

Auf einen Kaffee  
mit ...  
Gerrit Herlyn

Zur biographischen  
Bedeutung des  
(Online-)Spielens im  
digitalen Alltag

Gerrit Herlyn ist zurzeit Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Volkskunde/Kulturanthropologie der Universität Hamburg im BMBF-Verbundprojekt *Sicherheit im öffentlichen Raum* (SIRA).

*vokus: Helle Meister und du habt als Wissenschaftliche Mitarbeiter an unserem Institut vor Kurzem das Forschungsprojekt »Spielkulturen« abgeschlossen. Könntest du für vokus eine kleine Zusammenfassung geben, in der du kurz etwas zum Projekt sagst und auch, aus welchen vorherigen Forschungen es entstanden ist?*

Gerrit Herlyn: Das Projekt *Spielkulturen. Zur biographischen Bedeutung des Spielens und des Online-Spielens im digitalen Alltag* ist angesiedelt im *Forschungskolleg Kulturwissenschaftliche Technikforschung*. Projektförderer ist das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Bereich Innovations- und Technikanalyse, wo traditionell eher ingenieurwissenschaftliche Forschung unterstützt wird, aber mittlerweile auch das Interesse an kulturwissenschaftlichen Perspektiven auf Technisierung gestiegen ist. Und dort gab es damals eine Ausschreibung, wo nach der Bedeutung von Online-Spielen für die Technikaneignung bei älteren Erwachsenen gefragt wurde. Wir haben einen Antrag mit einem klassisch-volkskundlichen – oder vielleicht sogar klassisch-hamburgisch-volkskundlichen – Ansatz eingereicht, in dem wir vorgeschlagen haben, die Biographien von Menschen aus drei Altersgruppen im Hinblick auf Spiel, Technikaneignung und den Komplex Computer-Internet-Spiel zu untersuchen. Und das wollten wir dann im Hinblick auf verschiedene Fragen in Beziehung zueinander setzen; also etwa bezogen auf die Frage nach der Altersgebundenheit von Spieltechnik/Computerspielverhalten – also das ist der Projektrahmen gewesen.

*Die Laufzeit war zwei Jahre, und ihr sitzt ja gerade über den Abschlussarbeiten des Projekts.*

Genau.

*So über die Projektdauer – wie würdest du sagen, hat sich das Projekt entwickelt und hat es sich in den Grundfragestellungen weiterentwickelt?*

Also die Grundfragestellungen haben sich nicht verändert, weil sie wirklich – was bei diesem Projekt für unsere Verhältnisse ja auch ungewöhnlich ist – ja auch klar gestellt waren. Es gab schon relativ früh bestimmte Erkenntnisse, die uns dann auch eigentlich immer weiter begleitet haben. Gerade in unserer ältesten Gruppe der um die 60-Jährigen haben sich doch bestimmte Sachen herauskristallisiert, die sich im Laufe der weiteren Gespräche dann immer wieder bestätigt haben. Zum Beispiel, dass zwar schon am Computer gespielt wird, dann aber eben – wir haben das ›Spielegenügsamkeit‹ genannt –, dann eben nur bestimmte Spiele; oft die, die vom Windows-Betriebssystem mitgeliefert werden. Und dann wiederum auch Spiele, die bereits aus dem ›Real Life‹ bekannt waren. Die Digitalisierung der Spiele und des Spielens stellt insofern eine Verlängerung von Spielgewohnheiten in den digitalen Bereich hinein dar. Also klassischerweise zum Beispiel alles solitär- oder kartenartige, das auf dem Computer sowieso vorhanden ist. Über solche Spiele ist auch recht leicht ein ›Zuhandensein der Technik‹ zu erreichen, also die automatische, im Moment des Handelns unreflektierte Techniknutzung, die durch die Automatisierung leicht fällt und einem damit das Gefühl gibt, sich die Technik angeeignet zu haben und sie zu beherrschen. Wir haben auch festgestellt, dass die Technikaneignung einerseits besonders gut in Gruppen von Gleichaltrigen funktioniert. Gerade bei den Älteren gibt es aber andererseits eine sehr große Scheu, sich mit den mit animierten Bildern arbeitenden Computerspielen zu beschäftigen – also mit denen, die viele auf den ersten Blick – und im Gegensatz zu den digitalen Kartenspielen – so als Computerspiele bezeichnen würden. Das war ein Punkt, der sich relativ früh abzeichnete und der sich dann eigentlich auch immer wieder bestätigte. In der ältesten Gruppe hat das sicherlich auch mit der ungewohnten Geschwindigkeit der bewegten Bilder zu tun.

