

Es lockt das Spiel: Faszinationen am Computer

Schachtner, Christel

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schachtner, C. (1991). Es lockt das Spiel: Faszinationen am Computer. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 15(2), 83-94. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-290477>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Christel Schachtner

ES LOCKT DAS SPIEL

Faszinationen am Computer

Der Beitrag berichtet von einem Teilergebnis der Untersuchung "*Computerbezogen denken, wahrnehmen, handeln oder wie sich Menschen zu einer Technik ins Verhältnis setzen*". Ziel der Untersuchung ist es herauszufinden, wie sich die Computertechnik einfügt in die subjektive Erlebniswelt von Software-Entwickler(inne)n, welche Bedürfnisse, Fähigkeiten, Werte sie anspricht, ja fordert, welche sie zurückweist, wie sie den Austausch des Subjekts mit seiner sozialen und gegenständlichen Umwelt beeinflusst auch über die Arbeitswelt hinaus und schließlich, welche gewerkschaftlichen Handlungskonsequenzen aus den Erkenntnissen gezogen werden können. 30 Software-Entwickler(innen) und 6 KI-Forscher(innen) sind in die Untersuchung einbezogen. Geschlechts- und altersspezifischen Gesichtspunkten wurde versucht Rechnung zu tragen, indem nach drei Altersgruppen unterschieden wurde (Jugendliche bis 20, 20-35-jährige, über 35-jährige) und Frauen und Männer bzw. Mädchen und Jungen zu gleichen Teilen vertreten sind. Das vorrangig verwendete Forschungsinstrument ist das thematisch strukturierte Interview.

"Ein Kind hat seine Puppe, die es aus- und anzieht und ich habe halt ein paar Tasten, da kann ich reinhacken oder ich kann mit dem Schraubenzieher irgendwo drehen und dann passiert halt was und das ist für mich irgendwo faszinierend", führt eine 27-jährige Software-Entwicklerin zu ihrer Behauptung aus, Computerprogramme entwickeln sei eine "Spielerei". Gilt nicht sonst das Programmieren als rein vernunftbetontes Handeln? Wie verträgt sich das: Vernunft und Spielerei? Ist Homo faber auch ein Homo ludens? Wie Programmieren zu einem Spiel werden kann, welche Art von Spiel es werden kann und wie sich Spiel und Zweckrationalität, genauer, instrumentelle Rationalität, zueinander verhalten, will ich in loser Anknüpfung an den holländischen Historiker Johan Huizinga untersuchen.

* Das Projekt ist angesiedelt beim IG-Metall-Bundesvorstand und wird finanziell gefördert von der Hans-Böckler-Stiftung.

Probieren und experimentieren

"Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln" (Huizinga 1938, S. 12), schreibt Johan Huizinga. Sein "Spieltrieb" bei der Entwicklung von medizinischen Expertensystemen zeige sich darin, erklärt mir ein KI-Forscher, "daß es Spaß macht, so verschiedene Methoden durchzuprobieren und zu schauen, zu welchen Ergebnissen führt das".

Spielen heißt für die Befragten, ausprobieren und schauen was rauskommt. Ich sehe darin Aspekte eines freien Handelns. Man/frau läßt sich von Intuition und Spontaneität auf ungesichertes Terrain leiten: "Man probiert ein bißchen von der einen Richtung, von der anderen Richtung: es ist merkwürdig, da gibt es keine Strategie, gar nichts".

Experimentiert wird mit Möglichkeiten, die aus dem Repertoire der Computerlogik kommen; aber es wird auch quer zum Vorhandenen gedacht, was die gerade zitierte Software-Entwicklerin auszudrücken versucht, wenn sie sagt: "Aber am Anfang braucht man 'mal ein bißchen was Neues, einfach zwei linke oder zwei rechte Hände, irgendwie was Außergewöhnliches". Es geht darum, "nicht in vorgedachten Rillen zu denken", sondern auch das scheinbar Unmögliche. Was einem einfällt, wird hin- und hergewendet, aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet, so und so kombiniert. Das Spiel kann bis zur Hardware vordringen. Es ist eine Frau, die mir erzählt, daß sie zur Erweiterung ihrer Spielräume Schrauben und Schalter an ihrem Computer manipuliert oder sich Hardware-Teile aus anderen Computern holt, ein Tun, das sie so kommentiert: "Ich freue mich also aufzumachen oder aufzuschrauben und ich sage immer wieder, ein Schreibtisch ohne Schraubenzieher, das könnte nicht der meine sein".

