



Susanne Binas-Preisendörfer

## Jugend musiziert!? Wettbewerb, Flow und Empowerment in aktuellen Musikspielen am Beispiel von Guitar Hero.

Für Mark und Leo

### 1. Streitfall Computerspiele

Der folgende Beitrag greift ein Thema auf, das in mehrfacher Hinsicht motiviert war. Das *Edith-Russ-Haus für Medienkunst* in Oldenburg präsentierte im Frühjahr 2008 unter der kuratorischen Leitung von Heike Ander und Sabine Himmelsbach die Ausstellung *just play – Musik als soziale Praxis*. In den gezeigten Arbeiten und einer gleichlautenden Vortragsreihe ging es um aktuelle soziale Praxen und deren Bedeutung im Kontext von Musik und jugendkulturellen Selbstverständnissen. Im Zentrum stand folgerichtig der Umgang bzw. die Aneignung von Musik in und mit Neuen Medien, dem Internet, web.2.0, youtube.com, Blogs, Videofilmen und Computerspielen. Für diesen Zusammenhang war der diesem Aufsatz zugrunde liegende Vortrag ursprünglich entstanden. Damals schon brodelte eine kulturpolitische Diskussion rings um Computerspiele, die insbesondere vom Deutschen Kulturrat angestoßen, moderiert und im Spannungsfeld vom Ruf nach staatlichen Verboten, der im Grundgesetz verankerten Kunstfreiheit und den Herausforderungen an Initiativen und

Programme für kulturelle Bildung geführt wurde.<sup>1</sup> In einer aktuellen Einladung zu einer Tagung der Evangelischen Akademie Loccum zum Thema *Kulturgut Computerspiel?* heißt es wie in vielen vergleichbaren Darlegungen: *An Computerspielen scheiden sich immer wieder die Geister. Einerseits sind sie mittlerweile stilprägend für andere kulturelle Genres wie Literatur und Theater, [...] Andererseits stehen sie in der Öffentlichkeit unter dem Generalverdacht des Schunds und der Gewaltverherrlichung.*<sup>2</sup> Im Jahr 2009 wird erstmals der vom Bundestag, der Bundesregierung und der Computerspielebranche ausgelobte Deutsche Computerspielepreis vergeben! Erst recht nach dem Amoklauf von Winnenden, bei dem sich diesmal nicht nachweisen ließ, dass der Täter in seiner Freizeit vor allem Killerspiele und Heavy Metal bevorzugte. Als Professorin für Musik und Medien der Universität Oldenburg gehört es zu meinen Aufgaben in Lehre und Forschung, mich

mit Fragestellungen und Problemen ästhetischer und gesellschaftlicher Auswirkungen medientechnischer Entwicklungen und Umbrüche in Geschichte und Gegenwart zu beschäftigen. Hat sich doch der Charakter und vor allem der kulturelle Gebrauch von Musik im Laufe der Geschichte angesichts medientechnischer Entwicklungen maßgeblich verändert. Besondere Bedeutung erlangten in diesem Zusammenhang die Aufschreibesysteme von Musik – schriftliche Notation, mechanisch-chemische Fixierung oder digitale Codierung. Sie präg(t)en in entscheidendem Maße unsere Auffassungen darüber, was Musik eigentlich ist und wie man mit ihr umgehen kann. Dies betrifft heute bzw. seit Beginn des 20. Jahrhunderts insbesondere auch den Umgang Jugendlicher mit Musik. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts haben sich Medien *von einer peripheren zu einer primären Sozialisationsinstanz*<sup>3</sup> für Heranwachsende entwickelt. Das bekommen insbesondere Eltern und natürlich auch Lehrer und Lehrerinnen aller Fächer unmittelbar zu spüren. Im Vordergrund entsprechender Debatten und Diskussionen steht immer wieder eine Medienwirkungs-

1 Zimmermann / Geißler, 2007 sowie Deutscher Kulturrat, 2008

2 Vgl. Flyer zur Tagung Kulturgut Computerspiel? Ein Mediengenre zwischen Schmutzimage und Akzeptanz. 25.-27. Mai 2009, Evangelische Akademie Loccum.

