

Interview Konrad Erzberger (ReGame.org: Website für Responsible Gaming),
Markus Wiemker (Technische Universität Chemnitz,
Medienkommunikation), 12. September 2002

ReGame

Herr Wiemker, bitte stellen Sie sich unseren Lesern vor.

Markus Wiemker

Ich unterrichte Mediennutzung mit soziologischem und psychologischem Schwerpunkt an der Technischen Universität Chemnitz, im Sommersemester veranstaltete ich dort auch ein Seminar über „Die Aneignung von Computerspielen“. Außerdem schließe ich gerade mein Dissertationsvorhaben, das sich um die soziologischen Implikationen medial induzierter Realitätskonstruktionen dreht, ab.

ReGame

Dann können Sie uns erklären, welche negativen, bzw. positiven Eigenschaften durch Computerspiele gefördert werden?

Markus Wiemker

Computerspiele unterstützen die gesellschaftlich notwendige Mediensozialisation, stellen spezifisches Wissen über die Welt bereit, fördern und fordern eine spezifische Art von Reaktionsvermögen, strategischem Denken und Geschicklichkeit und setzen generell eine aktive Aneignung voraus. Eine gemeinsame Nutzung führt zu kollektiv geteilten Deutungsmustern und zur Etablierung entsprechender Spezialkulturen, in denen die Mitglieder ihre Wirklichkeit kollektiv konstruieren. Video- und Computerspiele können so in spezialisierten Sozialwelten existentielle Bedeutung für die Spieler gewinnen.

ReGame

Also fördern Computerspiele auch schlechte Charaktereigenschaften?

Markus Wiemker

Entsprechende beim Spieler schon vorhandene psychische oder soziale Defizite können durch die Nutzung von Computerspielen eine neue Form der Ausgestaltung erfahren.

Im Prozess der Rezeption stellen die Inhalte des Spiels dann eine „Inspiration“ für die Realisierung verschiedener Handlungen dar. Spiele lösen diese Reaktionen oder Prozesse jedoch nicht aus, vielmehr spielen die kontextuellen Faktoren außerhalb der Spielsituation eine große Rolle. In den Spielen werden also neue, oder auch schon bekannte, Möglichkeiten der Realisierung von Handlungen vorgeschlagen. Dies ist aber, historisch gesehen, kein neuer Prozess, mediale Produkte wie Bücher, Musik, Filme waren schon immer „Ideengeber“ für reale Handlungen.

ReGame

Könnte man daraus schließen, dass Computerspiele eine Konditionierung versuchen ?

Markus Wiemker

Nein, sowohl das Pawlowsche Modell der Konditionierung mit seinen zahlreichen Variationen und Abwandlungen, als auch die Aristotelische Katharsisthese führen zu falschen Vorstellungen über die Prozesse, die bei der Aneignung von Computerspielen ablaufen. Bei der Anwendung dieser Theorien findet meist eine Verengung auf die Wirkung der dargebotenen Inhalte statt. Diese Inhalte müssen jedoch, um individuelle oder gesellschaftliche Effekte zu verursachen, von einer subjektiven Sinnwelt mitgetragen werden, d.h. sie werden erst durch die Aktivitäten der Rezipienten zu bedeutsamen Produkten. Im Besonderen, da Computerspiele polysem, mehrdeutig angelegt sind, muss ein Kontext von den Spielern als Interpretationsleistung hinzugefügt werden. Allgemein gesagt müssen bei der Untersuchung von Computerspielen, neben Prozessen der Rezeption, die Kontexte der Aneignung, Prozesse der Produktion, die Besonderheiten der unterschiedlichen Spielgenres und ihre Wechselwirkung miteinander betrachtet werden.

ReGame

Könnte man deshalb ein Computerspiel als Kunstwerk bezeichnen?

Markus Wiemker

Da ich kein Kunstwissenschaftler bin, fällt mir eine fundierte Antwort nicht leicht. Auf Computerspiel-Konferenzen wird dieses Thema jedoch durchaus von Filmwissenschaftlern und Spieldesignern (z.B. Peter Molyneux, Entwickler von Black & White) diskutiert. In meinen Augen dürfte eine Voraussetzung für die Anerkennung von Computerspielen als eine neue Form der Kunst, die Weiterentwicklung der bestehenden Technologien sein.

Erst wenn ein annähernder, photorealistischer Zustand innerhalb der Gestaltung erreicht ist, werden Entwickler bzw. Künstler, wie zuvor in anderen Bereichen der Kunst auch, sich wieder vom Realismus lösen und sich mehr in Richtung neuer Formen der Repräsentation entwickeln. Ich hoffe, irgendwann in der Zukunft werden so Computerspiele, ähnlich wie Filme, einmal als Kunst oder wenigstens als legitimer Bestandteil der Kultur gelten.

ReGame

Lässt sich denn über den Sinn einer Organisation wie die USK streiten oder sind Sie der Meinung das die Empfehlung der Altersabgabe praxistauglich ist?

Markus Wiemker

Ja und nein, auf der einen Seite unterwandern gewisse Spieler immer die Freigaben bzw. fassen die Einstufung „geeignet ab 18 Jahren“ sogar als Kaufempfehlung auf. Auf der anderen Seite kann diese Einstufung als Hilfe bei der Kaufentscheidung sinnvoll sein, da Erziehende in der Regel wenig Überblick über die Vielzahl der Produkte haben. Trotzdem sollte man, glaube ich, diese spezielle Form der Zensur kritisch betrachten, da die Kriterien zur Jugendgefährdung oft unklar sind, und es immer eine Verengung auf die Inhalte der Computerspiele gibt.

ReGame

Sie hielten einen Vortrag, „Where does reality stop... and the game begin?“ - Wo befinden sich denn die Grenzen zwischen Realität und Virtualität und wird sich diese in Zukunft weiter verschieben?

Markus Wiemker

Computerspiele treten immer mehr in Konkurrenz zu unmittelbaren und medienvermittelten Wirklichkeiten wie Kino und Fernsehen. Um auf diese neue Wirklichkeit der Computerspiele zu reagieren, muss der Nutzer sich ganz auf die simulierte Wirklichkeit einlassen. Dieser Prozess des Eintauchens, der Immersion kann dabei als sehr entlastend und aufregend empfunden werden. Die Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens und auf die eigenen Fähigkeiten vermittelt so gleichzeitig Spannung und Entspannung.

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 dem Interface lösen sich auf. Deswegen eignen Computerspiele sich auch für ein Infragestellen der beherrschenden Alltagswirklichkeit und damit für „Ausbruchsversuche“. Diese Verschiebung der Grenze zwischen Realität und Fiktion ist unter anderem durch die besondere Struktur von Computerspielen bedingt. Viele Spiele verfügen ähnlich wie Träume und Phantasien über eine strukturelle Diskontinuität und dezentrierte Narration, bei der lose verbundene Handlungssequenzen um ein gemeinsames Thema gruppiert werden. Konventionelle Erzählcodes, mit ihren Merkmalen von Linearität und Kausalität, werden dabei nicht mehr eingehalten, die Erzählung ist oft nur noch rudimentär vorhanden, und es gibt stattdessen Schichten von Ebenen und Bedeutungen. Dies führt zu einem Spiel mit der Repräsentation, bei der es nicht mehr um die Darstellung von Wirklichkeit, sondern um die Erzeugung von Wirklichkeiten geht. Die digitalen Wirklichkeiten verschleiern dadurch die Differenz von Modell und Reproduktion und Realität und Simulation.

ReGame

Herr Wiemker, vielen Dank für dieses Gespräch.