Dem experimentellen Denken entspricht ein interaktiv-assoziativer Umgang mit dem Computer nach dem Muster eines "Ping-Pong-Spiels" oder eines "Frage-Antwort-Spiels". Der Computer wird zum Kommunikationspartner "ne Art Spielgefährte", meint der 15jährige *Frank*. Eine Idee provoziert eine Antwort und diese eine neue Idee. Man/frau läßt was entstehen. Sherry Turkle nennt das einen "sanften Programmierstil" im Unterschied zum "harten Programmierstil" (Turkle 1986, S. 127ff.). Der harte Programmierer habe den Impuls, dem Computer seinen Willen aufzuzwingen, er trete ihm mit einem fertigen Konzept gegenüber. Beim sanften Pro-

grammieren wachse die Gesamtform eines Programms aus der Interaktion mit dem Medium. Der Prozeß gleiche mehr einer Unterhaltung als einem Monolog (vgl. ebd.).

Sherry Turkle vermutet, daß Mädchen und Frauen mehr zum sanften Programmieren neigen als Männer (vgl. Turkle 1986, S. 133). Das kann ich nicht bestätigen. Es scheint mir eher, daß diesen Stil jene bevorzugen, die Lust am Spiel haben. Besonders betont wird diese Lust von den 20-35jährigen Männern und Frauen sowie von männlichen Jugendlichen.

Ausprobieren und experimentieren bedeutet, sich vom Erprobten zu entfernen. Das ist ein Wagnis, aber kein gefährliches. Was nicht paßt, kann wieder verworfen werden. Man/frau handelt auf Probe, ein bißchen wie zum Spaß, vorläufig. Das Spiel ist aus der Perspektive instrumenteller Rationalität betrachtet, nicht unentbehrlich. Es erweitert zwar deren Möglichkeiten, aber die instrumentelle Rationalität kommt auch ohne es aus. Das Spiel liegt außerhalb von dem, was unbedingt sein muß; es ist das "Intermezzo im täglichen Leben" (Huizinga 1938, S. 12), das in die ernsthafte Erwachsenenwelt hinübergerettete Stück Kindheit.

Zufall und Regel

Das Spiel, so bunt es auch ist, es ist nicht ohne Ordnung (vgl. Huizinga 1938, S. 17). Diese ergibt sich nach Manfred Eigen und Ruthild Winkler aus dem Zusammenspiel von Zufall und Regel (vgl. Eigen & Winkler 1975, S. 367). Das Spiel ist "weder mit dem Satz seiner Regeln noch mit der Kette von Zufällen, die seinen Ablauf individuell gestalten, identisch. Es ist weder das eine noch das andere, weil es beides zugleich ist (...)" (ebd.). Die Regel kommt Programmierer(innen) entgegen, wenn sie am Computer rumspielen. Sie ist das, was an Vorbestimmtem in den Werkzeugen steckt. Im Computer steckt als Regel die instrumentelle Rationalität. Natürlich ist diese auch in den Köpfen der Programmierer(innen) vorhanden; sie ist Teil ihrer individuellen beruflichen Denkgeschichte als Software-Expert(inn)en. Insofern kann der Zufall, der ihrer Spontaneität und

Intuition entspringt, nicht völlig beliebig sein. Er führt sie nicht ins Reich des ganz anderen und doch können ungeahnte Dinge entstehen.

Wie Zufall und Regel sich beim spielerischen Programmieren eine produktive Begegnung liefern, beschreibt ein 27-jähriger Software-Entwickler in einem Vergleich:

"So ein Programm ist wie ein Gemälde. Ich habe früher noch so ein bißchen gemalt nebenher und so ein Programm entsteht also genauso. Man hat eine Idee, dann kommt eine Struktur ans Bild, so habe ich zumindest gemalt, eine Strukturierung rein und die Details wachsen dann immer so. Und die wachsen in dem Moment, wo man darüber nachdenkt. Man ist sich nicht sofort klar, wie man das kleinste Detail realisieren will und man hat also die Möglichkeit, das tatsächlich selber zu bestimmen, was man macht".