3 Weinzierl, 2000, 239

vermutung, die im Kern davon ausgeht, dass von Medien aller Art schädliche Einflüsse auf das soziale Verhalten, psycho-physische Dispositionen und das Leistungsvermögen von Kindern und Jugendlichen ausgehen. Die hier im Fokus der Darlegung und Auseinandersetzung stehenden Musikspiele habe ich über meinen damals (2008) 17-jährigen Sohn kennengelernt. *Guitar Hero* gehörte zu seinen Lieblingsspielen für die *XBox 360* (Konsolenspiel), lang ersehnt und immer wieder gespielt, zusammen mit Freunden im Jugendzimmer oder online auf dem Globus. Zusammen mit einem seiner Freunde hat er den Workshop-Teilnehmern und Teilnehmerinnen des UdK-Symposiums *Szenenwechsel* gezeigt, wie *Guitar Hero* funktioniert, was Jugendliche daran fasziniert, wo aber auch die Grenzen des Interesses liegen und welchen Zusammenhang und/oder Gegensatz Jugendliche zwischen dem Computer- bzw. Konsolenspiel und ihrem praktischen Musizieren auf Instrumenten, in Bands und Chören für sich ausgemacht haben.

## 2. Populäre Musik und Neue Medien in der Schule

Es war der berühmte und leider viel zu früh verstorbene Erziehungswissenschaftler und Medienpädagoge Dieter Baacke, der in

seinen Vorträgen und Schriften immer wieder betonte, dass man Jugendliche mit der bzw. in der Vielfalt ihrer kulturellen Ausdrucksformen ernst nehmen sollte. Jugendkulturen bilden dabei ein vielgestaltiges Reservoir von Symbolen, Verhaltensmustern und Attitüden aus, als deren Klammer insbesondere die verschiedenen Formen populärer Musik fungieren. Die Geschichte der populären Musik ließ sich jahrzehntelang in Bewegungen und Stilformen einteilen, die jeweils für ein bestimmtes Generations- und Lebensgefühl standen (Rocker, Mods, Hippies, Punks, Rapper, Raver usw.). Heutzutage ist der Fundus existierender Jugendkulturen so groß und unübersichtlich, dass diese Jugendkulturen als fest konturierte Gestalten bzw. konsistente kulturelle Phänomene kaum noch erkennbar sind. Es fehlen ihnen die für Außenstehende erkennbaren Unterscheidungsmerkmale. Manche Autoren – wie z.B. Klaus Farin oder Dierich Diederichsen – sehen gar ein Ende der Jugendkulturen als sozialisationsstiftendes und stilbildendes Programm Jugendlicher. Der Abgesang an die Popkultur und ihre jeweiligen Protagonisten ist jedoch nahezu so alt wie die jugendkulturellen Bewegungen selbst. Stets gab es aus der Generation der alternden Beobachter den Nekrolog auf das eigene Selbstverständnis.<sup>4</sup> Andere Autoren jedoch diagnostizieren einen Wan-

del, *der paradoxerweise eine Revitalisierung der kulturellen Sphäre und Praxis zu Tage fördert: MYPSPACE, YOUTUBE, TWITTER, FACEBOOK, Audio und MP3-BLOGS, WEB 2.0, die nächste Entwicklungsstufe des World Wide Web eröffnet gänzlich neue Möglichkeiten, mit denen sich Jugendliche auf produktive und kreative Art und Weise ausdrücken,*<sup>5</sup> sich identifizieren und vor allem miteinander kommunizieren. Die hier zur Debatte stehenden Musikspiele bilden eine Facette der angesprochenen Revitalisierung kultureller Sphären, auch und gerade weil sie das Verschmelzen von Jugendkulturen, Mainstream und kommerzieller Verwertung repräsentieren. Spätestens die Jugendkulturen der Nachkriegszeit wären ohne die katalysierende und identitätsstiftende Funktion von Medien – damals vor allem Filme, Zeitschriften, Radio – nicht denkbar. Heute sind die meisten Kinder und Jugendlichen in Deutschland mit einem Fernseher, Mobiltelefon, MP3-Player und einem internetfähigen Computer ausgestattet. Medien aller Art sind zum festen Bestandteil ihrer Lebenswelt, ihres Alltags geworden. Eine Unterscheidung von virtuellen und realen Welten macht dabei kaum noch Sinn. Die neueste JIM-Studie 2008 belegt, dass mit 71% mehr Jugendliche einen Computer als ein Fernsehgerät im eigenen Zimmer haben,

