

Aufklärung für Ex-Zocker

Unheimlich mutete es nicht an. Weder das Super Nintendo, an dem ich viele Jahre spielte, noch der einst heiß ersehnte Nachfolger, das Nintendo 64. Kleine graue bzw. schwarze Kästen. Und auch die Spiele, die ich vornehmlich spielte, hatten so gar nichts Unheimliches: Comicfiguren alla Mario oder Märchenhelden alla Link waren die Protagonisten, keine fotorealistische Grafik, Gewalt nur in der Drastik von Charlie-Chaplin-Komödien. Und doch gab es Zeiten, in denen ich mich diesen unscheinbaren Geräten nicht ohne Scheu nähern konnte, wissend, dass sie anzuwerfen hieße, für Stunden und Stunden in eine Welt hineingezogen zu werden, in der das Lust- das Realitätsprinzip außer Kraft setzt. Freud deutet das Unheimliche als jenes Angsterregende, in dem etwas einst Vertrautes, doch Verdrängtes unwillentlich wiederkehrt.¹ Unheimlichkeit ist die Wiederkehr des Heim(e)lichen. Und heimlich wurde viel gespielt: spätabends und in der Nacht, den Finger auf der Fernbedienung des Fernsehs, um schnell ausschalten zu können, wenn Entdeckung drohte; während der Hausaufgaben schnell für ein Level; vor dem zu Bett gehen »nur für eine Minute«. Verborgenermaßen musste nicht, dass man spielte, sondern die schiere Dauer, der Exzess und der Sog, der von den Spielen ausging und der alle Mahnungen der Eltern vergessen ließ. Mehr als einmal wusste sich der Vater nur mit dem Ausschalten der Sicherung zu helfen, was mir immer zutiefst rücksichtslos erschien. Es war freilich nur die Unbedarftheit dessen, der nicht die leiseste Ahnung davon hatte, was da vor sich ging, der »draußen« war und den »heiligen Ernst« (Huizinga) des Spiels nicht begriffen hatte. In gewisser Weise kann man diesen Ernst wohl auch nicht begreifen, wenn man nicht zumindest einmal ganz drin war in der Eigenzeit und dem Eigenraum des Spiels. Computerspiele haben mit Ritualen gemein, dass man sie von außen zwar deuten und erklären, jedoch nicht verstehen kann. Solange man nicht über die Schwelle geht, bleibt ihre Faszination unverstanden. Als Kind konnte ich diese Schwelle jederzeit und ohne jede Scheu überschreiten. Heute bleibt zumeist mit der Faszination auch die Scheu aus. Ich stehe an der Schwelle, doch nichts zieht mich hinüber. Unheimlich waren mir die Konsolen in jener unbestimmten Zeit dazwischen, in der ich die Schwelle nicht betreten konnte, ohne den Sog zu spüren. Was ist das Heimliche, das ihn ausübte? Halten wir uns zunächst an das Naheliegende: Computerspiele entfalten ihren eigenen Raum und ihre eigene Zeit, eine Welt des

1 Sigmund Freud: *Das Unheimliche*, in: Anna Freud u.a. (Hg.): *Gesammelte Werke in achtzehn Bänden*, Band 12: *Werke aus den Jahren 1917–1920*, London 1955.

Als-ob, in der ein Versuch ein Versuch ist, und eine Möglichkeit zu ergreifen nicht heißt, andere auszuschließen. Dass man in so vielen Games mehr als ein ›Leben‹ hat, ist insofern mehr als eine Metapher. Dass diese Welt des Als-ob in der Kindheit, in der das Spiel (*play*) gleichsam der Modus des Lebens ist, keine bedrohliche Faszination ausstrahlt, ist ebenso verständlich wie die Sehnsucht nach ihr, sobald sie mehr und mehr den Forderungen einer Lebensrealität weicht, in der man sich dem Als-ob nur noch in Simulation und Gedankenspiel gefahrlos hingeben kann. Wo alles, was man tut, nach seinem Nutzen befragt wird, gerät das Spiel unter Legitimationsdruck. Wie hoch dieser gerade für Computerspiele ist, lassen die zahlreichen Studien erraten, die versuchen, einen Mehrwert des Zockens nachzuweisen.² Dass es sich dabei um nachträgliche Rationalisierungen handelt, liegt m.E. auf der Hand. Wer zockt, will nichts lernen, sondern sich gerade einer lustbetonten Nutzlosigkeit hingeben. Das mögliche Versinken in dieser trägt seinen Teil zum Sog hinter der Schwelle bei, wie es wohl auch seinen Teil zur Heimlichkeit des Zockens beitragen dürfte. Lustbetonte Nutzlosigkeit ist sicher nicht ganz und gar verfehlt, doch nur in kleinen Dosen und unter kontrollierten Bedingungen zulässig. Mir schien es jedoch immer als das implizite Versprechen vieler Games, eine ganze Welt zu sein (was der Begriff ›Spielwelt‹ treffend beschreibt). Von dorthier droht das unkontrollierte Versinken. Das Tabu darüber verschiebt das Zocken in die Heimlichkeit. Es ist natürlich nicht ganz richtig, dass der Gamer nichts lernen will. Er will lernen, ins nächste Level, auf die nächste Entwicklungsstufe, zu gelangen. Dieses Lernen jedoch hat sein Ziel bloß im Spiel selbst. Kompetenzerwerb um seiner selbst willen, auf nichts abzielend als auf Funktionslust. Die Wirksamkeit dieses Lernens wiederum war für mich ein weiterer Quell von Unheimlichkeit. Als ich, dem Zocken geraume Zeit entwachsen, einen Zwölfjährigen beim Spielen von Super Mario beobachtete, konnte ich ihm – nach mindestens 10 Jahren Pause und ohne jede Anlaufphase – über eine schwierige Stelle helfen. Die Finger wussten einfach, was sie auf dem Gamepad zu tun hatten. Ungewollt hatte etwas vollkommen Unnützes sich so tief in meinen Körper eingegraben, dass es keinerlei erneutes Training brauchte. Ich erinnere noch das erschrockene Überraschtsein, den heimlichen Stolz und die Beschämung vor den anderen ›Erwachsenen‹, als es gelang. Es gibt beim Zocken ein Moment des Am-Willen-Vorbeischleichens, das, wenn man seiner gewahr wird, unheimlich wirkt, etwas, dass unsere Autonomie und Selbstkontrolle unterläuft.

2 Bspw.: Steven Rausch, Uwe Fasshauer & Alke Martens: »Kompetenzentwicklung in Computerspielen am Beispiel von WoW«, in: *DeLFI 2012*. Christa Gebel: »Kompetenzfördernde Potenziale unterhaltender Computerspiele«, in: *Unterrichtswissenschaft* 34 (2006), S. 290–309.

Die Scheu vor den unscheinbaren Kästchen, die, entmachtet und entzaubert, in meiner Dachkammer vermotten, verdankte sich wohl der heimlichen Sehnsucht nach einer Welt des Als-ob und der erlaubten Nutzlosigkeit sowie einer Angstlust am Verlust der Selbstkontrolle, die jene ganz unkindliche Sehnsucht als kindisch verbannt. Dass ich sie nicht mehr habe, scheint mir, so gesehen, doch eher ein Grund zur Traurigkeit, denn als Triumph der Aufklärung.