So die Idee einem intuitiven Einfall folgt, geht der Zufall der Regel voraus; in der Struktur schon ist die Intuition in der Regel aufgegangen. Aber die Struktur läßt Löcher wie ein Fischernetz, Löcher für den Zufall.

Im Zufälligen wirkt das ungerichtete Denken, in der Regel das gerichtete, instrumenteller Rationalität verpflichtete. Meist, so deuten die Äußerungen der Interviewpartner/innen an, geht die erste Denkart der zweiten voraus, sie ist es, die das Ausprobieren und Experimentieren anregt und trägt. Sie liefert die Ideenvielfalt, aus der ausgewählt wird, was sich zur Regel fügt. Die Ideen erweitern den Prozeß des Programmierens; wo die Regel greift, verengt er sich wieder. Der Wechsel von Erweiterung und Verengung ergibt ein pervistaltisches Geschehen.

Der Zufall, der den frei sich entfaltenden Ideen, Gefühlen, Phantasien entspringt, kann sich aber auch neben der Regel einnisten, ohne daß er diese erkennbar beeinflusst. Eine 23-jährige hat sich eine solche Nische geschaffen. Sie läßt, während sie programmiert, ihre Phantasie in das Innere der Maschine schweifen, malt sich aus, wie dort kleine grüne Männchen Daten hin- und herschaulen. Außerdem spielt sie mit Ideen, wie sie die Benutzeroberflächen mit Sternchen und Igelschriften verzieren könnte. Die sich im Programm realisierende Ordnung bleibt von ihren Spielereien unberührt. Im Unterschied zu dem vorhin zitierten Software-Entwickler will sie aus ihrem Programm keinen "künstlerischen Entwurf" machen, sondern lediglich "so ein bißchen ein Touch reinbringen".

Ein 19jähriger wiederum begnügt sich nicht mit einem Touch, er arbeitet der Regel auch nicht nur zu, er greift spielerisch in sie ein. Er hält sich nicht an ihre Vorgabe, systematisch sukzessiv zu programmieren. Er "springt" seinen spontanen Eingebungen folgend, im Programm umher, produziert, wie er sagt, einen "Spaghetticode", meint: "viele sagen, man muß logisch denken können, das kann ich absolut nicht". Der Konflikt mit der Regel allerdings enthält für ihn das Risiko, daß er sich in seinen Programmen nicht mehr auskennt, daß er häufiger Fehler macht und diese nicht mehr findet.

Das Spiel gilt zunächst dem *Wie* des Programmierens, es kann auch im Ergebnis, in der Programmgestalt, sichtbar werden und zwar dann, wenn der Zufall eine unbegrenzte Chance bekommt. Ein 15jähriger: "Wenn ich was Komplexeres mach', dann weiß ich's noch nicht so genau, dann entwickelt sich des halt so langsam, dann wird's verbessert und dann noch 'mal verbessert. Ich überleg' mir, jetzt könnt' ich 'mal des machen oder so sowas und dann des könnt' man noch dran verbessern und des und des und des und zum Schluß isses halt dann was Großes". Was dabei entsteht, nennt er ein "Tohubawohu". Für einen anderen 15jährigen, der genauso vorgeht, sind seine Programme "ausbaufähig, wie so ein Baukasten" (*Peter*, 14).

Das in der immateriellen Maschine verkörperte Spiel erinnert mich an *Gsellmanns Weltmaschine* (s. dazu Roth & Killmeyer 1986), die ich in diesen Tagen, während ich diesen Text verfertige, in der Oststeiermark, nahe Graz, zu Gehör bekam. Sie ist ungleich phantastischer als es ein Computerprogramm sein kann; Schwungräder, Ketten, Hula-Hoop-Reifen, Marienaltar, Vogelkäfig, Obstschale, venezianische Gondel, Roulettescheibe, Föhn, Staubsauger, Atomium, Strickmaschinen und Pressen sind miteinander nach mechanischen Gesetzen verbunden. In Gang gesetzt, flimmert, glitzert, flackert, pfeift, schrillt und knattert sie. Sie ist keine logische Maschine wie es ein Computerprogramm sein muß, wenn es eine Maschine sein soll, sondern eine "intuitive - mit Hilfe der Logik" (Gerhard Roth). Aber auch sie ist nicht nur Produkt des Spiels; sie ist dieses und spielerischer Prozeß in einem. Auch sie wurde nie fertig. Ihr Schöpfer, der steirische Kleinhäusler Franz Gsellmann, hat 28 Jahre an ihr hingebaut. Auf

seinem Totenbett soll er gesagt haben: "Wann der Mensch zufriedn is, ist die Maschin fertig".