4 Siehe dazu auch Binas, 2000, 125-136

5 Nemeth, 2009, 4-5

d.h. selbst – ohne Vorgaben der Eltern und eines öffentlich-rechtlichen oder privaten Hörfunksenders – entscheiden, wie ihr Programm aussieht. Die Generation der ab 1980 Geborenen ist völlig selbstverständlich mit den unterschiedlichsten digitalen Medien aufgewachsen. Ihr Umgang mit technischen Medien ist – was die technischen Parameter angeht – äußerst kompetent und völlig ohne Berührungsängste. In dieser Hinsicht unterscheiden sie sich evident von den zuvor geborenen Generationen. Infolgedessen stellen insbesondere die Neuen Medien auch einen wichtigen Bezugspunkt ihrer kulturellen Emanzipation und Abgrenzung gegenüber Älteren dar. Anders als die Massenmedien Fernsehen und Radio, die in erster Linie zur Verbreitung von Informationen dienen, ermöglichen die aktuellen (individuellen und interaktiven) Medien neben der schnellen Verbreitung von Informationen eine vernetzte Kommunikationsstruktur, in der die handelnden Personen aktiv und jenseits der Kontrolle Erwachsener mobil miteinander agieren können. Neben dem Aufbau, der Aufrechterhaltung und dem Ausbau sozialer Kontakte nutzen Jugendliche das Netz nicht nur, um ihren eigenen Interessen nachzugehen, sondern um sich z.B. auch auf die Schule – Vorträge und Prüfungen etc. – vorzubereiten. Im Netz stehen Informationen zu Verfügung, die bis hin zu Analysen musikalischer Werke ungleich einfacher zu finden bzw. aufzuarbeiten

sind, als dies mit den *klassischen* Medien wie Buch oder Schallplatte/CD möglich war. Freilich ergibt sich daraus immer auch das Problem der unhinterfragten Übernahme von Informationen aus dem Netz, weil dort die redaktionellen Rahmenbedingungen ganz andere sind als beispielsweise bei der Erstellung von wissenschaftlich betreuten Lexika: ein Problem für Unterricht und Lehre, das in diesem Zusammenhang jedoch nicht näher untersucht werden kann. Schon Mitte der 1990er Jahre konstatierte Dieter Baacke, dass Jugendliche heute Medienjugendliche und ihre Biographien Medienbiographien sind,<sup>6</sup> also nutzen sie diese Medien für alle nur denkbaren Vorhaben, ob das Eltern und Lehrern bzw. Lehrerinnen passt oder nicht. Die Medienwirtschaft *adressiert* diese Jugendlichen als sogenannte *digital natives*, wohingegen Erwachsene (ab 30) als *digital visitors* gelten.

So wie *Schule* einst erhebliche Berührungsängste zur populären Musik kultivierte, sind es heute – insbesondere auch im Musikunterricht – die technischen Vermittler und Klangerzeuger von Musik, die kaum Eingang in die Rahmencurricula und das Kompetenzspektrum von Musikpädagogen gefunden haben. Nach wie vor gilt weitestgehend, dass Musik (sogenannte klassische oder auch sogenannte populäre) nur dann gut und

wertvoll ist, wenn sie handgemachte Musik ist. Es herrscht die Auffassung – insbesondere auch unter Musikpädagogen und Musikpädagoginnen –, dass die Vermittlung durch technische Verfahren (elektronisch-analogue, elektronisch-digitale), eine der Musik äußerliche, fremde und feindliche Angelegenheit wäre. Technologisch vermittelte Produktions-, Reproduktions-, Verbreitungs- und Aneignungsprozesse von Musik bzw. Klängen hat Musikwissenschaft und Musikpädagogik zumeist als *technische Zurüstung* und *musikalische Standardisierung* gedeutet und als Ursache für musikalische Banalitäten kritisiert. Besser als Jürgen Terhag dies z.B. in einer Befragung von Musikpädagogen zum Thema *Techno* Anfang der 1990er Jahre dokumentiert hat, lässt sich dieser Fakt nicht belegen: *Techno ist nur erbarmungsloser Plastiksynthie-Sound und peinigendes Stroboskop-Gewitter. Da wird die Auseinandersetzung mit elektronischen Geräten als einer Weiterentwicklung von akustischen Instrumenten durch Plattenspieler und Disco-Peripherie ersetzt, es gibt nur die ewige Wiederholung von quälenden Kurzpattern. Dankbar bin ich für jede Synkope im ausschließlichen Computergeschehen. Viele Sounds erinnern mich an Signale von Haushaltsgewerten. Monotone Schleifen werden durch nichtssagende Sprachsamples ergänzt, oft der einzige thematische Bezug zum Titel der unsanften Reizüberflutung, die sich ständig in ihrer Einfalt zu überbieten*

