

Matthias Horx

Machen Computerspiele DUMM? Ach was!

Immer wenn ein neues Medium entsteht, zieht die Kulturkritik in den Krieg: Im 19. Jahrhundert wurden Romane gebrandmarkt, weil „solch törichte Phantasien die Sitten verderben und der Jugend böse Wünsche einpflanzen“. Das Telefon galt Jahrzehnte als „Faulmacher, der die Menschen von der wahren und höflichen Konversation abhält und zum dummen Geschwätz verführt“ (was man angesichts mancher heutiger Handy-Konversation in der Tat behaupten kann). Das Medium Film stand von seinem Anbeginn unter dem Generalverdacht „Unschuld und Jungfräulichkeit zu attackieren, junge Menschen zu einem Leben in Sünde und Verwirrung anzuleiten“ (Die New Yorker Gesellschaft zur Vermeidung von Gewalt gegen Kinder, 1909).

Nüchtern betrachtet tun neue Medien immer genau das: Sie verändern die kulturellen „settings“, sie ermöglichen ungewohnte Sicht- und damit Handlungsweisen. Da jedes neue Medium zunächst immer die menschlichen Abgründe der Gewalt und der Sexualität behandelt, entsteht ein obszönes und bedrohliches Bild, das dann im Diskurs der etablierten Medien nach Kräften gesteigert wird. Umgekehrt werden mit der Verdammung des neuen Mediums die eigenen Rezeptionsweisen und Kulturtechniken ad absolutum gesetzt. Es geht letztlich um „Zeichenherrschaft“ – um die Frage, wer mit welcher Kulturtechnik Deutungsmacht besitzt. Deshalb sind „Medienkriege“ immer auch Generationskriege; die Jüngeren opponieren via Medien mit gegen alte Sichtweisen.

Woran liegt es, dass Computerspiele von allen Medien vielleicht den schlechtesten Leumund haben? Was die Gewaltfrage betrifft, lässt sich zwar nachweisen, dass Romane und Filme mindestens die gleiche „Nachmacherquote“ haben (einige der grässlichsten Morde in den USA gingen auf Romanvorlagen zurück). Andererseits gilt das „Gesetz der Clusterbildung“. Eine Untersuchung der Universität Oklahoma zeigte, dass zwei Drittel aller körperlichen Auseinandersetzungen in den Schulen von regelmäßigen Videospiele initiiert wurden (nur 4 Prozent von Nichtspielern) – was aber auch damit erklärbar ist, dass nur 15 Prozent der Schüler gar nicht spielten, die Kinder mit problematischem Familienhintergrund hingegen besonders viel. Andere Studien wiesen nach, dass Spiele mit Gewaltanteilen keine Probleme in stabilen Familien erzeugen. i Spiele „produzieren“ also keine Gewalt, können aber unter bestimmten Umständen Verwahrlosungs- und Entfremdungstendenzen verstärken.

Ein weiterer Vorwurf: Computerspiele „verschwenden“ enorm viel Zeit. Diese Anklage hängt eng mit dem in unserer Kultur tief verankerten Arbeitsethik zusammen, die „Freizeit“ prinzipiell negativ bewertet, engt die Debatte jedoch ebenfalls ideologisch ein (Briefmarken sammeln, Modellbau basteln oder aufwendiges Kochen wird zum Beispiel eher nicht als Zeitverschwendung gebrandmarkt, auch Fernsehen gilt vielerorts immer noch als „Kulturtechnik“). Gerade hier läuft die Kulturkritik ins Leere: Computerspiele sind eben gerade deshalb so beliebt, weil sie eben, anders als Fernsehen, **nicht** passiv sind. Sie

stimulieren das Hirn auf denselben Enthusiasmus-Ebenen, auf denen auch stark motivierte, kreative Wissensarbeit uns in „Flow“ versetzt. Und sie machen keineswegs körperlich passiv, wie viele Eltern meinen: 70 Prozent der Dauerspieler in den USA treiben intensiv Sport!ⁱⁱ

Steven Johnson, der Autor des Buches „Everything Bad is good for You“ (Warum das Schlechte in Wirklichkeit gut für uns ist), schildert Videospiele als typische Beispiele für den „Mephisto-Effekt“. Sie sind eigentlich nicht gemacht, um pädagogisch zu wirken – aber sie wirken erstaunlich Intelligenz steigernd.

Viele Spiele sind inzwischen enorm komplex, vielschichtig, herausfordernd – „Brainware“ vom Feinsten. Entgegen den gängigen Vorurteilen greifen sie auch auf klassische Kultur-techniken zurück. Allein die Handbücher für World of Warcraft sind gewaltige Schinken mit unendlichen Tabellen, Details, Statistiken – und die Spieler **lesen** und studieren diese Konvolute, sie surfen im Netz auf der Suche nach Informationen, sie lernen das Zehnfingertippen, wenn sie es nicht schon beherrschen – ohne diese Fähigkeiten lässt sich das Spiel gar nicht vernünftig spielen. Sie trainieren das Denken in Zusammenhängen, das strategische Simulationsvermögen, üben das „Multitasking“ ein, das wir in der modernen, von Wissenswandel geprägten Arbeitswelt brauchen – mehrere Systeme gleichzeitig beobachten, viele Dinge koordinieren, und dabei die Übersicht behalten.

