

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 72 (1985)
Heft: 10: Video- und Computerspiele

Artikel: Pac-Man und der Angriff der Dämonen
Autor: Rost, Christian / Seesslen, Georg
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-533889>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Pac-Man und der Angriff der Dämonen

Anmerkungen zur Mythologie des elektronischen Spielzeugs

Christian Rost / Georg Seesslen

Neue Erscheinungen in der Kinder- und Jugendkultur werden im allgemeinen von den pädagogischen und kulturkritischen Instanzen mit Skepsis, Argwohn, hier und dort mit offener Abwehr betrachtet. Das betrifft etwelche Neue Wellen in der Pop-Musik und ihre dazugehörigen Lebensstile ebenso wie neue Modetorheiten, neue Sprach-Floskeln. Es betrifft den Einzug blutrünstiger Bilder ins Kinderzimmer wie das neue elektronische Spielzeug, Video- und Computerspiele.

Die Fragen dabei lauten stets: Was ist das wirklich Neue? Wo schlagen Quantitäten in neue Qualität um? Wo wird eine Grenze möglicherweise endgültig überschritten? Wo hört die gemeinsame Sprache auf?

Nur auf den ersten Blick scheinen diese Fragen leicht zu beantworten. Nämlich wenn man bereit ist, hier und dort einen neuen Teufel am Werk zu sehen. Die allzu schnelle, allzu leichtfertige Beantwortung mag jedoch eine der Ursachen dafür sein, dass unsere Gesellschaft so weit davon entfernt ist, ihre Jugend, ihre Zukunft zu verstehen wie selten zuvor.

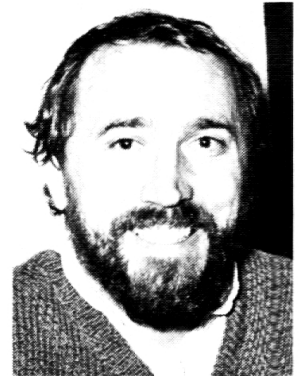
Offensichtlich ist unsere Gesellschaft rückwärtsgewandt, gerontokratisch genug, um das verständnis- und lustlose Gejammer vom «Verschwinden der Kindheit» zum Bestseller avancieren zu lassen.

Wir fürchten, wer sich ernsthaft mit der Veränderung dessen, was wir «Kindheit»

Christian Rost, geb. 1955, Ausbildung als Sozialpädagoge, Foto- und Textveröffentlichungen u.a. in «TransAtlantik», «Medium», «Filmbeobachter», «Freundin», «Medien praktisch». 1984 das Buch «PAC MAN & CO» gemeinsam mit Georg Seesslen. Derzeit bin ich Redaktor beim Bayrischen Rundfunk, Redaktion Schule und Erziehung.



Georg Seesslen, Studium an der Münchner Akademie der Bildenden Künste: Malerei, daneben Kunstgeschichte und -soziologie. 1976 Gründung des Verlages «Roloff & Seesslen», der sich auf filmhistorische und kulturkritische Werke konzentrierte. Mitarbeit bei den Zeitschriften «medium», «Medien & Erziehung» und «Zoom». Wichtigste Publikationen: die zehnbändige Reihe «Grundlagen des populären Films», das Lexikon «Unterhaltung» und die Reihe «Computer kinderleicht». Daneben Arbeiten für das Fernsehen.



nennen, durch die neuen Medien, die neuen Kulte und die neu entstandenen Computer-«Sprachen», auseinandersetzen will, der muss sich auf die grundsätzliche Widersprüchlichkeit der Kindheit selbst, der Computer-Kultur und schliesslich der Öffentlichkeit einlassen.

Hier ist ein Tropfen auf den heissen Stein der Oberflächlichkeit und der Abwehr des Unverstandenen:

Mike

Mike ist 14 Jahre alt. Vor zwei Jahren hat er damit begonnen, Videospiele zu spielen. Zuerst an den Automaten, dann, weil ihm das auf die Dauer zu teuer wurde, mit einem Videospielgerät, das er zum Geburtstag geschenkt bekommen hat. Heute benutzt er einen Computer, der ihm allerdings, nach unergiebigem Versuchen mit dem Selbstprogrammieren, zur «Abspielstation» für Computerspiele geworden ist.

