiels. Köln 1971

Jos Schlösser  
Erfst. 35, D-5000 Köln 1

Carl Vierboom  
Brüsseler Platz 12, D-5000 Köln 1