John Seely Brown, der Ex-Direktor des legendären XEROX PARC, bringt die enormen kognitiven Potenzen der Computerspiele für die Lern- und Arbeitswelt der Zukunft so auf den Punkt:

„Anders als Bildung, die durch die lineare Vermittlung von Büchern und frontalem Unterricht zustande kommt, findet in einem komplexen Online-Rollenspiel ein Prozess statt, den wir „Lebenslernen“ (accidental learning) nennen. Man lernt nicht „über etwas“, sondern man „lernt zu sein“ – sich in einer ständig wechselnden Umwelt zu behaupten und zu entwickeln. Man lernt durch Fehler, durch Trial and Error, durch Stolz und Freude, und das ist genau das, was die Kultur der Wissensgesellschaft ausmacht.“

Patricia Marks Greenfield, Psychologieprofessorin an der Universität of California beschreibt in ihrem neuen Buch „Weaving the Generations together“ ebenfalls diesen Effekt. Ihre These: Spiel-Kids entwickeln zwar nicht mehr Intelligenz im alten Kontext, sind aber deutlich besser in Symbol-Verarbeitung, Orientierungssinn und Verknüpfung von Sinn-Inhalten. Dies fand auch eine Untersuchung des britischen Erziehungsministeriums im Jahre 2002: Die Spiele verbesserten deutlich die „tertiären Skills“, die Fähigkeiten, die in der modernen Pädagogik besondere Wichtigkeit erlangen: Problemlösungsvermögen, Konzentrationsvermögen, Kooperationskompetenz.ⁱⁱⁱ

Je mehr man sich mit den Vorwürfen und Vorurteilen gegen Computerspiele beschäftigt, desto deutlicher wird, dass es sich um Angst-Projektionen handelt. Computerspieler „verlassen“ in der Tat ein Universum, das sich als lineare Raumzeit definiert. Sie emigrieren in einen Zeichen-Kontext, in der allein subjektive Erfahrung (allerdings vermittelt mit Millionen anderen) zählt. Komplexe Computerspiele *individualisieren* und *kollektivieren* den

Protagonisten gleichzeitig auf radikale Weise – sie bilden Gegenwelten, die für die Zurückgebliebenen nicht mehr betretbar sind.

Welche **Eigenschaften** entwickeln die Spieler im Reich „jenseits der Bildschirme“?

1. **Arroganz.** Gamers sind oft sehr coole, überlegen bis arrogant wirkende Typen mit einem Hang zu Haltungen wie „Was kostet die Welt?“ Kein Wunder, wenn man jeden Abend die Welt retten, gewaltige Monster besiegen und ganze Universen meistern kann! Die positive Seite dieser Erlebniswelt ist ein erhöhtes Selbstvertrauen: Computerkids haben die grundlegende Erfahrung gemacht, *etwas bewirken zu können*.
2. **Sozialkompetenz.** Multiplayer-Spiele sind keineswegs „vereinsamend“, sondern das genaue Gegenteil: ein unvergleichliches soziales Erlebnis. Gamers sind deshalb unglaubliche Sozialtiere, die schnell Freundschaften entwickeln und Allianzen bilden können. Die „Social Skills“ sind auf große, rasch wechselnde Gruppen eingestellt, in denen „loose bonds“ herrschen, also variable Bindungen, die man auch wieder auflösen kann. Humor, soziale Eleganz und verbale Wendigkeit spielen eine große Rolle.
3. **Koordination.** Eine Studie der Universität von Rochester fand heraus, dass die visuelle Bildverarbeitung bei Gamern schon bei einer Spielzeit von 10 Stunden enorm gesteigert wird. Ebenso verbessern sich das räumliche Vorstellungsvermögen und die Hirn-Hand-Koordination. Momentan experimentiert man mit Videospiele für Alzheimer-Kranke, um bestimmte Hirnareale zu stärken.
4. **Flexibilität.** Gamer wissen, dass es immer auch einen anderen Weg gibt, den nächsten Level zu erreichen oder ein Problem zu lösen, wenn die **eine** Strategie keinen Erfolg hat...
5. **Wettbewerbs-Lust.** Gamer sind kompetitiv, weil sie wissen und bejahen, dass jeder versucht, das Spiel zu gewinnen. Anerkennung von persönlichem Ehrgeiz ist für sie Teil des Lebensethos.
6. **Renitenz.** Die „Generation Game“ akzeptiert nicht so leicht Autoritäten. Erstens, weil sie wissen, dass man immer nur **vorübergehend** den höchsten Score haben kann. Zweitens, weil sie viel in unwegsamem Gelände in Gruppen unterwegs sind. Das fördert den Eigensinn und die Selbst-Ermächtigung. Und außerdem versteht sowieso niemand ihre Sprache...

Lassen wir diese sechs Eigenschaften Revue passieren, wird schnell klar, dass Gamer die idealen Bewohner der globalen Welt des 21. Jahrhunderts sind. Ihre „Skills“ sind angepasst an ständigen Wandel, komplexe Systeme, kompetitive Umwelten und einen hohen Grad an Eigenverantwortung. Gamer sind *Mutanten der Zukunft*. Genau das machen wir, die Gestrigen, ihnen zum Vorwurf...

ⁱ Nichols, Farrand, S. 43 f

ⁱⁱ Studie der Peter D. Hart Research Association 2005, Siehe Nichols/Ferrand S. 46

ⁱⁱⁱ Nichols, Farrand, S. 45