Seine Lieblingsspiele sind Adventure-Spiele wie «Pitfall», also Spiele, in denen man in die Rolle eines Helden schlüpft, um sich auf eine abenteuerliche und äusserst gefährdete Reise zu begeben, um einen Schatz (oder wenigstens den Ausweg aus einem Labyrinth) zu finden. Mike ist nicht besonders fanatisch beim Spielen. Er achtet wenig auf seinen Punktestand und versucht auch nicht, sich besonders raffinierte Strategien zurechtzulegen. Für ihn kommt es nicht darauf an, immer bessere Leistungen zu erzielen; er sucht vielmehr das Neue. Von dem Bild einer neuen Spiel-Ebene kann er so begeistert sein, dass er darüber das Spiel selbst vergisst. Daher liebt er es auch besonders, neue Spiele auszuprobieren. «Das ist», sagt er, «wie ein neues Comic-Heft zum ersten Mal lesen.» Wenn er ein Spiel durch und durch «kennt» (was bei den neueren Computerspielen allerdings manchmal sehr lang dauern kann), verliert er das Interesse daran. Rein leistungsbezogene Spiele wie «Deacathlon» und andere Sportsimulationen, «Pac Man» oder die berühmten «Ballerspiele» interessieren ihn kaum. «Da passiert nie etwas Überraschendes.»

Manfred

Manfred ist 16 Jahre alt. Er bezeichnet sich selbst als einen «fanatischen» Videospieler. Er ist Experte für Abräumspiele wie «Asteroids» oder «River Raid». Er spielt immer wieder seine Lieblingsspiele und schafft es dabei immer wieder, seine letzte Punktezahl zu überbieten. Wenn er es noch einmal geschafft hat, ist er mit sich und der Welt zufrieden, wenn nicht, sagt er, ihm fehle etwas. «Dann war das Spielen sinnlos, und ich ärgere mich darüber.» Für Manfred ist das Computerspiel eine Selbsterfahrung; er möchte «gut» sein, das Spiel «besiegen».

Sylvia

Sylvia ist 15 Jahre alt. Sie spielt am liebsten Text-Adventures wie «Herr der Ringe», aber auch «Hulk». Ihr Englisch reicht gerade aus, um die Fragen zu beantworten; manchmal

nimmt sie die Spiele zum Anlass, sich ein bisschen in die Sprache «hineinzuknien». Mittlerweile gibt es auch schon deutsche Text-Abenteuer wie «Vasco da Gama» oder «Herkules».

Sylvia geht sehr sorgfältig an die Spiele heran. Natürlich kennt sie den Roman von Tolkien und die Comics vom «Hulk», dessen groteskes Äusseres sie eher bemitleidens- als fürchtenswert empfindet. Nach den Büchern und den Spielen zeichnet sie sich Pläne und Karten, und sie führt Buch über Entscheidungen, die zu positiven oder negativen Resultaten geführt haben. Das Spiel ist für sie «ein bisschen wie Schach, nur, dass es da eben einen realistischen Hintergrund, eine richtige Geschichte gibt». Sylvia taucht in eine Welt mit eigenen Gesetzen ein, die sie verstehen lernen kann, und sie sammelt darin Erfahrungen; sie durchforscht einen Kosmos auf seine Regeln hin.

Sylvia hat auch begonnen, mit dem Computer selber zu arbeiten. Programme schreiben macht ihr weniger Spass; viel lieber arbeitet sie mit dem Koala-Pad, einem Grafiktablett, mit dem man frei Bildschirmgrafiken erstellen kann. Bei ihren Kreationen ist sie von den Phantasie-Gestalten ihrer Spiele und ihrer Lieblingslektüre beeinflusst. Es entsteht eine Märchenwelt, in der es offensichtlich auch eine Reihe beängstigender Momente gibt. Trotzig sagt sie, was sie mache sei «Kitsch», aber das gefalle ihr nun einmal.

K.P.