Nicht unbedingt Zufriedenheit, aber ebenfalls ein Gefühl bedeutet auch dem 15jährigen *Frank*, ob er seine immaterielle Maschine, sein Programm, als fertig einstufen kann. "Irgendwann denke ich mir", sagt er, "so, jetzt reicht's, jetzt mag ich nicht mehr, und dann ist das Programm halt in Ordnung" (6). Wo freilich ein Gefühl abschließt und nicht die Regel, ist die Ordnung offen, denn das Gefühl ist porös. Wenn es gerade Jugendliche sind, die offene ausbaufähige Programme favorisieren, so paßt das zu ihrer biographischen Situation, in der es darauf ankommt, sich das Leben als Möglichkeitsraum zu erschließen, eine Anforderung und gleichzeitig ein Bedürfnis, das sich nach einer von Rainer Zoll u. a. durchgeführten Studie angesichts sich auflösender soziokultureller Traditionen in den letzten Jahren verstärkt hat (Zoll u. a. 1989, S. 219ff.)

Spiel und Kreativität

Wer sich als spielerisch handelnd sieht beim Programmieren, sieht sich zugleich kreativ, eine Ansicht, die D. W. Winnicott bestätigt, der schreibt: "Gerade im Spiel und nur im Spiel kann das Kind und der Erwachsene sich kreativ entfalten" (Winnicott 1973, S. 66). Huizinga kennzeichnet das Spiel zwar nicht als kreativ, aber als frei und verweist insoweit auf die kreativen Potentiale, denn diese sind im freien Handeln angelegt.

Was den Befragten im einzelnen kreativ erscheint, ist dreierlei. Kreativität zeigt sich für sie im Ideenreichtum, mit dem sie das Spiel eröffnen. Jedoch bezieht sich der angesprochene Ideenreichtum auf Unterschiedliches: Die einen wünschen sich viele Ideen in Bezug auf abstrakte Lösungen, auf neue Algorithmen, andere in Bezug auf erwartbare Fehlerfälle und wieder andere in Bezug auf Marktchancen für ihre Software-Produkte.

Kreativ nennen sie es auch, wenn es gelingt, spontane Ideen in Kategorien instrumenteller Rationalität zu übersetzen, wenn sie es schaffen, was eine Software-Entwicklerin als zweiten Schritt beschreibt: "Also erst einmal

braucht man einen Haufen Ideen, das muß man alles in einen Topf schmeißen und dann später kann man das in Ordnung bringen". "Strukturen zu schaffen, ist natürlich etwas unheimlich Kreatives" (H. Wort, S. 20), behauptet ein Berufskollege. Ein anderer Kollege vergleicht den Vorgang der Umsetzung mit dem Erlernen eines Tanzschrittes: "Man übt den Schritt und irgendwann macht's Klack und man hat den Schritt drin, dann freut man sich".

Schließlich und vor allem heißt für sie Kreativität, etwas Eigenes zu schaffen. Es ist wie "früher, wenn man als Kind etwas gebastelt hat, da hat man eine Vorstellung gehabt, jetzt baue ich ein Schiff oder ein Häuschen, da wird gesägt und gehobelt und da ist etwas entstanden". Das Wachsen und Gedeihen im Zuge spielerischen Denkens und Handelns am Computer scheint in besonderem Maße an Erfahrungen der Kindheit anzuknüpfen. Eine zweite Stimme: "Was mir jetzt gerade einfällt, ein kleines Kind, was ein Stückchen Garten bekommt und daran selbst was anpflanzen darf und wenn es sieht, wenn das was raussprießt und das kommt und was weiß ich, die Erdbeeren oder die Stachelbeeren, die wachsen und die kann man essen, oder die Blumen, die sehen wunderschön aus (...). So habe ich das (das Programmieren, d. V.) empfunden, es hat mir Spaß gemacht". Die Früchte des spielerisch-schöpferischen Prozesses sind süß und schön. Sie haben Farbe, Geruch, Geschmack, vielfältige Formen. Dieser Kreativitätsbegriff geht weit über das Notwendige hinaus. Er wird in dieser Untersuchung nicht von der Mehrheit der Befragten geteilt. Was diese als kreativen Prozeß und als kreatives Produkt empfindet, ist den Forderungen instrumenteller Rationalität sehr viel näher. Einer aus dieser Mehrheit sagt: "Das Kreative wäre also meiner Ansicht nach, das (das Programm, d. V.) möglichst kurz, möglichst übersichtlich und möglichst schnell, also im Ablauf möglichst schnell zu machen und möglichst platzsparend dann auch noch". Diese Vorstellung von Kreativität folgt exakt den Effizienzgesichtspunkten rechnender Logik. Dasselbe gilt für das, was in Verbindung mit dem spielerischen Tun schön genannt wird.