*Wie viele Interviewpartner und -partnerinnen hattet ihr?*

Wir hatten etwa 40 Interviews, und angesichts der auch nicht so langen Laufzeit von zwei Jahren hatten wir es auch von vornherein so beschränkt.

*Und welche weiteren Gruppen habt ihr im Material ausgemacht – der Fokus lag ja auf älteren Leuten?*

Genau, wir haben aber auch jüngere und mittelalte Erwachsene interviewt. Bei der Gruppe der um die 30-Jährigen hatten wir die Vorannahme, dass das diejenigen sind, die mit dem Computer aufgewachsen sind und bei denen vermutlich – und das hat sich eben auch bestätigt – relativ viel Computeraneignung in der frühen oder mittleren Jugend über Spiele passiert ist. Das war dann unsere Kontrastgruppe. Und die mittlere Gruppe, um noch eine Gruppe dazwischen zu haben, waren die ca. 45-Jährigen, die eigentlich zu alt für die Heimcomputer-Generation waren, aber auch zu jung, um sie in diese ›Senioren-Schublade‹ zu stecken.

*Und dann ging es euch ja vor allem eben auch um Online-Games, das war ja auch ein Schwerpunkt. Vielleicht kannst du noch kurz sagen, was ihr unter Online-Games alles gefasst habt, und ob das auch ein Thema war oder inwieweit das ein Thema wurde. Du hattest ja gerade gesagt, bei den älteren Leuten war das eigentlich nicht so aktuell ...*

Ja, beispielsweise bei den älteren Leuten haben wir kaum welche gefunden, die tatsächlich auch online gespielt haben. Das war insofern also ein Problem und ein erstes Ergebnis. Und da haben wir eben Online-Spiele auch in dem allerweitesten Sinne gefasst. Man kann ja auch das, was man ›Casual Games‹ nennt, also auch Majong und Schach und so weiter – also aus dem Real Life bekannte Spiele – online spielen. Die haben wir auch alle in unsere Definition von Spielen reingenommen und selbst da war es dann gar nicht so einfach, überhaupt Gesprächspartner zu finden. Bei den Jüngeren war es natürlich einfacher und beim BMBF bezogen sie Online-Spiele auch auf Rollenspiele.

*World of Warcraft ...*

Ja, und *Second Life* beispielsweise auch, als so eine virtuelle Welt. Die hatten eher auch solche Sachen im Hinterkopf. Das kollidierte an der Stelle dann auch. Was wir zum Beispiel interessant fanden, und was sich auch bei einem parallel laufenden Projekt ähnlich dargestellt hat, war, dass es in der ältesten Gruppe eine relativ große Begeisterung für Flugsimulatoren gab. [Lachen] Es gab da Spezialisten, die sich da sozusagen ›voll eingefuchst‹ hatten und die dann wiederum sagten, das verstehen sie aber nicht als Spiel, sondern als virtuelle Realität. Das war so ein ganz interessanter Aspekt, dass sie sich zwar ausgiebig mit dem Flugsimulator beschäftigen, aber nicht unter der Prämisse, dass das Ganze eine spielerische Tätigkeit ist, sondern da wird eine ernste Tätigkeit aus der Realität nachgemacht.