K.P. ist 12 Jahre alt. Er hat begonnen Videospiele zu spielen, als die Automaten aufkamen. Manchmal musste man ihm dabei noch eine Obstkiste unter die Füsse stellen. Meistens war er dabei mit älteren Mitschülern zusammen. Aber bei den Spielen war er fast immer besser als sie. «Da konnte mir keiner etwas vormachen!» Auch er ist mittlerweile auf den Computer «umgestiegen». Zwar spielt er noch Spiele, sein Interesse ist aber mehr auf das Programmieren und auf den Umgang mit



verschiedenen Peripherie-Geräten gelenkt. Er hält sich nicht für ein Genie, aber wenn er sagt, er sei «nicht schlecht», sagt er das mit einem ziemlich stolzen Grinsen. Er ist der jüngste in einer Gruppe von Computer-Freaks und weiss sich hier zu behaupten. Mit dem Computer «spielen» will er heute nur noch, wenn er allein ist. Allerdings entwirft er mit den anderen auch selbst Spiele.

Das Spiel und die Persönlichkeit

Dies sind nur wenige von den Möglichkeiten, wie Kinder und zu welchem Ende sie mit Video- und Computerspielen umgehen. Was für den einen der Einstieg in die neue, so unbegrenzte und doch geborgene Welt des Computers ist, das ist für den anderen eine ästhetische Erfahrung, das «Kino, in das man selber eingreifen kann». Und was für den einen ein Stück Selbstbeweis, Hilfe bei der schwierigen Identitätssuche ist, das ist für den anderen das Eintauchen in eine «Parallelwelt», in der die Regeln und Gesetze durchschaubar, unbestechlich sind. Dazu gibt es viele Möglichkeiten dazwischen und darüber hinaus. Sherry Turkle¹ berichtet von dem wohl sehr amerikanischen Fall eines Jungen, der in den Kneipen solange ein bestimmtes Videospiel bearbeitete, bis sein Name in der vom Chip gespeicherten «Bestenliste» erschien. So hinterliess er eine «Spur», ähnlich den Graffiti-Malern.

Bei den Recherchen zu unserem Buch² waren wir zunächst überrascht darüber, wie wenig die Video- und Computerspiele die Persönlichkeit der Kinder und Jugendlichen zu verändern in der Lage sind, wie sehr aber im Gegenteil diese Persönlichkeit dafür ausschlaggebend war, wie mit dem elektronischen Spiel umgegangen wurde, welche Erwartungen an es gestellt wurden und welches Segment des Angebots benutzt wurde.

Wer eine «Krücke» braucht, benutzt das Computerspiel dazu, wie er eine andere benutzt hätte, um sich besser zu fühlen. Wer

zur Aggression neigt, bevorzugt die aggressiven Spiele (auch und gerade, wer seine aggressiven Impulse aus welchem Grunde auch immer verbergen oder verdrängen muss). Wer «Führungseigenschaften» aufweist, merkt sehr bald, dass über das Spiel auch ein Stück Computer-Macht zu erringen ist. Wer sich in einer erträumten, geregelten Welt wohler und besser aufgehoben fühlt als in seiner wirklichen, wird sich in den perfekten Gegenwelten der logischen Abenteuer zuhause fühlen. Wer stets Leistung braucht, um sich selbst zu fühlen, wird auch im Videospiel nichts anderes als die Herausforderung und Möglichkeit zu Leistung sehen (und wird auch wenig einer Militarisierung und gelegentlichen Brutalisierung seines Spieles entgegensetzen haben). Ein Einzelgänger wird auch als Computerspieler eher allein bleiben; gesellige Menschen lassen sich auch vom Videospiel nicht zur Absonderung bewegen. Und so weiter.

Da Video- und Computerspiele in der Tat eine «Welt» sind, so kann es nicht verblüffen, dass sich in dieser Welt die mannigfaltigsten, widersprechendsten Formen und Regeln erkennen lassen, dass zu jeder Beobachtung eine andere gemacht werden kann, die das pure Gegenteil zu sagen scheint.

Diese Tendenz verstärkt sich durch ein neues Angebot, das gerade im letzten Jahr (und einigermassen unbemerkt, weil weniger spektakulär) die «kreativen» Möglichkeiten des Computerspiels erhöhten. Längst ist das Computerspiel nicht mehr auf Raumschlachten, Krieg und Sportimitation festzulegen (wie es auf der anderen Seite auch Spiele mit noch mörderischeren Impulsen gibt). Da gibt es Programme, mit deren Hilfe man eine eigene Zeitung gestalten kann, andere, die das Geschäft des Zeitungsmachens simulieren («The Newroom»); Spiele wie «Vasco da Gama» lassen historisches Interesse mit einer spannenden Spielhandlung ineins gehen, und insbesondere die Musik- und Grafikprogramme haben gerade für Kinder neue Möglichkeiten eröffnet. Schliesslich gibt es auch in Spiele verpackte, für Kinder erarbeitete Formen zur Text- und Datenverarbeitung. Andererseits

fehlt in kaum einer gut sortierten Raubkopierei das Spiel «Custer's Revenge», wo es um die Vergewaltigung einer gefesselten Indianerin durch die Spielfigur geht.

