

Computerspiele und digitale Emigranten

In den letzten 30 Jahren wuchs eine Generation auf, die wie jede Generation gemeinsame Erinnerungen hat. An *Pong*, *Space Invaders*, *Mario Brothers* oder *Monkey Island*. Von der Öffentlichkeit, von der Buch- und der Filmgeneration, werden diese Erfahrungen aber kaum wahrgenommen. Wenn, dann durch Diskurse wie die „Killerspieldebatte“ oder jüngstens durch die Diskussion um „Onlinespielsucht“. Diese öffentlichen Diskussionen wurden bisher geprägt durch eine reißerische Berichterstattung der „Alten Medien“. Man mag dies auch als Gegenwehr der sich unter Konkurrenzdruck stehenden klassischen Medien sehen. Denn eines zeichnet sich in letzter Zeit mehr und mehr ab: die neuen Medien machen sich daran die alten ab- oder sogar aufzulösen. Laut einer Studie der EIAA zum durchschnittlichen Medienkonsum (2008) verbringen junge Menschen zwischen 16 und 24 Jahren inzwischen erstmals mehr Zeit online oder mit Computerspielen als vor dem Fernseher. Wenn sich so viele Menschen mit einem Medium beschäftigen, verändert dieses auch Kultur und Gesellschaft. Einige Beispiele:

- Die nimmermüde Werbung machte Computerspiele schon als Lifestyle einer wichtigen (für den Verkäufer) Altersgruppe aus und verarbeitete dementsprechend Inhalte der „Klassiker“ wie Tetris in der Autowerbung (das Werbevideo von Honda, in dem der Gepäckraum des Modell „Jazz“ im Tetris-Stil gefüllt wird, kann auf YouTube angeschaut werden, http://www.youtube.com/watch?v=bBp_pNLyhkQ, Stand 02.06.2009).
- Der Schutz und die Pflege der Anfänge der Computerspielära ist das Ansinnen des von der EU finanzierten Projekts „KEEP“, dessen Träger die Nationalbibliotheken von Frankreich, Deutschland und den Niederlanden sowie das Berliner Computerspielmuseum sind (<http://winfuture.de/news,47415.html>, Stand 02.06.2009). Dabei reicht es nicht nur die Software zu archivieren, sondern auch die Hardware muss gepflegt werden, damit die Originale lauffähig bleiben.
- Der Super Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto bekam 2006 in Frankreich vom Kulturminister den Kulturorden "Ordre des Arts et Lettres" in Frankreich für seine kulturellen Verdienste verliehen. (spiegel online 2006)
- Der deutsche Kulturrat geht bereits davon aus, dass Computerspiele Kulturgut sind. Verwiesen wird hier auf die im November 2006 erschienene Studie zur Kulturwirtschaft in Europa. Auf europäischer Ebene werden dem kulturellen Sektor neben Musik, Bücher und Film auch Computerspiele zugerechnet (Zimmermann/Schulz 2008).
- Am 31. März 2009 wurde der erste Deutsche Computerspielpreis nach einer Begrüßung durch Kulturstaatsminister Bernd Neumann verliehen.

Henry Lowood, Professor an der berühmten amerikanischen Universität Stanford, erstellt in 2007 im Auftrag der US-Nationalbibliothek zusammen mit drei Spiele-Entwicklern und einem Spiele-Journalisten eine Liste der, ihrer Meinung nach, zehn wichtigsten Spiele. Damit ernannte eine der bedeutendsten Bibliotheken der Welt Computerspiele zu einem wertvollen Kulturgut (Fiutak 2007). Auf Lowoods Liste befindet sich auch das 1993 erschienene PC-Spiel *DOOM*, dessen kulturelle Qualität sich für deutsche Verhältnisse nicht gleich erschließt, denn *DOOM* gilt als entwicklungsbeeinträchtigender Ego-Shooter und wurde 1994 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Deutschland aus bewahrpädagogischen Gründen indiziert. Es dauerte ein Jahr bis zur Indizierung. Dies ist eine lange Zeit für ein digitales Medium, bei dem der erste Level kostenlos downloadbar war und als Shareware am Zeitschriftenkiosk für wenig Geld verkauft wurde. *DOOM* wurde 1993 (und auch danach oder vielleicht aufgrund der Indizierung erst recht) von allen Jungen ab zehn Jahren gespielt und erlangte so einen hohen Bekanntheitsgrad.