*Es gibt ja, glaube ich, gerade im Zusammenhang mit solchen Sachen wie World of Warcraft oder Second Life oder Ego-Shooter, viele Diskurse darüber, dass da ›Freaks‹ vor den Bildschirmen sitzen, die immer nur Pizza essen und ansonsten nicht rauskommen. Habt ihr denn bei euren Interviews da irgendwas bestätigt gefunden, dass es da Hinweise auf Abhängigkeiten oder besser: Bezugnahmen auf solche Diskurse gibt? Oder wurde das in eurer Untersuchungsgruppe eher mit Abstand betrachtet?*

Also zunächst einmal ist so eine Frage wie Sucht eine, bei der ich sagen würde, das kann ich nicht einschätzen, ob jemand suchtfähig ist. Das sind ja Fragen, die Psychologen beantworten müssten, ich als Kulturwissenschaftler wäre da natürlich immer etwas vorsichtiger. Gleichzeitig kann man natürlich sagen, dass es in nahezu allen Interviews eine Rezeption oder Reflexion dieser Diskurse um Sucht gibt. Und das ist interessant, weil es in den verschiedenen Altersgruppen auch unterschiedlich ausfällt. Also bei den Jüngeren war es so: Wenn sie sich eher zu denen zählten, die auch viel spielen, wurde versucht, das, was in diesem Diskurs vermittelt wird, abzuschwächen und abzumildern. Sie haben dann versucht, das eigene Spielverhalten als noch im vernünftigen Rahmen liegend zu sehen. Und auch immer zu betonen, dass vieles, was in den Medien an Diskurs herrscht, für sie falsch ist. So war das bei den Jüngeren. Und bei den Älteren, die ja keine eigenen Erfahrungen mit diesen Spielen, die diesen Diskurs prägen, haben, da war viel stärker dann eben auch dieses medienvermittelte Wissen vorhanden. Oder medienvermittelte ›Bilder, wonach eben Sucht, Gewalt, also diese ganzen negativen Folgen, auch zum Bestandteil jugendlicher Computerspielkultur gerechnet werden.

*Ja. Das ist interessant, die Älteren prägen den Diskurs ...*

... nein, sie rezipieren ihn anders. Also geprägt ... oder das, wie der Diskurs bei den Leuten ankommt, das hat schon viel mit dem zu tun, was in den Medien an Berichterstattung im Zusammenhang mit Computerspielen vorhanden ist. Und das ist oft insofern einseitig, als dass bestimmte Auslöser, wie der nächste Amoklauf, Anlass sind, wieder ausführlicher über die Computerspiele zu berichten. Das ändert sich jetzt, aber dass Computerspiele jetzt auch hoch- oder popkultur-ähnlich in den Medien verhandelt werden, wie jetzt Film, Theater oder Musik, das setzt sich meines Erachtens doch erst langsam durch. Also man hat inzwischen auch in seriösen Zeitschriften Rubriken mit Besprechungen von Computerspielen, die sich analog zu Besprechungen von CDs lesen lassen. Das hat sich jetzt aber erst in den letzten Jahren verändert,

und in den sich etwas anspruchsvoller gebenden Medien hat es lange Zeit keinen Platz gehabt. Und wenn Computerspiele ein Thema waren, dann mit einem ganz anderen Fokus. Interessant ist auch die letzte Version von Grand Theft Auto ...

... IV ... [Lachen]

Als die neu herauskam, fand ich, merkte man so richtig, dass die Berichterstattung sich verändert hat und eher darüber berichtet wird wie über einen Blockbusterfilm, einen guten Blockbusterfilm. Das hat sich aber erst in jüngster Zeit verschoben.

*Das kam mir auch so vor, auch mit der deutschlandweiten, großformatigen Werbekampagne auf Hauswänden war das sehr präsent.*

Genau. Und die Art und Weise der Medienberichterstattung wird meiner Einschätzung nach tatsächlich auch sehr genau wahrgenommen, und eben auch kritisch gesehen.

