

Das Porträt: Jochen Koubek

Alexander Grau



Dr. Jochen Koubek ist Professor für Digitale Medien an der Universität Bayreuth. Sein Arbeitsschwerpunkt sind Computerspiele. Sowohl in seiner Forschung als auch in seiner Lehre verbindet er dabei auf innovative Weise technische und kulturwissenschaftliche Aspekte. Das liegt auch daran, dass Koubek selbst einen interdisziplinären Hintergrund hat: Von 1990 bis 1995 studierte er Mathe-

matik, Informatik und Philosophie an der TU Darmstadt. 2003 wurde er an der Humboldt-Universität zu Berlin promoviert. Seit 2009 lehrt er in Bayreuth. Neben Computerspielen forscht er vor allem zu der Wechselwirkung von digitalen Medien und Gesellschaft, den Auswirkungen des Internets auf unsere Kultur, aber auch zu Fragen der Medienbildung.

Wenn man den Namen Bayreuth hört, ist eigentlich alles klar. Bayreuth, das bedeutet Grüner Hügel, Festspiele und Wahnfried. Oder kurz: Wagner.

Doch Bayreuth ist mehr als dröhnendes Pathos, Größenwahn und Familienintrige. Bayreuth ist auch eine florierende Stadt mit bedeutender mittelständischer Industrie und – seit 1975 – einer Universität.

Zur Sprach- und Literaturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Bayreuth gehören auch vier Lehrstühle für Medienwissenschaften. Wagner – dem Richard – hätte das vermutlich gefallen. Immerhin ist sein Schauspielhaus vor allem ein Bühnentechnisches Meisterwerk, das modernste und innovativste seiner Zeit. Und nicht ohne Grund gilt Wagner vielen als Erfinder des Films *avant la lettre*, mithin als Medienrevolutionär.

Der Lehrstuhl von Jochen Koubek ist der Angewandten Medienwissenschaft und den Digitalen Medien gewidmet. Betritt man sein Büro, erwartet den Besucher im Vorraum ein kreatives Chaos aus allerlei technischem Gerät und eine imposante Sammlung von Pfandflaschen. Auch Koubeks persönlichem Zimmer sieht man an, dass hier vor allem gearbeitet wird. Bevor wir uns setzen können, räumt er rasch den Tisch frei.

Koubek ist seit 2009 Professor in Bayreuth. Begonnen hat er seinen akademischen Lebensweg allerdings in Darmstadt, an der Technischen Universität. „Da gab es die Fächerkombination, die ich studieren wollte“, erzählt er: „Mathematik, Philosophie und Informatik.“

Kultur und Internet

Koubek hat ein dunkles T-Shirt an, seine Brille, die Kurzhaarfrisur, das alles wirkt sehr pragmatisch. Umso überraschter ist man von der idealistisch anmutenden Antwort auf die Frage, was ihn zum Studium gerade dieser Fächer bewogen hat: „Ich wollte verstehen, was die Welt im Innersten zusammenhält.“ Dann fährt er wesentlich nüchterner fort: „Schon in der Schule merkte ich: Was die Bedeutung der Mathematik angeht, brauche ich ein Studium, das bekomme ich alleine nicht hin. Die Philosophie habe ich gewählt, damit ich nicht formal verblöde und Dinge verstehen lerne, die sich nicht formal abbilden lassen. Und die Informatik, dachte ich, ist technisches Verfügungswissen, um später einen Beruf auszuüben.“

Mathematik, erläutert Koubek, sei wichtig, um zu verstehen, welche Bedeutung die Mathematik nicht hat, um zu erkennen, wo ihre Grenzen sind: „Die Vorstellung, man könne die Welt etwa durch Differenzialgleichungen modellieren, ist faszinierend. Allerdings hatte ich mich immer gefragt: Woher wissen die Mathematiker eigentlich, dass das funktioniert? Bis ich dann viel später verstanden habe: Die wissen es auch nicht. Allerdings schaffen sie einen Formalismus, der unglaublich einschüchtern kann.“