6 Baacke, 1997

versucht. *Techno ist eine Jedermanns-Sache bei minimaler handwerklicher Kenntnis.*<sup>7</sup>

Im Spannungsfeld von latenter Technikfeindlichkeit und einem dennoch entkörperlichten Musikverständnis haben sich Musikpädagogik und Musikwissenschaft deshalb leider auch ins Abseits von medien- und kulturwissenschaftlicher Diskussionen gestellt. Auch Musikalität und musikalische Begabung werden meistens vor dem Hintergrund einer künstlerischen Expertise konzipiert, die sich nur durch konzentriertes, zielgerichtetes Üben eines mechanischen Musikinstrumentes, das von Experten kontrolliert wird, erreichen lässt.<sup>8</sup> Der Konkurrenzkampf zwischen den Konzepten der staatlichen Musikschule und den Yamaha-Musikschulen verläuft entlang vergleichbarer Gräben und das bundesweit allseits gelobte Programm bzw. Projekt *jeki (Jedem Kind ein Instrument)* ist ausschließlich auf *klassische* mechanische Musikinstrumente und ihr Repertoire gerichtet.

Bis auf wenige Ausnahmen, ich denke hier insbesondere an die Arbeiten von Thomas

Münch,<sup>9</sup> Niels Knolle,<sup>10</sup> Christoph Micklisch<sup>11</sup> und Wolfgang Martin Stroh,<sup>12</sup> entziehen sich musikpädagogische Praxis und Forschung den von Dieter Baacke formulierten Herausforderungen an die Vielfalt der kulturellen Ausdrucksformen von Jugendlichen einerseits und dem Fakt, dass die Biographien von Kindern und Jugendlichen heute maßgeblich durch den Umgang und Gebrauch mit elektronisch-digitalen Medien bestimmt sind. Computer- und Konsolenspiele sind zu einem maßgeblichen Spielzeug und Kommunikationsmittel der Medienkindheit geworden, zu virtuellen Puppenstuben und Piratenburgen, Kaufmannsläden und Räuber-und-Gendarm-Spielen.

Vor dem Hintergrund des oben skizzierten Problems sei im Folgenden diskutiert, ob es Möglichkeiten gibt, diesen Widersprüchen nicht nur nachzugehen, sondern sie gegebenenfalls auch produktiv zu machen. Als Beispiel dient mir – wie weiter oben bereits angedeutet – eine Gruppe von Computer- bzw. Konsolenspielen, die als Musikspiele unter den Namen *Donkey Konga*, *Singstar*, *Rock Band*, *Guitar Hero I–III* bzw. *Guitar Hero*

*World Tour* in den letzten Jahren bekannt geworden sind. Aus den eingangs geschilderten Gründen beziehe ich mich dabei insbesondere auf das Spiel *Guitar Hero*. Musikspiele sind Computer- und Videospiele, bei denen Musik zum zentralen Element des Spielablaufs wird. Oft handelt es sich hierbei um Rhythmusspiele, bei denen der Spieler zum Rhythmus der vor- bzw. eingespielten Musik im richtigen Moment bestimmte Eingaben machen muss, z.B. eine bestimmte Taste auf der Tastatur drücken oder in ein Mikrofon singen. Erfolgt die Eingabe über eine Tanzmatte (Triggerpads), so spricht man auch von einem Tanzspiel. Das Genre der Musikspiele überlappt stark mit den sogenannten Actionspielen, es gibt jedoch auch Überlappungen mit anderen Genres. Manchmal lassen sich auch gewisse Ähnlichkeiten mit Audiospielen entdecken, allerdings besitzen Musikspiele immer auch eine starke visuelle Komponente.