*Jetzt gibt es ja neben diesen Sucht- oder auch pathologischen Diskursen, wenn man jetzt an die Amokläufer denkt, aktuell Berichterstattungen über Datensicherheit, also gerade im Zusammenhang mit Online-Games wird ja auch viel davon gesprochen, dass Daten gesammelt werden, dass sogar Computer ausgespäht werden. Spielte sowas auch für deine Interviewpartner/innen eine Rolle?*

Ja, das ist auch wieder etwas, wo sich diese Altersabhängigkeit zeigte. Also bei den Älteren war grundsätzlich doch ein viel skeptischerer und vorsichtigerer Umgang festzustellen, gerade mit eigenen Daten im Internet. Und wenn es jetzt beispielsweise um Bezahlgeschichten ging, das war bei den Älteren eben auch thematisierungswürdig. Da wurden auch in den Gesprächen immer mal wieder bestimmte Grenzen gezogen, also Kreditkartendaten eingeben »ja« oder »nein« und so weiter. Und bei den Jüngeren war es eigentlich kein Thema, was sozusagen für einen etwas »natürlicheren, sorgloseren Umgang spricht. Wobei wir die Interviews auch vor ca. einem oder anderthalb Jahren geführt haben, da war das nicht ganz so Thema. Da spielt natürlich auch immer eine gewisse Rolle, oder es kann eine Rolle spielen, was gerade tagesaktuell verhandelt wird.

*Und solche interaktiven Spiele sowie Chatting oder solche Sachen, wurde sowas auch thematisiert? Beziehungsweise, das ist ja die Frage, ob man das überhaupt als Spiel zählen will.*

Also das gab es, wobei das eben tatsächlich nicht so unter dem Spielaspekt betrachtet wurde. Es gab witzigerweise eine von den Seniorinnen, die ausgiebig chattete, aber typischerweise ist Chatten auch etwas, was ausgesprochen stark polarisiert. Entweder man begeistert sich dafür oder man lehnt es ab, das zieht sich ein bisschen durch. Aber da würde ich sagen, das ist nicht ganz so sehr altersabhängig.

*Es war ja ein starker Biographiebezug da bei euch. Wenn man das jetzt mit anderen Projekten im Technikkolleg vergleicht – da gibt es ja zum Beispiel von Hans Joachim Schröder das Projekt »Technik als biographische Erfahrung«, und du hast ja selbst auch bei dem ersten Technik-Projekt mitgemacht – gibt es da übergeordnete biographische Muster oder Merkmale, die den Umgang mit Computern oder Technik allgemein kennzeichnen?*

Also mir sind bei den Spiele-Interviews natürlich auch immer wieder Sachen begegnet, die ich schon aus dem vorherigen Projekt, also meiner Dissertation, kannte. Bei denen ich dann innerlich aufhorchte und merkte, da kehrt ein bestimmtes Deutungsmuster wieder. Also von daher waren da schon Anknüpfungspunkte. Was bei den Spielen eine Besonderheit war, ist, dass das Sprechen über Spiele in einem biographischen Sinne gar nicht so einfach ist. Anders als bei Technik, was vielleicht zuerst gar nicht wie ein naheliegendes biographisches Thema wirkt, was aber trotzdem ausgesprochen gut funktioniert hat als Erzählanreiz bei den Interviews, scheint es beim Spielen grundsätzlich so zu sein, dass es in unserer Kultur nicht üblich ist, ausführlich Spielerfahrungen zu thematisieren. Also Spiele zu beschreiben ist etwas, was sprachlich ausgesprochen kompliziert ist. Und wir haben es an den Gesprächen oft gemerkt, wenn wir Spiele selbst kannten, dass das Gespräch dann eine andere Wendung nahm, als wenn man Spiele nicht kannte. Das ist eben relativ schwierig, Spiele wirklich nur verbal zu erklären oder zu beschreiben, ohne sie zu zeigen. Da würde ich sagen, dass das Sprechen über Spiele dann tatsächlich etwas anderes ist als das Sprechen über Technikerfahrungen.

*Herzlichen Dank für das Interview.*

(Die Fragen stellte Johannes Müske)