Wenn nun die Computerspiele nicht die Persönlichkeit eines Menschen verändern (bei manchen Erwachsenen sind wir uns da allerdings nicht so sicher wie bei den Kindern), was verändern sie dann? Denn dass die Welt der Kindheit vor dem Auftauchen der Computerspiele eine andere war, kann so wenig übersehen werden, wie, dass den Computerspielen immer noch ein Element der Freundlichkeit (nicht: der Niedlichkeit) fehlt, auch wenn man sich in der letzten Zeit bemüht hat, auch Spiele zu entwickeln, in denen es weniger um Konkurrenz als um Zusammenarbeit geht.

Zur Funktion des Computerspieles

Es ist wohl das Denken, der Begriff der Wirklichkeit, was sich durch die Computerspiele verändert hat. Und es ist die Funktion der «Öffentlichkeit» der Kindheit, die sich verändert hat. Es ist die Bildung notwendiger Mythen, und es ist die Definition des eigenen, des fremden Lebens, des Ichs und der Welt.

Der Prozess der Identifikation im Computerspiel verläuft zugleich kühler und radikaler als in herkömmlichen Spielen. Nahezu jedes Kind, das Computerspiele spielt, spricht von der Figur, die es mit seinem Joystick lenkt, in der ersten Person: «Ich bin Pac-Man, und ich muss durch ein Labyrinth und so Punkte fressen. Ich werde von Gespenstern gejagt, die mich töten können, wenn ich nicht besonders grosse Krafttabletten fressen kann. Dann kann ich nämlich die Gespenster fressen.»

Wenn ein Spiel erklärt wird, heisst es auch: «Da ist man so ein Männchen, das muss dauernd Leitern rauf- und runterklettern...», oder es heisst «Du bist eine Raumstation der Erde, die von ausserirdischen Vögeln angegriffen wird.»

Diese Identifikation steht auf den ersten Blick in gewissem Kontrast zur doch meistens recht

abstrakten Darstellung (zumindest der «klassischen» Spiele), und noch mehr zur irrationalen Spielsituation, in der Gesetze des Alltagslebens und der erfahrbaren Physik allenfalls noch zufällig eine Rolle spielen. Ausserdem sind alle Grössenverhältnisse, an die wir gewohnt sind, aufgehoben. So wie es in einem Spiel einen Frosch gibt, der stirbt, wenn er ins Wasser fällt, gibt es in einem anderen Menschen in drei völlig verschiedenen Grössen und in verschiedenen Darstellungsweisen, die dennoch miteinander «kommunizieren» (wenn auch nicht auf besonders freundliche Art).

Mit etwas gutem Willen könnte man in manchen Spielen ein Element des Nonsense entdecken, das ganz im Gegensatz zu der «Ernsthaftigkeit» steht, mit der gespielt wird. Eine Fähigkeit mag das sein, wie Alice im Wunderland sich nicht darüber zu wundern, dass hier alles anders ist als in der gewohnten Wirklichkeit. Es ist nicht einmal zu sagen, die Welt wäre auf den Kopf gestellt. Es ist vielmehr ein Durcheinander-Werfen der Regeln, das Obsiegen des Spiels und damit der Verwandlungen über die Alltagslogik. Und wie im Wunderland ist auch bei den Computerspielen dieser Aufstand gegen die Alltagslogik verbunden mit einer fast pedantischen und gnadenlosen «Logik», insbesondere der Widersacher.

Diese Verwandlungen, das Ersetzen einer «echten» durch eine «künstliche» Logik, geschieht, weil der Computer (oder sein Programmierer) es so will. Es geschieht einerseits, weil es der Denk- und Darstellungsweise der Maschine entspricht, andererseits, weil nach solcher Verwandlung Bedarf besteht.