DOOM war aufgrund seiner Vernetzungs-Option ein spielkultureller Meilenstein. In einem der ersten vernetzbaren Spiele spielte man nicht nur gegen nach einer Weile berechenbare Computergegner, sondern gegen menschliche Mit- bzw. Gegenspieler. Bei ihren teilweise

abenteuerlichen Vernetzungsversuchen bildete sich eine ganze Generation selbst in Technikkompetenz aus. *DOOM* gilt als Anfang der LAN- (Local Area Network)-Bewegung, einer selbstorganisierten Szene von Jungen und jungen Männern, welche mit LAN-Partys unter anderem die Demo-Szene als Treffpunkt ablöste. Die LAN-Bewegung wurde, wie die Techno-Bewegung, rasch kommerzialisiert, die eSport-Liga entstand mit professionellen und gesponsorten Spielern. So genannte Fun-LANs, in denen es mehr um Spaß als um Wettbewerbe ging, sahen sich als Gegenbewegung zum so genannten Pro-Gaming. Mit dem Aufkommen hoher Bandbreiten wanderten in den letzten Jahren viele Jugendliche zum Spiel in das Internet ab. LAN-Parties bzw. Computerspielnächte werden heutzutage in vielen Orten von Pädagogen organisiert und sind, meiner Ansicht und Beobachtung nach, damit als subkulturelle Bewegung im eigentlichen Sinne quasi verschwunden. Über vernetzbare Spiele wie *DOOM* haben viele junge Menschen das Internet als Spiel- und Freizeitmöglichkeit entdeckt. Durch das Internet waren sie nicht mehr auf das Organisieren von Sporthallen oder ähnlichem angewiesen. 15 Jahre nach *DOOM* brauchen Spieler für eine vernetzte Partie gegen menschliche Gegner oder Mitspieler keinen „Ort“ als lokalen, verortbaren Punkt auf der Landkarte mehr.

Weiterhin spielkulturell bedeutsam ist der Beitrag von *DOOM* für die Echt-Zeit im Spiel und für die Immersion des Spielers. *DOOM* bot Bilder, welche jeweils neu in Echt-Zeit berechnet worden waren. Der Spieler lief nicht durch vorgerenderte Szenerien. Zudem machte die First-Person-Perspektive den Spieler zum direkten Akteur, der genau „jetzt“ reagieren musste und nicht permanent abspeicherte. Die vom Spiel geforderte Präsenz des Spielers verstärkt mehr noch als die Beobachter-Rolle in Third-Personen-Perspektiv-Spielen Immersion und Identifikation. Genug Gründe also, um *DOOM* als wichtigen kulturellen Meilenstein Anerkennung zu zollen und als Kulturgut anzuerkennen. Über die Qualität ließe sich aufgrund der oben erwähnten Indizierung bestimmt eine spannende Auseinandersetzung führen. Jugendkulturen in der Computerszene bauten bewusst auf den Gewaltprovokationen (Kettensäge in *DOOM* als Nahkampfwaffe) und Tabubrüchen als Abgrenzung zu den Erwachsenen auf. Würde *DOOM* beispielsweise auch in Deutschland als Kulturgut anerkannt werden, würde sich eine spannende Diskussion zwischen Jugendschützern und Kulturförderern anbahnen. Wie würde eine deutsche Killerspiel-Diskussion verlaufen, wenn *DOOM* als Kulturgut anerkannt wäre? Vielleicht würden Computerspiele mit Gewaltinhalten nicht mehr von außen betrachtet werden, sondern aus einer Warte des Verständnisses heraus. Was vielleicht durchaus dienlich wäre für Pädagogen beim Beziehungsaufbau zu heute aufwachsenden Kindern und Jugendlichen. Vielleicht.

Vielleicht ist es aber auch für die älteren Medien-Generationen an der Zeit, sich dem Computerspiel nicht nur ablehnend gegenüber zu verhalten, sondern ihren Begriff von Kultur zu öffnen und sich mit einer neuen Mediengeneration zu verbinden. Unter dem Eintrag „Kultur“ findet man im Deutschen Universalwörterbuch nämlich unter anderem folgenden Zusatz: „ein durch Sprache und Kultur verbundenes Volk“ (Deutsches Wörterbuch 2006.1028). Bei der Anerkennung des Computerspiels als Kulturgut geht es auch um eine gesellschaftliche Einbindung der „Digital Natives“ oder der Echt-Zeit-Generation, welche bislang von den verständnislosen „Alten Medien“-Generationen erfolglos kriminalisiert worden ist oder derzeit als „computerspielsüchtig“ etikettiert wird.

