Die (Medien-)Pädagogik verfolgt bei Computerspielen gegenwärtig primär bewahrpädagogische Ziele. Sie will Kinder und Jugendliche vor den (vermeintlichen und tatsächlichen) schädlichen Wirkungen von Computerspielen schützen. Dazu kommen in neuerer Zeit gelegentlich auch Überlegungen zu möglichen positiven Wirkungen von „Games". In beiden Fällen wird das, worauf Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen wirken, in Begriffen wie „Faktenwissen", „Handlungsdispositionen" oder „Kompetenzen" erfasst (Lee / Peng 2006). Der vorliegende Aufsatz vertritt demgegenüber die These, dass man durch (manche) Computerspiele **bildungsrelevante Erfahrungen über Erfahrungen** machen kann. Die Computerspielpädagogik hat dabei (unter anderem) die Aufgabe, Kindern und Jugendlichen diesen erfahrungsorientierten Umgang mit Computerspielen zu ermöglichen, indem sie eine bestimmte Form der wertenden ästhetischen Reflexion über Computerspiele einübt (zur „Computerspielpädagogik", zu demjenigen Teil der Pädagogik also, der sich mit Computerspielen beschäftigt, mehr in: Bopp 2009b, 285–308).

Dieses Konzept skizziert der Aufsatz im Folgenden, indem er – ausführlich am Beispiel des Konsolenspiels *Red Dead Redemption* (RockStar 2010) – Merkmale eines erfahrungsbezogenen ästhetischen Diskurses über Computerspiele skizziert und dann auf einige weitere Beispiele für bildungsrelevante Erfahrungen in Computerspielen hinweist. Hierzu gilt es zunächst aber zu klären, was „ästhetische Erfahrungen" sind.

Computerspiele: Mittel zur Kommunikation über Erfahrungen

Eine der Voraussetzungen von Bildung ist es, Erfahrungen zu haben. Das Eigentümliche an Erfahrungen ist, dass sie aus einer Verschmelzung von Wissen, Können und Fühlen entstehen und dass sie uns erlauben, unsere aktuelle Lage einer uns vertrauten Art von Situation zuzuordnen: Wir lesen (gespannt einen vielversprechend betitelten) Fachartikel; wir führen (mal wieder) ein zermürbendes Erziehungsgespräch darüber, wie oft und wie lange man mit zwölf Jahren ein Computerspiel spielen sollte; wir kennen (und schätzen) den sozialen Ablauf, die distinguierte Stimmung, das Unwichtige und das Wesentliche, auf das es ankommt bei einer Vernissage in unserer Lieblingsgalerie.

Erfahrung zu haben in diesem Sinne gibt uns Orientierung in dreierlei Hinsichten: Wir wissen, was gerade Wichtiges passiert (Tatsachenwissen, deklaratives Wissen). Wir können situationsgerecht handeln und tun dies auch – das heißt, wir haben das nötige Know-how (prozedurales Wissen, Handlungskompetenz). Und wir sind vertraut mit dem, was wir in der Situation empfinden. Unsere Lebenswelt besteht zu weiten Teilen aus einer

zeitlichen Abfolge von unterschiedlichen Formen des „Eingestelltseins" auf unterschiedliche Umstände via Erfahrungen. Ohne ein entsprechendes Repertoire an solchen Deutungsmustern wäre das Leben unvorstellbar anstrengend und bedrohlich.

Erfahrungen zu haben impliziert, so gesehen, nicht, dass Erfahrungen stets angemessen, rational oder vernünftig sind. Erfahrungen sind – einerseits – subjektive Einstellungen zu unserer Umgebung, sie sind **für uns** angemessen. Hält man aber andererseits nicht alles auf der Welt für beliebig, dann gibt es mehr oder minder rationale, mehr oder minder gut begründbare Erfahrungseinstellungen. Ein Merkmal guter Begründung diesbezüglich ist, dass man auch andere Sichtweisen zu einer Sache kennt und Gründe dafür angeben kann, sich diese nicht zu eigen zu machen. Dazu muss man andere Sichtweisen (beziehungsweise Erfahrungen) jedoch zuallererst erfahren haben. Wer also vielfältige Erfahrungen hat, der hat bessere Möglichkeiten, sein Leben vernünftig zu gestalten. Insofern ist die Verfügung über ein breites Spektrum von Erfahrungen ein Bildungsziel.