Wir sind es gewohnt, in einem Spiel die Abbildung auf und die Vorbereitung zu etwas «Wirklichem» zu sehen. Allenfalls lassen wir es zu, dass sich der eine oder andere in einem Spiel ein wenig verstecken kann, etwas tun darf, was ihm sonst nicht gestattet ist.



Finden Sie den Ring des Schlangengottes AMON und befreien Sie mit ihm die Welt von allem Bösen! (Werbetext)

Die Simulation von Macht

In einer zweiten Phase der Rationalisierung sind wir dahinter gekommen, dass wir Alice unterstellen können, sie begegne in ihrem Wunderland nichts anderem als ihren eigenen Obsessionen (oder doch denen ihres Autors). Aber dann kommen wir wohl nicht darum herum, anzuerkennen, dass es sich bei diesen Obsessionen um nichts anderes handelt als um die Erscheinungsformen der Macht, der die rebellische kleine Viktorianerin begegnet, und die sie vergeblich versucht, auf ihre Legitimität, auf ihre «Nützlichkeit» hin zu befragen.

Und vielleicht ist auch dies eine der wenigen, aber vielen Computerspielen gemeinsamen Eigenschaften, dass es nämlich in ihnen um Formen der Macht geht, um hässliche, komische, banale, heroische oder groteske Macht, um Macht, die sich wie Goggelmoggel nicht nur die eigenen Regeln macht, sondern gar noch die eigene «Sprache». Der Videospieler muss, noch einmal wie Alice, die Logik, die Gesetze, die «Sprache» seiner Widersacher, ihre wahre Bedeutung herausfinden. Zum Teil muss er sogar, um des Überlebens willen, mit Lebensformen und Situationen umgehen, die er zu «verstehen» keine Chance hat. Aber da wiederholt sich dann doch etwas Alltägliches: auf Formen und Zeichen reagieren, deren Inhalt und Wesen verborgen bleiben (wenn sie denn Inhalt und Wesen haben mögen).

Der Computer selbst simuliert diese Macht, lässt sie, zu einem Teil, auch den Spieler simulieren, und er parodiert sie auch zugleich. Er ist im Grunde unschlagbar, es sei denn, man amputierte ihm etwas vom Gedächtnis oder machte sich durch Tricks selbst «unsterblich», etwa durch «Trainingspokes» (das direkte Ansprechen von bestimmten Speicherstellen im Computer, durch das der Spielverlauf beeinflusst werden kann, ohne dass man in das Programm selber hinein muss.)

Diese Simulation durch den Computer ist aber etwas anderes als beispielsweise die Simulation durch ein Rollenspiel. Natürlich geht es auch hier um die Ängste, Wünsche und Interessen der Spieler. Und natürlich geht es auch hier um die Macht. Doch anders als im freien oder mehr oder minder gesteuerten, durch Medien und Industrie vor-, nein, nicht: programmierten, sondern eher katalogisierten Rollenspiel, anders sogar noch als im ebenfalls regelsüchtigen Fantasy-Rollenspiel, müssen sich diese nicht in einer wie auch immer erfundenen und «erlogenen» sozialen Situation offenbaren. Sie finden sich vielmehr direkt dargestellt, gleichsam in eine mathematische Form gebracht. Statt einen Wunsch (auch den verbotenen) mehr oder weniger wirkungsvoll zu verkleiden und ihn in einer Ersatz-Situation zu erproben, führt ihn das Computerspiel auf seine allgemeinste Form zurück. Die Computerspiele sind Reindarstellungen von Wünschen und Ängsten, ganz ohne Umwege, ohne Konkretion, aber auch ohne Quellen und ohne Ziele. In den «Machtkämpfen», die die Computerspiele darstellen, ist für den Zuschauer nicht mehr auszumachen, *welche* Machtfragen hier gestellt werden. Es ist eine Frage, die nur den Spieler und den Computer angeht.