"Das Spiel", sagt Huizinga, "hat eine gewisse Neigung, schön zu sein" (Huizinga 1938, S. 17). Die Schönheit des Spiels erwächst für ihn aus dem Zusammenwirken von Freiheit und Ordnung, von Zufall und Regel. Der

Schönheitsbegriff der Interviewpartner(innen) scheint sich dagegen nur an der Regel zu orientieren, genauer: an der geregelten Form. Die Merkmale eines schönen Programms sind nach ihrer Ansicht: Klarheit, Geradlinigkeit, Folgerichtigkeit, Standardisierung, Knappheit. Wie sie allerdings ihr Spiel schildern, ist es vielfältiger, als ihre Definitionen von kreativ und schön vermuten lassen. Es könnte sein, daß die Definitionen an das Normative gebunden sind, während sich im spielerischen Handeln - angestoßen durch den Spaß am Spiel - diese Bindungen lockern.

Spielarena und Spielgemeinschaft

Auf dem Körperbild eines 32jährigen ist um die Person am Computer ein Kreis gezogen, der nach unten offen ist. Ich frage ihn nach der Bedeutung der Öffnung und er antwortet: "Das ist der Ausgang, aus dem ich rausgeh', wenn ich mit der Arbeit fertig bin". Manchmal sei ihm dabei zumute, als würde er aus einem Traum aufwachen. "Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes" (Huizinga 1938, S. 16), heißt es bei Huizinga. Der Spielplatz ist "abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gelände" (ebd.). Spielwelten sind "zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt" (ebd.) - Huizingas Worte für den intermediären Erfahrungsraum, in dem das Spiel situiert ist. Vertieft ins Spiel, läßt man/frau sich nur ungern stören. "Wenn meine Tür zu ist, dann ist meine Tür zu", erklärt der 32jährige Software-Entwickler, der sich mit seinem Computer in einen Kreis eingeschlossen hat. Stofftiere und Blumen rund um den Bildschirm markieren eine Art Kreis. Eine 23jährige hat sich so ihren Arbeitsplatz gestaltet; sie bezeichnet ihn als ihren "kleinen Spielplatz".

Der Kreis kann noch weiter, rund um die ganze Software-Abteilung, rund um eine Forschungsgruppe, gezogen werden; diese kann zu einer Spielgemeinschaft werden. Solches deutet sich an, wenn von der "Mannschaft" oder von der "richtig schönen Truppe" geredet wird oder davon, daß am Arbeitsplatz keine "One-Man-Show" stattfindet. Die Spielgemeinschaft verbindet ein Wir-Gefühl: "Wir sind und wir machen es anders" (Huizinga 1938, S. 20). "Wir sind alle auf der Suche nach etwas; sagen wir Wahrheit dazu", charakterisiert eine KI-Forscherin das verbindende Moment; wir