Angesichts dieses eher philosophischen Ansatzes verwundert es nicht, dass Koubek sich in seinem Studium vor allem auf Wissenschaftstheorie, Erkenntnistheorie und Modellbildung spezialisierte und die Mathematik nach dem Diplom verließ: „Was mich tatsächlich fasziniert hat – das habe ich aber erst nach fünf Jahren gemerkt –, war nicht die Formalisierung, sondern die Frage, wie

»Kultur ist alles, was anders sein könnte.«

man sich Ideen über die Welt macht. Und da kam ich auf die Idee, dass das über die sogenannte Kultur läuft.“

Dementsprechend versuchte Koubek in seinem Dissertationsprojekt, den Begriff der Kultur näher zu verstehen. Genauer: den Einfluss des Internets auf die Kultur. Doch was ist eigentlich Kultur? Koubek gibt spontan eine griffige Definition: „Kultur ist alles, was man aushandeln kann.“ Und nach einer kurzen Pause ergänzt er: „Man könnte auch sagen: Kultur ist alles, was anders sein könnte.“ Dann bringt er ein Beispiel: „Wenn mein Sohn fragt, warum machen wir das, warum muss ich beim Essen die Hand auf den Tisch legen, dann ist meine Antwort: Das ist Kultur. Man könnte es anders machen, und woanders macht man es auch anders, hier aber machen wir es so.“

Kulturelle Größen, führt Koubek weiter aus, sind so, wie sie sind, nicht weil sie besser sind, sondern weil sie so geworden sind. Das zu beschreiben, sei Aufgabe der Kulturgeschichte. Zugleich seien wir davon überzeugt, dass kulturelle Verabredungen, etwa Werte und Normen, richtig seien. So würde aus der Kulturgeschichte die Mentalitätsgeschichte.

„In meiner Dissertation“, erklärt Koubek, „habe ich untersucht, wie sich diese Aushandlungsprozesse, die Kultur hervorbringen, durch das Internet verschieben.“ Hauptmotor sei dabei die Vernetzung, die einen kulturellen Paradigmenwechsel darstelle: „Peter Glaser nannte es einmal den Kolumbus-Effekt: Wenn man irgendwo ankommt, und dann öffnet sich eine ganze Welt, ganz neue Dimensionen.“

Neue kulturelle Paradigmen, erläutert Koubek, provozieren allerdings auch eine Inflation neuer Schlagworte, mit denen oftmals alter Wein in neuen Schläuchen verkauft wird. Und gerade die Stichworte „Vernetzung“ oder „Netzwerk“ zu Beginn des Internetzeitalters sind dafür treffende Beispiele: „Plötzlich war alles vernetzt. Manche propagierten, die Geschichte müsse ganz neu geschrieben werden. Die gesamte Wirtschaft, die Unternehmen waren nur noch vernetzt, es entstanden Wissensnetze“, erinnert sich Koubek nicht ohne Ironie.

Wie bei anderen kulturellen Paradigmenwechseln auch, so führte das Konzept der Vernetzung jedoch nicht nur zu einem Umschreiben der Geschichte, sondern auch der Zukunft: Es entstanden komplett neue Utopien und Dystopien.

»Im Grunde ist es so, dass sich die Bedürfnisse des Menschen immer wieder in den jeweiligen Technosphären widerspiegeln, sich dabei aber nicht grundlegend ändern.«

„Was mich besonders interessierte“, erklärt Koubek, „war die Frage, warum es damals – Anfang, Mitte der 1990er-Jahre – plötzlich so viele Menschen gab, die davon überzeugt waren, zu wissen, wie es weitergeht.“ Eine Antwort gab das Konzept der kulturellen Paradigmas, da es sehr schön erklärt, wie und warum sich Kulturen immer wieder ein Thema herausuchen, das sie prägt und als Kristallisationspunkt für alle Formen von Diskursen dient.