Es ist natürlich auch vom Spieler selbst nicht immer zu wissen. Wir haben ein paar mal intensiver nachgefragt, und wir sind zu dem Ergebnis gekommen, dass es fast immer einen mehr oder minder bewussten Zusammenhang zwischen einem Lebenskonflikt und der Art und Weise des Computerspielens gibt. Anders

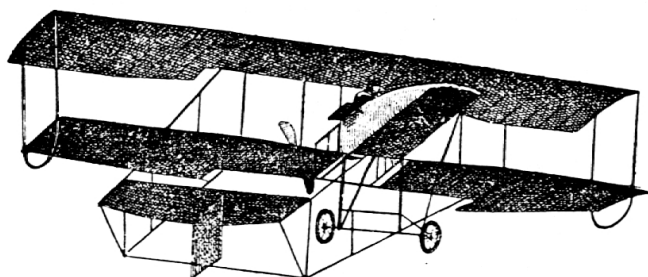
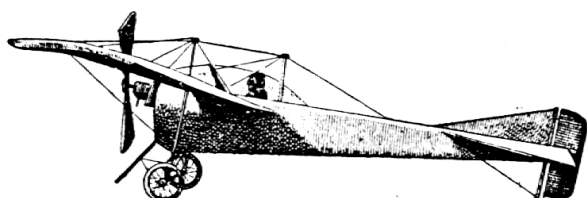
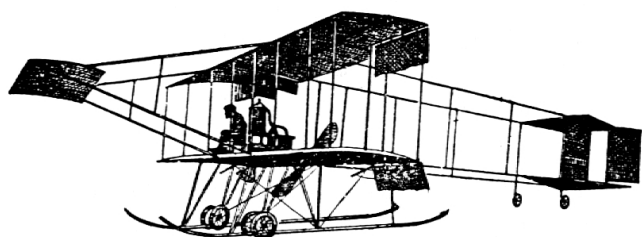
MEIN FREUND 86

Jugendkalender und Schüleragenda

Mit einer Vierfarbreportage über Brasilien. Wettbewerbe mit tollen Gewinnen, ausführliches Kalendarium, erweitertes Minilexikon.

248 Seiten, 8 Seiten vierfarbig, gebunden Fr. 11.50

Walter-Verlag



In jeder Buchhandlung oder Papeterie

Oder Bestellschein bitte einsenden an:
Dreitannen-Vertrieb, Postfach, 4601 Olten

Bestellschein

Ich bestelle _____ Exemplare Mein Freund 1986
Fr. 11.50 pro Exemplar zuzüglich Versandkosten

Name/Vorname _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters

als in ihren anderen Arten des Spielens – einschliesslich des «dramatischen» Lebens in den Subkulturen von Punks bis Fussballfans – fühlen sich aber Kinder und Jugendliche beim Computerspiel ziemlich sicher, dass dieser Zusammenhang nicht «entdeckt» wird. Das Computerspiel führt zu einer paradoxen Situation: Man kann sich ausdrücken ohne sich wirklich «verraten» zu müssen. Das Computerspiel öffnet die Tür zu einer zweiten Wirklichkeit, in der, anders als im Kino und bei der Lektüre von Star-Magazinen, nicht bloss geträumt werden kann.

Es ist dies, nebenbei gesagt, dieselbe zweite Wirklichkeit, die unsere Politik, unser Militär, unsere Wirtschaft, und unsere Kultur überlagert. Kein Mensch kann mehr genau unterscheiden, welche Teile unserer Wirklichkeit noch «richtig» wirklich sind, und welche bereits aus Computer-Simulationen bestehen. Der Zugang der Kinder zu dieser zweiten Wirklichkeit geschieht über die Kraft des Wunsches. Dass das Computerspiel nur das Überleben (und nicht einmal das) als Erfüllung anzubieten zu haben scheint, täuscht über das wahre Geschehen beim Spielen hinweg. Und ist nicht auch beim Märchen das Leben verschenk- und wiedergewinnbar?

Der Computer und der Mythos

Computerspiele sind, wenn uns nicht alles täuscht, ein Teil einer neuen Art, mit Wünschen und Ängsten umzugehen. Sie sind der Beginn einer Art, sich in der Elektronik zu verstecken, zugleich «unterirdische» Reiche zu errichten. Ganz «unschuldig» wird in einem Film wie «Wargames» dargestellt, dass längst die Erwachsenenwelt ein gigantisches Computerspiel ist, das zusammenbrechen kann, wenn sich die Kinder daran versuchen, nein, mehr noch: es kann sich verraten.