Nach Prenskys Auffassung sind die „Digital Natives“ eine Parallelgesellschaft, die seit frühester Kindheit digitalen Medien kennen und früh nutzen gelernt haben. Den Zugang der „Digital Natives“ zu Computerspielen zu verstehen, fällt besonders Kindern der Buch- und Filmgeneration schwer. Ein Desinteresse an Vergangenheit und Zukunft, die Konzentration auf das „Jetzt“ ist für die Buch- und Filmgeneration, die etablierte Gesellschaft, ein Affront. Schon der Moment des Wartens ist Wagner zufolge für die Echt-Zeit-Generation negativ belegt. „[...] alles hat sofort zu passieren und Verzögerungen werden nicht toleriert.“ (Wagner 2006a.43). Kommunikation über allen Kanälen, Teamspeak, ICQ, Mailinglist und Forum hält die „Digital Natives“ in der Echt-Zeit, im Jetzt gefangen. Folgen dieser Echt-Zeit-Kultur sind laut Wagner beispielsweise vielleicht auch eine „Radikalisierung der Umgangssprache“, die auf der durch Technologie entemotionalisierten und

textbasierten Kommunikation zurückzuführen sei und nicht als gesellschaftlich gefährliche Entwicklung verstanden werden sollte (Wagner 2006a.44). Denen, die mit den „alten“ Medien sozialisiert worden sind, stehen verständnislos einer „On Demand“-Generation gegenüber, die ihre Medieninhalte sofort ohne Senderdiktatur abrufen möchten, sich deshalb vom Fernsehen loslösen und hin zum zeitungebundenen Internet wenden. Eine Generation, deren Spielwelt ein virtueller Treff ist, zu dem sie über WLAN- oder DSL-Anschluss gelangen.

Die etablierte Gesellschaft (und damit nicht nur, aber bestimmt auch Schule) muss sich mit den Veränderungen auseinandersetzen, denn die heute aufwachsenden Kinder entwickeln ein auf „die Merkmale der technologischen Vernetzung abgestimmtes Werteverhältnis“ und die technologische Entwicklung ist nicht mehr umkehrbar (Wagner 2006a. 45). Die Anerkennung der kulturellen Leistungen der Echt-Zeit-Generation oder der „Digital Natives“ könnte einem Exodus von jungen Menschen in eine fiktive, ihre zweite Realität, Horx zufolge vielleicht auch einer „Revolte gegen die Wirklichkeit“ und damit einer Zerteilung unserer Gesellschaft entgegenwirken (Horx 2006.12.). Die Anerkennung des Kulturgutes Computerspiel wäre vielleicht der erste Schritt einer ernst gemeinten „Digitalen Immigration“ der etablierten Gesellschaft.

Deutsches Wörterbuch. 2006. 6. Auflage. Dudenverlag. Mannheim – Leipzig – Wien – Zürich.

Fiutak, Martin. 2007. US-Nationalbibliothek erstellt Computerspiele-Kanon. ZDNet.de. 17.03.2007 (<http://www.zdnet.de/news/tech/0,39023148,39152670,00.htm>)

Horx, Matthias. 2006. Meine Reise in die zweite Welt. PM Magazin. (http://www.horx.com/MedienHighlights/World_Of_Warcraft.pdf)

Schulz, Gabriele/ Zimmermann, Olaf. 2008. Zensur oder öffentliche Förderung? - Computerspiele in der Diskussion, 09. April 2008 (<http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf>)

Spiegel online. 2006. Frankreich macht Super Marios Vater zum Ritter. 13.03.2006 (<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,405782,00.html>)

Wagner, Michael. 2006a. Ich spiele, also bin ich!. Reflexionen zur Bedeutung hypermedialer Jugendkulturen im pädagogischen Alltag. In: Medienimpulse. Heft Nr. 56. Juni. S. 41-45.

Wagner, Michael. 2006b. Die Gesellschaft der digitalen Immigranten. Über die Relativität von Begabungen in einer technologisierten Gesellschaft. In: newsletter Nr. 13. özbf, April 06, S. 9-10.

Autor: Jens Wiemken, Medienpädagoge, byte42.de