Doch letztendlich wiederholt sich die Ideengeschichte ebenso wie die Utopien, die mit ihr verbunden sind. „Im Grunde ist es so,“ hebt Koubek hervor, „dass sich die Bedürfnisse des Menschen immer wieder in den jeweiligen Technosphären widerspiegeln, sich dabei aber nicht grundlegend ändern.“

Die Unbedarftheit der Natives

Wenn es jedoch so ist, dass die anthropologischen Konstanten weitaus größer zu gewichten sind, als es die teilweise steile Veränderungs- und Umbruchsrhetorik nahelegt, drängt sich die Frage auf, ob die sogenannten Digital Natives tatsächlich so viel kompetenter mit modernen Informationsmedien umgehen als ältere Nutzer.

Koubek bezweifelt das: „Die Sorge, dass die Digital Natives uns alle davonschwimmen, ist sehr unbegründet. So ‚native‘ sind die gar nicht“, betont der Medienwissenschaftler. „Irgendwann wird man mal Natives haben, aber das wird dauern. Nur weil die alle wischen können, heißt das noch nicht, dass die flüssig die sozialen Normen und die Prozesse in den sozialen Netzen verstehen. Ganz im Gegenteil.“

Die sogenannten Digital Natives seien eigentlich so etwas wie unkultivierte Wilde. Den meisten sei etwa der Unterschied zwischen schriftlich und mündlich nicht bewusst. Deshalb verstünden sie auch nicht, dass sie etwas verschriftlichen, was dauerhaft global verfügbar ist. „Es existiert kein Problembewusstsein über die Medialität des Mediums“, fasst Koubek zusammen und ergänzt dann schmunzelnd: „Die müssten alle McLuhan lesen!“

Bei aller Kritik an der Medienkompetenz der Digital Natives verwehrt sich Koubek allerdings auch gegen jede Bewahrpädagogik. Das Internet und soziale Netzwerke seien nicht einfach nur Sucht, Gewalt und Gefahr. Da die meisten Eltern – auch aufgrund eigener Inkompetenz – ihren Kindern nicht helfen könnten, würden sie jedoch dazu neigen, sie dann zumindest zu beschützen.

Doch das sei die falsche Alternative. Es gehe eben darum, die Kinder zu beschützen, indem man ihnen helfe.

Ein Hauptproblem aktueller Medienerziehung sieht Koubek vor allem darin, dass die Kinder unvorbereitet mit den digitalen Medien konfrontiert werden. Dies gelte insbesondere im Hinblick auf Smartphones, da viele Eltern davon ausgingen, dass sie ihrem Kind ein Telefon schenkten. Doch ein Smartphone sei nun einmal ein Universalcomputer mit einer Telefon-App. Das Ergebnis: Kinder würden anfangen, sich massenweise Free-to-Play-Games herunterzuladen und sich vollkommen unkontrolliert in dieser Welt zu bewegen. „Niemand“, vergleicht Koubek, „würde auf die Idee kommen und sagen: Hier, mein Sohn, du bist jetzt sechs Jahre alt, hier ist die Straße, viel Spaß. Und erzähl mir heute Abend, was du alles erlebt hast.“ Aber mit dem Internet würden Eltern häufig so verfahren.

Dabei, so Koubek, sei vieles durchaus gut gemeint. Etwa Klassenchats. Doch auch an einen Klassenchat müssten die Schüler sorgsam herangeführt werden: „Ein unkontrollierter und unmoderierter Klassenchat ist ein übles Forum. Denken Sie nur an iShareGossip. Da sah man in die Abgründe der kindlichen Seele. Das ging ganz schnell in strafrechtlich relevante Inhalte hinein. Da ist die ältere Generation gefordert. Doch nicht mit dem Satz: Hände weg von der Technik, sondern durch elterliche Begleitung.“

Spiele als Kulturgut

Jochen Koubeks Hauptarbeitsgebiet in Bayreuth sind jedoch vor allem Computerspiele – neben den sozialen Netzwerken das zweite große Reizthema in der öffentlichen Mediendebatte.