Mit *Donkey Konga* wurde im Jahr 2003 in Japan (2004 in den USA und Europa) der erste Prototyp von Musikspielen vom Unternehmen Sony Nintendo auf den Markt gebracht. Von da an reißt der Erfolg von Musikspielen – die in Deutschland ohne Altersbeschränkung verkauft werden – nicht ab. Insbesondere die Spiele *Singstar* und *Guitar Hero* gehören zu den beliebtesten ihrer Art. Übergreifend und im Kern geht es bei ihnen darum, die auf den Spielen

7 Terhag, 1994, 217-226

8 Kleinen, 2003, 10

9 Münch / Knolle, 2005, 129-146; Münch, 2002a, 54-57; ders., 2002b, 70-83

10 Knolle, 2002, 94-109; ders., 2000a, 44-46; ders., 2000b; ders., 1999, 196-213

11 Micklisch, 2003, 303-315; ders., 2000, 18-34; ders., 1996, 336-349

12 Stroh / Eichert, 2004, 36-65; Stroh, 2002, 42-47

versammelten Songs möglichst präzise nach- bzw. mitzuspielen oder eben nach- bzw. mitzusingen. In einer Art Wettbewerb mit sich selbst oder aber auch mit fiktiven und realen Gegnern geht es auf den ersten Blick vor allem um Musikerleben, Spaß, Zerstreung und Herausforderung. Die Spieler legen Wert auf das Gefühl der Kontrolle, Spielbeherrschung und Erfolg. Ein Spiel – Level für Level, Song für Song, Zappen zwischen Songs, Lieblingssongs, Wechsel zwischen Repertoiregruppen, flexible Reaktion auf Anfragen von online-Mitspielern als Mitspielern bzw. Gegnern – kann gut und gern fünf Stunden und länger dauern! Wie würde es Eltern, Musiklehrer oder Instrumentallehrer freuen, würden ihre Kinder bzw. Schüler mit der gleichen Intensität und Ausdauer Klavier oder Gitarre üben und so ihre musikalische Spielfertigkeit und Kompetenz auf diesen Instrumenten erhöhen!

Spätestens an dieser Stelle des Beitrages drängt sich ein Vergleich auf, den mancher als überzogen und unangemessen bewerten mag, ein Vergleich mit dem jährlich bundesweit ausgetragenen Wettbewerb *Jugend musiziert*, in dem man – so Günter Kleinen – *die Resultate des einschlägigen deutschen Verständnisses von Musikalität und Begabung besichtigen kann.*<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Kleinen, 2003, 10

### 3. Musik und Wettbewerb: Jugend musiziert – ein Referenz- und Leistungssystem

*Jugend musiziert ist ein bundesweiter Musikwettbewerb für Kinder und Jugendliche im Schüleralter, mit dem das Instrumentalspiel und das gemeinsame Musizieren gefördert werden soll. Seit seiner Gründung im Jahr 1963 haben mehr als 400.000 Kinder und Jugendliche an ‚Jugend musiziert‘ teilgenommen. Der Wettbewerb läuft in drei Phasen ab: Im Januar und Februar jedes Jahres finden in 146 Regionen Deutschlands und an den Deutschen Schulen im Ausland die Regionalwettbewerbe statt. Musikerinnen und Musiker, die hervorragende Leistungen erbracht haben, werden anschließend in 19 Landeswettbewerbe weitergeleitet. Wer dort einen ersten Landespreis erhält, qualifiziert sich für den Bundeswettbewerb ...*<sup>14</sup> Träger und Organisator von *Jugend musiziert* ist der Deutsche Musikrat. Eine erfolgreiche Bewerbung an einer deutschen Musikhochschule setzt die Preisträgerschaft bei *Jugend musiziert* quasi voraus. Dieser Wettbewerb ist das wichtige Referenzsystem für Musiker- und Musikerinnenkarrieren in Deutschland. Für diesen Projektzusammenhang stellen der Deutsche Musikrat und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend – das

<sup>14</sup> Deutscher Musikrat, 2006, 23

die Bundespreise stiftet – sehr viel öffentliches Geld zur Verfügung. Hinzu kommen Gelder der Deutschen Stiftung Musikleben und der Sparkassen-Finanzgruppe. Der Wettbewerb motiviert Lehrer und Lehrerinnen an Musikschulen, und die Ausgezeichneten bilden die wichtigste Ressource an zukünftigen Spitzenkräften im Bereich der europäischen Kunstmusik an Musikschulen und den unterschiedlichen Kategorien sogenannter *Kulturochester* in Städten und auf Landesebene.

