

## Die heimliche Computerisierung

Weihnachten 1973 erschien das erste Videospiel in Deutschland

»Die vorliegende Erfindung betrifft einen Apparat und ein Verfahren für die Erzeugung, Darstellung, Manipulation und Benutzung von Symbolen oder geometrischen Figuren in Verbindung mit monochromen und farbigen Fernsehempfängern zum Zwecke der Trainingssimulation, der Verwendung von Spielen und der Ausführung anderer Aktivitäten durch jeweils einen oder mehrere Teilnehmer.« So schlicht und abstrakt definiert ein Patentantrag von 1968 das, was 1973 dann erstmals auch unter deutschen Christbäumen auszupacken war: das Videospiel. Seitdem gibt es nicht nur immer ein Fernsehprogramm mehr, sondern auch den unerschütterlichen Glauben, daß Computerspiele vom Sehen und nicht vom Rechnen kommen. Und das ist kein Zufall. Ralph Baer, der Antragsteller, emigrierte 1938 als jüdischer Deutscher ohne Schulabschluß in die USA, wurde im Krieg zum Fernmeldetechniker ausgebildet und machte danach seinen BA in »Television Engineering« in Chicago. In den 60ern, inzwischen zum Chefingenieur des Rüstungslieferanten *Saunders Associates* aufgestiegen, begann Baer dann, elektronische Bildgeneratoren und handelsübliche Fernseher zu militärischen Trainingsapparaturen zu koppeln. So wurden die grobklötzige Ästhetik des Videospieles aus der Hardware des Testbilds und seine Praxis aus dem Geist des Militärs geboren.

Baers luzideste Einsicht war jedoch, daß bewegliche Rechtecke auf einem Fernseher in verschiedenste Beziehungen verstrickt und als alles mögliche interpretiert werden können. Links und rechts ein längliches Rechteck, in der Mitte ein kleines Quadrat und fertig ist das Tennisspiel. Einige kleine Änderungen und schon wird daraus ein Eishockey- oder Fußballspiel. Das Videospiel ist der schamlos gegenständliche Bruder der Videokunst. Schon weil das Videospiel weder aus dem Rechnerbau noch aus der Kunst, weder aus der Kybernetik noch aus Hackerkreisen, sondern aus der Fernsehtechnik kam, interessierten sich erst einmal die großen Fernsehhersteller wie *RCA*, *General Electric* oder *Zenith* für eine zivile Produktion. So begann *Magnavox* im Januar 1972 die Produktion der ersten Videospielekonsole mit dem Namen *Odyssey*, und dank des Einsatzes von Frank Sinatra als Werbeträger wurden bereits im ersten Weihnachtsgeschäft 80.000 Stück verkauft. Die futuristisch gestylte Verpackung barg neben drei unscheinbaren weißen Kästchen mit wenigen Knöpfen und Kabeln eine seltsame, 300-teilige Objektwelt von Folien und Karten, Papiergeld, Würfeln und Pokerchips. Dies alles war nötig, weil die *Odyssey* eben kein digitaler Computer war, sondern nur eine originelle Verschaltung mehrerer analoger Bildgeneratoren. Sie konnte also weder rechnen noch speichern, sondern lediglich bewegliche weiße Flächen kontrollieren. Und je nachdem, welche Folie man auf den heimischen Fernseher klebte, welche Kontakte man miteinander verband und welche zusätzlichen Spielmittel man einsetzte, wurden daraus Tennis oder Roulette, U-Boot-Jagd oder Football, Skifahren oder Hockey.

Als die *Odyssey* dann Weihnachten 1973 auch nach Deutschland kam, waren das Staunen angesichts der heute so schlicht wirkenden Spiele derart groß, daß gleich zwei Anleitungshäfte die Sprachlosigkeit überbrücken mußten. Zunächst sprengte eine nüchtern-minutiöse »Bedienungsanleitung« die dämmerige Besinnlichkeit und machte die Beschenkten selbst zu Fernsehtechnikern. Denn damit elektronisches Bild und aufgeklebte Folie deckungsgleich passen, mußte die *Odyssey* erst einmal auf den eigenen Fernseher eingemessen werden. Einmal noch sind ihre Bilder wirklich Testbilder. Dann gehen sie über in die fundamentale Nicht-Identität elektronischer Spielmittel, vor denen es zu warnen gilt: »Aus Bildschirm-Figuren werden zum Beispiel Unterseeboote [...]; oder die Bildschirm-Figuren stellen Skiläufer dar. Daher nochmals der Hinweis: Spielen Sie nur nach der beiliegenden Spielanleitung!« Auch wenn bei Videospiele »jedes Mogeln ausgeschlossen« ist, dulden sie kein Herumspielen. Dafür sorgt ein Heft mit »Spielregeln«, das schon deshalb ein poetischer Meilenstein ist, weil es

erstmalig Begriffe dafür finden mußte, was in einem Videospiele eigentlich passiert. Mit suchenden Eindeutungen wie »Bildschirm-Figur«, »Spielzentrum« (Konsole) oder »Spielprogramm-Stecker« (Cartridge) und vielen Anführungszeichen braucht es eine ganze dichtbedruckte Seite, um das simple Hin und Her eines Tennisballs zu erklären. »Spieler 1 drückt die Start-Taste an seinem Spielpult. Dadurch wird der »Ball« – von links nach rechts fliegend – in Bewegung gesetzt. [...] Fliegt der »Ball« nun von links nach rechts, muß der Spieler 2 durch Drehen des Horizontal- bzw. Vertikal-Knopfes versuchen, seine Bildschirm-Figur so zu plazieren, daß sie den heranfliegenden »Ball« berührt. Gelingt diese Berührung, dann prallt der »Ball« zurück.« Und je weiter man liest, umso deutlicher werden die Übereinstimmungen mit der »Bedienungsanleitung«. Gutes Spielen und richtiges Bedienen fallen irgendwann zusammen.

Zum einflußreichsten Spieler der *Odyssey* wurde jedenfalls ein junger Mann namens Nolan Bushnell. Einen Monat nach seinem ersten Spiel bei einer Präsentation am Marina Airport in Burlingame, CA gründete er *Atari*, baute Ralph Baers Tennispiel nach, nannte es *PONG* und wurde damit zur Ikone der Videospielegeschichte. Und daran konnten auch verlorene Copyright-Prozesse nicht mehr rütteln. Der einzige Unterschied war, daß Bushnell nicht aus der Fernsehtechnik kam, sondern *Computer Science* bei Ivan Sutherland und David Evans studiert hatte. Daraus folgte, daß sein Tennispiel zwar genauso aussah wie das von Baer, aber intern nicht auf Fernseh-, sondern auf Computertechnik basierte. *PONG* hatte die analoge Ästhetik digital rekonstruiert – es war ein Computer im Gewand eines Videospiele und hatte damit ironisches Potential. Auf der einen Seite nämlich landeten Videospiele bald (oft nur aufgrund des Namens) im gleichen pädagogischen Topf wie Schmuddel- und Horror-Videos. Auf der anderen Seite glaubten die Personal Computing-Aktivisten der 70er, daß Aufklärung, Partizipation und Freiheit durch die Verbreitung von Home-Computern befördert werden könne, faßten die Masse der Fernsehbesitzer als Basis einer zukünftigen, computerliteraten Gesellschaft ins Auge und übersahen dabei, daß die Computerisierung schon ganz woanders und unbemerkt begonnen hatte. Deshalb können eben zu Weihnachten – und zur Entspannung von der Arbeit am PC – immer noch Spiel-»Konsolen« verschenkt werden und Eltern besorgt sein.

Claus Pias