Interessant seien dabei zunächst die Reaktionen der Studenten gewesen: „Die haben einerseits eine große Angst vor dem Medium, da sie immer nur die Warnungen vor Sucht und Gewalt hören. Zugleich geben alle beschämt zu, dass sie so was spielen.“ Doch Koubek will in seinen Seminaren zunächst nicht über die möglichen Verwerfungen reden. „Wir nehmen Computerspiele als Medium wahr und versuchen herauszufinden, was dieses Medium kann.“ Im Zentrum stünden keine Rezeptionsästhetischen oder Rezeptionspsychologischen Fragen, sondern die Geschichte und Funktion von Spielen oder Spielgenres.

Dabei geht es Koubek vor allem darum, Spiele zunächst als Spiele wahrzunehmen. In Deutschland würden Computerspiele nur geduldet, wenn irgendetwas Messbares dabei herauskäme: verbesserte Reflexe, eine verbesserte Hand-Auge-Koordination, am besten bessere Schulnoten. Doch damit würde man dem Medium Spiel nicht gerecht. Auch Bücher oder Filme würde man ja nicht ausschließlich auf ihre kognitive Nützlichkeit hin betrachten.

Gleichwohl hätten Computerspiele gegenüber Büchern und Filmen eine nicht unerhebliche Stärke: Sie könnten, so Koubek, dynamische Systeme darstellen: „Viele Spiele sind linear erzählt. Man hat den Eindruck, sie wären gerne Filme. Doch wer eine Geschichte erleben möchte, ist in anderen Medien derzeit besser aufgehoben. Wo Spiele jedoch brillieren, ist in der Darstellung dynamischer Systeme – das kann der Feudalismus sein, die Datenschutzproblematik, Wirtschaftssysteme, die Evolution oder was auch immer.“

Filme und Bücher könnten sich auch mit diesen Themen befassen, bräuchten aber immer einen Protagonisten, der dieses System erlebt. Computerspiele hingegen würden es erlauben, darzustellen, wie ein System sich unter unterschiedlichsten Bedingungen verhält – einfach dadurch, dass man die Ausgangsbedingungen verändert.

Zur Erläuterung bringt Koubek ein Beispiel: „Nehmen wir die systematischen Verwerfungen des Bankenskandals. Die lassen sich in der sequenziellen Narration von Film oder auch Presse nicht mehr abbilden, da gibt es keine Geschichte zu erzählen wie etwa bei einem Erdbeben. In einem Computerspiel könnte man die Dynamik der Prozesse, die zum Bankenskandal geführt haben, wunderbar erklären.“

Koubek geht es in seiner Lehre daher vor allem um Computer Literacy, also um die Fähigkeit, Computerspiele auch „lesen“ zu können, ein Spiel zu spielen und einzuordnen. Vor allem aber geht es dann auch darum, Spiele selbst hervorzubringen, eine Schreibkompetenz zu entwickeln.

Allerdings gesteht auch Koubek ein, dass erst in den letzten Jahren verstärkt Spiele erschienen sind, bei denen es sich lohne, sie medienwissenschaftlich zu analysieren: Als Beispiele nennt er *Data Dealer*, *Crusader Kings* oder *Papers, Please*. *Crusader Kings* etwa sei ein Paradebeispiel für ein emergentes Spiel, das verdeutliche, dass geschichtliche Prozesse kontingente Abläufe sind, die auf dem komplexen Zusammenspiel unzähliger Faktoren aufbauen.