Unsere letzte Überlegung führt in einen gleichsam philosophischen Bereich. Es gehört zum Wesen der Kindheit (wenn es sie



Werden Sie zum mittelalterlichen Helden. Grosse Taten sind zu vollbringen. Besiegen Sie die bösen Drachen. Am Ende erwartet Sie die schöne Prinzessin. (Werbetext)

denn wahrhaft gibt), dass in ihr Definitionen des Lebens und des Ichs gefunden werden müssen. Neben der eigenen Lebenserfahrung sind Mythen in dieser Entdeckungsreise das wichtigste Navigationsinstrument.

Die wichtigste mythische «Hilfskonstruktion» war früher das Tier. An seiner freundlichen (und meinethalben auch mit erotischen Untertönen versehenen) wie an seiner bedrohlichen (und nicht minder erotisierten) Form definierte der kindgemässe Mythos das Leben und die Qualität «Mensch».

Nicht unbedingt an die Stelle des Tieres in der Mythologie der Kinder-Öffentlichkeit aber doch neben es und nicht selten in Konkurrenz dazu steht nun die denkende Maschine, der Roboter, der Computer. Heute muss das Kind sich selbst begreifen lernen nicht allein in Abgrenzung gegenüber dem Tier (der Natur) sondern auch gegenüber der Maschine (der Technik).

Unsere Kindheit heisst, einerseits zu verstehen, dass man kein Tier ist, und andererseits zu verstehen, dass man keine Maschine ist – und an beidem dürften sich, weit ins Alter nach jeglicher Kindheit, Zweifel erhalten. Auch die Jugend-Moden, selbst die Musikstile, die sich abwechseln, spiegeln diesen Widerspruch zwischen «Natur» und «Technik» wider. Immer ist da die (Wieder-)gewinnung des einen der Verlust des anderen.

Diese Unterscheidungen sind aber auch ein Teil der Anerkennung von Macht, das Erwachsen-werden. Mit dieser Hierarchie ist zugleich die eigene Machtlosigkeit besiegelt, denn sie setzt sich in der Gesellschaft fort. So bleibt, umgekehrt, nur der Akt der Entgrenzung.

Daher tritt in der Kultur der Kinder-Öffentlichkeit neben den Mythos der Abgrenzung der von der Aufhebung der klaren Trennlinien. Neben das Tier als Freund und Helfer, als gezähmte Natur und eindeutig geschieden vom Menschen, tritt das mythische Halbwesen, die erneute Verschmelzung von Tier und Mensch, von «Donald Duck» bis zu «Der Werwolf von London». Und es war – was Wunder – immer diese neue Verschmelzung, die den Argwohn der Kulturkritik und der Pädagogik auf sich gezogen hat.

Und nun tritt neben den Mythos der Abgrenzung, vom Beherrschen der Technik in Form einer HO-Eisenbahn oder eines Chemiebaukasten, eine neue Form der Entgrenzung. Schon im gewaltigen, mit «schweren Zeichen» überfrachteten Raumschiff und in der Figur des Roboters mit überaus menschlichen Zügen ist dies angedeutet. Man verwandelt sich selbst in ein Raumschiff; man fühlt sich «programmiert», man wünscht sich technische «Verlängerungen» der Person. Die Frage ist nun nicht mehr allein: Wo hört das Tier auf, und wo beginnt der Mensch (auch in einem selbst)? Eine neue Frage ist: Wo hört der Mensch auf, und wo beginnt die Maschine (auch in mir selbst)?

Zu einer solchen Entgrenzung leisten auch die Computerspiele ihren Beitrag. Sie werfen nicht nur die Aggregatzustände des Lebens (Tier, Mensch, Geist, Maschine) durcheinander, sondern halten sich in ihren Figurationen auch nicht an eine verlässliche Trennlinie zwischen belebtem und unbelebtem. Ob etwa ein Computer «lebt» ist für ein kleineres Kind nicht ohne weiteres auszumachen, und das keineswegs allein, weil es in seiner Kultur von belebten Computern und Robotern wimmelt.

SHARP

PC-1401

Taschen-
Computer
unter
Fr. 300.-



Doppelt nützlich: als wissenschaftlicher Rechner und als BASIC-Computer.

Dieser handliche, universell einsetzbare Taschen-Computer ist aussergewöhnlich vielseitig und sehr leicht zu bedienen.

Für CAL-Betrieb: 16stellige Anzeige, 59 fest programmierte wissenschaftliche Funktionen, per Tastendruck abrufbar.