sind "Freaks" und "Ausgeflippte" kennzeichnet ein anderer Befragter sich und seine Kollegen. Dem Wir-Bewußtsein korrespondiert ein sympathisierendes Gefühl füreinander "man nimmt sich mal in den Arm, man drückt sich auch mal, klopft dem anderen mal auf die Schulter"; man/frau hält zusammen "ja, das habe ich alles nur deinetwegen gemacht"; man/frau schätzt sich: "Und hierbei XY, da war das völlig klar, daß man den anderen aber hundertprozentig schätzte, hundertprozentig überzeugt war, der ist überhaupt ein Spitzenmann oder eine Spitzenfrau und kann was (...). Wir haben uns gegenseitig so hoch gelobt, daß wir ständig auch Gehaltserhöhung gekriegt haben". Die Aufnahme in die Spielgemeinschaft ist an Bedingungen geknüpft; man/frau muß sich an die Gruppennormen halten. "Die Leute müssen sehr offen sein meiner Meinung nach, sie müssen hilfsbereit sein, sie müssen auch irgendwo mal was von ihrem Privatleben erzählen, noch schöner, wenn man zusammen auch mal was machen kann in der Privatzeit", erklärt ein 42jähriger und verweist mit seiner Äußerung auf ein weiteres Merkmal der Spielgemeinschaft, nämlich auf ihre "Neigung, eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel abgelaufen ist" (Huizinga 1938, S. 20). Daß das Team geschlossen zum Mittagessen geht und geschlossen wieder zurück, scheint in Software-Firmen kein ungewöhnliches Ritual zu sein. Auch abends und am Wochenende finden gemeinsame Unternehmungen statt. Die Gepflogenheit, sich nicht nur zu zweit oder zu dritt in der Freizeit zu treffen, sondern in größeren, acht bis fünfzehn Leute umfassenden Gruppen, findet sich in fast allen Firmen und Betrieben, in denen ich Interviews durchgeführt habe. Man/frau sitzt abends zusammen an der Theke im Büro, geht zusammen Kegeln, Squash und Billard spielen, ins Pop-Konzert, in den Biergarten, veranstaltet einen Tanzkurs, trifft sich bei einer Kollegin, um einen Film anzusehen und zu diskutieren. Die Spielgemeinschaft wirkt der Gefahr entgegen, daß die Maschine als Kommunikationspartner selbstverständlicher und wichtiger wird als der menschliche Partner, was zur Folge haben könnte, daß sich die kommunikative Kompetenz auf maschinengerechte Interaktion reduziert (vgl. Volpert 1985, S. 98; Mettler-Maibom 1987). Allerdings ist diese Gefahr nicht völlig gebannt; es gibt die Tendenz - das Ausmaß habe ich nicht untersucht - Denk- und Ausdrucksweisen im Gespräch von Mensch zu Mensch am Maschinenmodell zu orientieren. "Also ihr Lexikon quasi", er-

zählt eine KI-Forscherin, "auf das sie zugreifen, ist halt das der Programmierleute, der Rechnerfreaks". Mir selbst begegnete der hohe Stellenwert des Tempos in der Softwarebranche wiederholt in der Sprechgeschwindigkeit meiner Interviewpartner/innen, die mich oft kaum zu einer Zwischenfrage kommen ließ. Die Bedeutung von Eindeutigkeit und Präzision zeigte sich insofern, als mehrere, wie nie zuvor in einer Untersuchung, von der Vagheit der im Interview verwendeten Alltagssprache irritiert waren; ein KI-Forscher erklärte, ihn nerve das "unreine Sprechen".

Spielgemeinschaften haben einen funktionalen Wert; sie dienen der in der Software-Herstellung üblichen Arbeitsteilung, erleichtern Absprache und Kompromißfindung, aber ihr Wert erschöpft sich nicht in der Funktionalität, worauf nicht zuletzt ihre Beständigkeit über die Arbeitssituation hinaus verweist.

Auch Jugendliche bilden Spielgemeinschaften. Als solche betrachte ich die von Sherry Turkle erwähnte "intellektuelle Gemeinschaft" (Turkle 1986, S. 122), in der sich an einer amerikanischen Schule Kinder zusammengefunden hatten, um Programme auszutauschen. Von Spielgemeinschaften in einem kleineren Maßstab wurde mir auch von meinen jugendlichen Interviewpartner(inne)n erzählt. Es ist verbreitet unter ihnen, zu zweit, zu dritt, zu viert zu programmieren. Das gemeinsame Programmieren erweitert in ihren Augen das Spektrum an Ideen: "Was der einen nicht einfällt, fällt dann der anderen ein". Was die Art der Kooperation angeht, sind geschlechtsspezifische Unterschiede erkennbar. Die befragten Jungen bevorzugen es, ein Programm gemeinsam zu planen, aber die einzelnen Module allein zu schreiben nach der Devise "intim, aber jeder für sich"; die Mädchen arbeiten eher gemeinsam an einem Programm, "da kann man nebenbei noch was anderes machen". Der Unterschied könnte seinen Grund darin haben, daß das Interesse der Jungen vorrangig produktbezogen ist; während die Mädchen das Produkt nur als einen Bestandteil des sozialen Geschehens betrachten. Dafür spricht, daß sie das Erlebnis der Kooperation sehr viel ausführlicher schildern als die Jungen. Da die Jugendlichen ihre Spielpartner(innen) Freund oder Freundin nennen, ist anzunehmen, daß ebenso wie bei den Erwachsenen die Spielgemeinschaft nach dem Spiel weiterexistiert.