Der Wandel in der Spieleszene, den Koubek feststellt, geht auch mit einer Veränderung des Durchschnittsalters einher. Der Durchschnittsspieler, so der Wissenschaftler, sei 35 Jahre alt, die Hälfte davon Frauen. Die Industrie baue aber immer noch im großen Umfang Spiele für 14-jährige Jungen, in denen Superhelden die Welt retten. „Insbesondere eine kleine Indie-Szene hat das begriffen. Die geben einem eben keinen Space Marine als Spielfigur, sondern einen normalen Menschen, der versucht, seinen Lebensalltag zu bewältigen.“

Im Medium Computerspiel, stellt Koubek heraus, würde jetzt ein Prozess stattfinden, der auch aus der Geschichte anderer Medien bekannt sei: die Trennung von Spaß und Unterhaltung. Spiele müssten nicht länger allein durch Spaß unterhalten, sondern könnten das auch durch schwierige Problemlösungsszenarien, die aus dem Alltag bekannt seien.

Mehr Interdisziplinarität wagen

Bei aller Euphorie für anspruchsvolle und intelligente Computerspiele sieht Jochen Koubek aber auch, dass insbesondere Computerspiele eine hohe Sogwirkung haben, zumal auf Jugendliche. Selbstverständlich bestehe daher auch ein gewisses Suchtpotenzial.

Allerdings müsse man mit dem Sucht-Begriff auch solide umgehen: „Suchtverhalten ist pathologisch. Das gibt es bei Spielen wie bei anderen Medien auch, aber nicht einmal übermäßig häufig“, erklärt Koubek. „Zudem darf man Sucht nicht mit Impulskontrollstörungen verwechseln. Jugendliche können den Wunsch weiterzumachen viel schlechter kontrollieren als Erwachsene.“

»Manchmal hat man den Eindruck, die Informatik will nicht und die Medienwissenschaft kann nicht.«

Doch das sei letztlich unproblematisch, denn irgendwann sei ein Spiel durchgespielt. Für die allermeisten Computerspieler seien Computerspiele ein Freizeitangebot unter anderen, neben Sportverein und vielen anderen sozialen Aktivitäten.

Aufgrund der öffentlichen Diskussion sieht Koubek die Computerspielforschung noch viel zu sehr durch die Wirkungsdebatte geprägt. Überhaupt sei sie viel zu sehr rezeptionsorientiert: „Ein Computerspielwissenschaftler sollte in der Lage sein, eigene systemische Ideen zu entwerfen und so umzusetzen, dass man mit anderen darüber reden kann. Das sehe ich als echtes Desiderat der Forschung: sich nicht so abgehoben von dem Medium zu begeben.“

Ein weiteres großes Problem der Forschung sei die fehlende institutionelle Verankerung. „Ein Großteil der Forschung“, so Koubek, „wird vom Mittelbau getragen.“ In vielen medienwissenschaftlichen Instituten gäbe es zwar hin und wieder einen Game-Studies-Kurs, aber keine Studiengänge. Die fänden sich nur in der Informatik, doch dort sei man an der Programmierung interessiert und nicht an einer medienwissenschaftlichen, kulturhistorischen Einbettung.

Allerdings seien diese Probleme nicht allein auf die Erforschung der Computerspiele begrenzt, sondern würden für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Medien generell gelten: „Manchmal hat man den Eindruck, die Informatik will nicht und die Medienwissenschaft kann nicht.“ Im Grunde sei eine interdisziplinäre Institution gefragt, an der Juristen, Historiker, Informatiker und andere zusammenarbeiten. „Da könnte Wissenschaft mehr liefern, aber da muss ein echter Wille da sein. Doch den sehe ich zurzeit nicht.“

In der nächsten Ausgabe der *tv diskurs*:
der Hohenheimer Medienwissenschaftler
Prof. Dr. Wolfgang Schweiger

Dr. Alexander Grau
arbeitet als freier Kultur-
und Wissenschaftsjournalist
u. a. für „Cicero“, „FAZ“
und den Deutschlandfunk.