Für BASIC-Betrieb: mit immerhin 40 KByte ROM, Befehle über Tastendruck abrufbar.

Programmspeicherkapazität von 3534 Bytes. Ideal für Schüler, Studenten, Lehrer, Ingenieure. Erhältlich im Fachhandel.

SHARP PC-1401 interessiert mich:

Name

Vorname

Strasse

PLZ, Ort

Telefon

Facit-Addo AG
Badenerstr. 587, 8048 Zürich
Telefon 01/ 491 42 60

Durch Nachdenken vorn.

SHARP

Die Dialektik von Chaos und Ordnung

Die Ästhetik des Videospiels entspricht dem Paradox einer Neuregelung ausgehend von einer Anarchie der Zeichen. Verschiedene Methoden der Bezeichnung und der Zeichen stehen nebeneinander: Zeichen, die nichts als sich selber meinen (eben «Punkte» z.B.), Zeichen, die am Ende eines Abstraktionsprozesses über mehrere Medien noch etwas meinen (ein Rennwagen aus drei Rechtecken), Zeichen, die sich um Ähnlichkeit mit dem Bezeichneten bemühen (die Zeichentrickfilm-artigen Sprites neuerer Spiele), Zeichen, die das Bezeichnete als Autorität anerkennen (ein Hase, der sich wie ein Hase benimmt) und solche, die es nicht tun (ein Wesen, das nur *aussieht* wie ein Hase).

In dieser Anarchie der Zeichen herrscht zunächst das völlige Chaos (übrigens ist bei sehr vielen Computerspielen – einschliesslich des populären «Frogger» – den auftretenden Wesen nicht unbedingt anzusehen, ob sie gut oder böse, hilfreich oder gefährlich sind). Dieses Chaos, das wie gesagt auch die Grössen- und Formen-Verhältnisse betrifft, bricht zum einen radikal mit den Gegebenheiten der realen Welt und macht somit den «Absprung» erst möglich. Es fordert zum anderen die ordnende Kraft heraus. Das Spiel selbst ist nichts anderes als der Versuch, Ordnung in eine chaotische Bilderwelt zu bringen, indem man Regeln erlernt und anwendet. Natürlich haben wir da wieder unsere Metapher auf das «wirkliche Leben», es ist aber, mehr noch, auch die Metapher auf ein zukünftiges Leben mit dem Computer.

Der Computer und der Spieler scheinen nur auf den ersten Blick so zum Tode verfeindete Kontrahenten, dass sie nichts anderes im Sinne hätten, als sich gegenseitig «sterben» zu lassen. Auf einer zweiten Ebene gibt es eine Komplizenschaft, ein Mensch/Maschine-Team, das Ordnung in ein ästhetisches, semantisches Chaos bringt. In der Tat waren bei fast allen unseren Gesprächen mit den computerspielenden Kindern und Jugendlichen die beiden Begriffe «durcheinander»

(«chaotisch», «total irre Situation», «alles ... hin und her», etc.) und «Regel» («ordentlich», «perfekt», «abgeräumt», «stabil») Schlüsselworte für die Erklärung ihres Tuns.

Diese Dialektik zwischen Chaos und Ordnung, zwischen Entgrenzung und Regelung ist beileibe keine Erfindung der Computerspiele, auch wenn sie hier gewiss in ein neues Stadium eingetreten ist. Sie ist im Kern der Kultur der Kinder-Öffentlichkeit verborgen. Jeder Held ist der, der Ordnung in ein Chaos bringt, aber zugleich ist das Abenteuer die Sehnsucht nach solcher Entgrenzung. Der Unterschied zwischen dieser Bilderwelt und dem Computerspiel liegt darin, dass nun der Spieler selbst es ist, der die Ordnung in das Chaos bringen kann (mit der Gewissheit, es nicht ein für allemal zu verlieren). Es existieren bereits neue Spiele, in denen der Spieler die Spielsituation und die dazugehörigen Spiel-«Wesen» erst einmal selbst erfinden muss. Der Triumph über das Chaos wird dann so perfekt wie letztlich trivial. «Wenn ich computerspiele, bin ich Superman!»

Anmerkungen

¹ Sherry Turkle: Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur. Reinbek 1984.

² Christian Rost/Georg Seesslen: Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele. Reinbek 1984.