Es liegt daher nahe, zu fragen, wie wir Erfahrungen machen können, um zwischen der Annahme verschiedener Einstellungen rationaler entscheiden zu können. Eine Erfahrung zu machen, bedeutet, sich eine zunächst noch unbekannte Situation erfolgreich zu erschließen, sich in ihr zunächst nicht und dann doch orientieren zu können. Dies kann freiwillig oder unfreiwillig geschehen, es kann lustvoll sein oder verstörend, erhofft oder höchst unwillkommen. Erfahrungen machen wir gewöhnlich in für uns neuen Situationen. „Neu" können dabei äußere Umstände sein: der erste Arbeitsplatz, ein Studium fern der Heimatstadt, ein fremdes Milieu, eine neue Beziehung. „Neu" werden aber auch äußerlich gleiche Situationen, wenn wir uns innerlich verändert haben: Wer einen alten Schulfreund nach 15 Jahren wiedersieht, der sieht einen anderen Menschen, selbst wenn der Betreffende sich nicht verändert hat. Objektiv neue Situationen führen aber nicht zwangsläufig zur Aneignung neuer Erfahrungen. Wer sich nicht irritieren lässt, erfährt auch nichts Neues. Man muss sich – wie man es, abgedroschen, häufig zu hören bekommt – „darauf einlassen". Das heißt, Erfahrungswissen wird erworben durch eine aktive Auseinandersetzung mit neuen Situationen. Erfahrungen wie Faktenwissen alltagssprachlich mitgeteilt zu bekommen, funktioniert deshalb nicht. Wer nie verliebt war, dem wird sich durch Erzählungen die Erfahrung des Verliebtseins nicht erschließen. Man kann Erfahrungen nur unzureichend mit den Mitteln der (Alltags-)Sprache ausdrücken und sie sich nur unzureichend auf diese Weise aneignen. Hierin ähnelt Erfahrungswissen implizitem Wissen (Neuweg 2004). Dies führt zur ersten Prämisse der folgenden Überlegungen: Gelingen können Ausdruck und Kommunikation von und über Erfahrungen unter anderem durch die Schaffung und Rezeption von Kunstwerken im weitesten Sinne des Wortes, wie etwa von bestimmten Filmen, von gelungener Literatur,

bildender Kunst und – mittlerweile – auch von bestimmten Computerspielen. In diesem Zusammenhang kann man dann von „ästhetischen Einstellungen“ sprechen (Seel 1985; zu anderen bildungsrelevanten Zugängen zu Computerspielen: Kringiel 2009).

Beispiel

Dass wir Kunst tatsächlich immer wieder zur Kommunikation über ansonsten kaum greifbare Erfahrungen nutzen, zeigt sich beispielsweise dann, wenn wir davon reden, dass uns eine Situation „kafkaesk“ vorkommt. Dadurch möchten wir vor allem die Erfahrung einer bestimmten Art von Situation ausdrücken, etwa: „ein unheimliches Gefühl dunkler Ungewissheit, einer rätselhaften unkonkreten Bedrohung, eines Ausgeliefertseins gegenüber schemenhaften dunklen Mächten“ (https://de.wikipedia.org/wiki/Kafkaesk, 06.06.2011). Wir verweisen in solchen Situationen auf Kafka, weil wir vermuten, dass ein anderer nicht wirklich versteht, was wir meinen, wenn wir die besagte Erfahrung wie im Zitat ausdrücken würden. Daher funktioniert das Adjektiv „kafkaesk“ nicht als Synonym für „ein unheimliches Gefühl dunkler Ungewissheit“, es funktioniert nur als ein **Verweis auf die ästhetische Erfahrung**, die man machen kann, wenn man „Das Schloss“ oder „Der Prozess“ liest. Und man weiß, dass der andere diesen Verweis nur versteht, wenn er ebenfalls Kafka gelesen und eine ähnliche Erfahrung gemacht hat wie man selbst. Kunst, in diesem Fall repräsentiert durch die Kunstform „Literatur“, kann also als Mittel der Kommunikation von Erfahrungen dienen.

Eine Situation, die übrigens auch entsprechend parodiert werden kann, beispielsweise von Woody Allen. Er lässt in „Der Stadtneurotiker“ dem Protagonisten von einer jungen Frau im Bett die nicht wirklich erfreuliche Mitteilung zukommen, Sex mit ihm sei „ein kafkaeskes Erlebnis“.

Stimmt man der These zu, dass Kunst ein Mittel zur Kommunikation von allen möglichen Formen von Erfahrungen ist, dann liegt es nahe, auch dem neuen Medium „Computerspiel“ das Potential zuzusprechen, Erfahrungen auszudrücken. Auch an Computerspielen kann man „ästhetische Erfahrungen“, also Erfahrungen mit Erfahrungen machen. Und man kann sie als Mittel zur Kommunikation über Erfahrung nutzen. Dies ist die zweite Prämisse der folgenden Überlegungen.

Nun hat jede Form von Kunst ihre besondere Ausdruckskraft für bestimmte Arten von Erfahrungen. Zu welcher Art von Erfahrungen weisen Computerspiele eine besondere Affinität auf? Computerspiele sind ein im Kern interaktives Medium und können somit insbesondere solche Erfahrungen vermitteln, deren Aneignung sich durch einen planenden, problemlösen-

den und handelnden Umgang mit Situationen ergibt *(zu dem Thema „Handeln“ als einer primär kognitiven Aktivität: Nolting/Paulus 1999)*. Evident wird dies, wenn man den Unterschied zwischen der Erfahrung betrachtet, die man beim Spielen eines Computerspiels macht und dem, was man erlebt, wenn man jemandem nur zusieht, der gerade ein Computerspiel spielt.