Das Spiel muß glücken

Das Spiel nimmt in Beschlag, denn es geht um etwas. Dieses Etwas ist nach Huizinga das Bestreben, daß das Spiel aufgeht, daß es glückt (vgl. Huizinga 1938, S. 81), daß sich Kniffliges löst, wie Programmierer/innen sagen. "Das (das gelöste knifflige Problem, d. V.) ist natürlich eine phantastische Sache", so stellvertretend ein 27jähriger, die Anlaß gibt, "abends essen zu gehen oder eine Flasche Champagner mitzubringen". "die "Kniffelpunkte" lösen sich, sobald der Regel ausreichend entsprochen ist. Im geglückten Spiel des Programmierers dominiert die Regel. Der Zufall ist nur insoweit zugelassen, als er der Regel nicht widerspricht. Wer dem Zufall eine gleichberechtigte Chance geben will, wie Jugendliche, die ihre Programme offen und ausbaufähig halten, riskiert, daß das Spiel nicht aufgeht. Das mißlungene Spiel ist nichts wert. Nichtfunktionierende Programme fliegen - so der 15jährige *Frank* - "einfach in die Ecke".

Zufall und Regel sind im Spiel des Programmierers hierarchisch aufeinander bezogen. Es ist ein Spiel mit Grenzen. Die instrumentelle Rationalität zwingt dem Spiel Grenzen auf; sie gibt den Rahmen ab. Bei der *Gsellmannschen* Weltmaschine ist es umgekehrt; hier ordnet sich die Maschinenlogik der Intuition unter mit der Folge, daß diese Maschine nichts anderes hervorbringt als sich selbst. Soweit darf das Spiel des Programmierers nicht gehen; seine Geistmaschine muß Lösungen, Entscheidungen produzieren, muß aus der Kombination vorhandener Angaben neue Angaben machen (vgl. Zuse 1990, S. 75). Der *Homo ludens* darf sich zwar die zweckfreie Seite der diskursiven Symbolik der Computertechnik zu eigen machen, aber seine Spiele müssen auf die Diskursivität bezogen bleiben; sie dürfen die Botschaften der Maschine nicht mißachten.

Literatur

- Eigen, M. & Winkler, R. (1975). *Das Spiel*. München.
 Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Frankfurt/Main.
 Mettler-Maibom, B. (1987). *Soziale Kosten in der Informationsgesellschaft*. Frankfurt/Main.
 Roth, G. & Killmeyer, F. (1986). *Gsellmanns Weltmaschine*. Wien.

Turkle, S. (1986). Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computer-Kultur. Reinbek.

Volpert, W. (1985). Zauberlehrlinge. Die gefährliche Liebe zum Computer. Weinheim.

Winnicott, W. (1973). Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart.

Zoll, R.; Bents, H.; Brauer, H.; Flieger, J.; Neumann, E.; Oechsle, M. (1989). "Nicht so wie unsere Eltern!" Ein neues kulturelles Modell?. Opladen.

Zuse, K. (1990). Der Computer - Mein Lebenswerk. Berlin.



Anzeige

Kerstin Kempker



Teure Verständnislosigkeit

Die Sprache der Verrücktheit
und
die Entgegnung der Psychiatrie

Peter Lehmann Antipsychiatrieverlag



Mai '91

Französische
Broschur,
ca. 110 S.,
18 Abb.,
ca. 19,80 DM

ISBN
3-925931-04-X

Peter Lehmann Antipsychiatrieverlag, Berlin