Was hat das alles mit Pädagogik zu tun?

Die Aneignung von in Computerspielen präsentierten Erfahrungen gelingt nicht voraussetzungslos, genauso wenig wie bei anderen Kunstformen. Nicht alle, die Kafka lesen, mit einer sozialen Plastik von Beuys konfrontiert werden, einen Film von Godard sehen oder eine späte Sonate von Beethoven hören, machen die gleiche – oder überhaupt eine – ästhetische Erfahrung. Denn ästhetische Erfahrungen, wie andere Erfahrungen auch, erschließen sich nur vor dem Hintergrund bereits gemachter Erfahrungen. Sie sind das Ergebnis bestimmter Einstellungen zu Kunst – und diese Einstellungen sind nicht selbstverständlich oder voraussetzungslos. Daraus beziehen die Kunst- und Musikpädagogik, der Literaturunterricht, die Filmdidaktik usw. eine ihrer Legitimationen: Sie wollen das nötige Wissen, Können und Wollen vermitteln, damit gegenüber Kunstwerken eine Einstellung eingenommen werden kann, die es erlaubt, ästhetische Erfahrungen zu machen. Gleiches gilt für die Computerspielpädagogik. Eine ihrer Aufgaben kann es sein, Spielern Vorerfahrungen (und damit Wissen, Fähigkeiten und Bereitschaften) zu vermitteln, damit sie sich das in Computerspielen präsentierte Erfahrungswissen aneignen können.

Hierzu ist, neben dem gezielt angeleiteten Spielen selbst, insbesondere das Einüben einer bestimmten Form der sprachlichen Reflexion über die Erlebnisse notwendig, die man mit Computerspielen machen kann. Mit anderen Worten: Notwendig ist die Einübung eines **ästhetischen Diskurses** über Computerspiele.

Was sind ästhetische Werturteile über Computerspiele?

Geht man davon aus, dass man beim Computerspielen Erfahrungen mit Erfahrungen machen und durch das Sprechen über Computerspiele diese Erfahrungen kommunizieren und reflektieren kann, dann müssen sich diskursive Beispiele für diesen Umgang finden lassen. Genau dies ist der Fall, etwa in der feuilletonistischen Kritik des Open-World-Westerns *Red Dead Redemption* von Julian Doepp in der „ZEIT ONLINE“ vom 20.05.2010. Die folgenden Abschnitte werden an dieser Kritik erläutern, welche Merk-

male ein Sprechen über Computerspiele hat, wenn es darum geht, die in ihnen präsentierten Erfahrungen zu reflektieren. In traditioneller Terminologie formuliert, geht es also um die Frage: Wie interpretiert man eigentlich Computerspiele ästhetisch?

Ziel einer ästhetischen Interpretation ist die Beantwortung der Frage, ob ein Kunstwerk – beziehungsweise ein Spiel – in seiner Gesamtheit oder in Teilen ästhetisch gelungen oder stimmig ist. Es geht also um eine ästhetische Wertung. Werturteile überhaupt sind in Diskursen über Computerspiele offenbar leicht zu finden und zu fällen. Was ist aber das Spezifische eines ästhetischen Werturteils über Computerspiele? Julian Doepp schreibt dazu in seiner Besprechung von *Red Dead Redemption* in der „ZEIT ONLINE“:

> „Der Open World-Western *Red Dead Redemption* ist ein Geniestreich. Denn der mythische Kern des Genres [des Westerns, Anm. MB] findet im Computerspiel seine zeitgemäße Bühne […]. Der mythologische Kern des Genres liegt im Zug der Siedler nach Westen, in der Sehnsucht, sich frei durch riesige Landflächen zu bewegen – und findet im *Open World Game* sein angemessenes Ausdrucksmittel.“ (Doepp 2010)

Hier liegt nun ein positives Werturteil vor. Das Spiel, ein „Geniestreich“, nutze ein Ausdrucksmittel (das Prinzip des *Open-World-Games*), welches „angemessen“ und „zeitgemäß“ sei. Auch eine Begründung dieses Werturteils wird gegeben, indem benannt wird, was das Spiel zeitgemäß ausdrückt: nämlich einen Mythos, in dem eine „Sehnsucht [ausgedrückt wird, Anm. MB], sich frei durch riesige Landflächen zu bewegen“ (Doepp 2010). (Abbildung 1 bietet hierzu einen Screenshot der tatsächlich riesigen Landfläche in *Red Dead Redemption*.) Damit ist nicht nur behauptet, dass sich im Spiel ein Gefühl ausdrückt. Gefühle (wie Sehnsucht) können sich überall ausdrücken

Abb. 1: *Red Dead Redemption*, Screenshot der Weite der Landschaft (Rockstar Games)