Auch für *Jugend musiziert* gelten die Prinzipien Wettbewerb, Auswahl und k.o.-System. Nur einer bzw. drei können gewinnen. Bewertet wird Musikalität bzw. musikalische Kompetenz im Sinne von perfekter Beherrschung des Instrumentes und eine dem vortragenen Werk adäquate Interpretation.

Eine reelle Chance bei *Jugend musiziert* mitzumachen und zu gewinnen, hat nur der- oder diejenige, der oder die in frühen Kindheit beginnt ein Instrument zu erlernen, viele Stunden am Tag und vor allem kontinuierlich übt. Die Entscheidung darüber, ob und welches Instrument erlernt wird, fällen – zumal bei sehr kleinen Kindern – in erster Linie die Eltern. Sie sind es auch, die den Prozess des Übens täglich überwachen. Als Gründe für diese Entscheidung mag sicherlich mehrerlei und immer auch anderes gelten. Sowohl in musischen bürgerlichen als

auch aufstiegsorientierten Mittelstandsfamilien gehört es zum guten Ton, dass die Kinder ein Instrument erlernen. Oftmals existieren – vor allem auch in stark kirchlich gebundenen Familien – lang anhaltende Familientraditionen, wenn alle Geschwister im Haushalt ein Instrument erlernen und gemeinsam musizieren. Neuerdings gibt es nicht wenige Musikpädagogen, Eltern und Wissenschaftler, die davon ausgehen, dass Musikmachen auch *schlau macht* bzw. die kognitive Leistungsfähigkeit von Kindern steigern hilft. Diese Debatte sei an dieser Stelle weder aufgegriffen noch vertieft.

Die Kindheit derer, die an *Jugend musiziert* teilnehmen möchten, ist vor allem geprägt durch Üben, Üben, Üben. Die Voraussetzung dafür bildet eine uneingeschränkte Leistungsbereitschaft, Verzicht und zumeist die Unterwerfung unter die Empfehlungen bzw. das Diktat von Eltern und Instrumentallehrern. Dieser *Instrumentalunterricht setzt(e) ein Meister-Schüler-Verhältnis voraus und [... ist] bestrebt, die Stufenleiter nach den bekannten Schwierigkeitsstufen durch systematisches Üben emporzusteigen, in dem nach und nach die hoch gesteckten Maßstäbe des Lehrers verinnerlicht werden.*<sup>15</sup> Viele Kinder empfinden ein hohes Maß an Genugtuung, wenn Erfolge eintreten und Lob seitens der *Erzieher* ausgesprochen

wird. Positive Erfahrungen bilden Auftritte, die Atmosphäre in besonderen Räumen (Kirchen, Rathäusern, Festlichkeiten) spielen zu können, der Aufenthalt in einem Orchestercamp, die Teilnahme an einem Wettbewerbskonzert, die Aufnahme in ein spezielles Musikgymnasium, Orchesterkleidung, der Applaus des Publikums usw. usf. Es können sich aber auch negative Erfahrungen einstellen: unbedingte Disziplin, Drill, Hierarchien, Versagensängste, Versagen – komplexe Formen von struktureller Gewalt. Wer dem Druck des Erfolges nicht fortwährend genüge tut, der wird über kurz oder lang auf der Strecke bleiben. Dieser Wettbewerb ist gnadenlos und reell, das spielerische Moment verliert sich zumeist, eben dann, wenn es ernst wird! Hinter dem Vorhang der Wettbewerbsbühnen wird gezittert und geweint. Nun sei an dieser Stelle unbedingt angemerkt, dass im weiten Feld der Musik vielerlei Formen von Wettbewerben existieren: Situationen, bei denen der eine Sänger gegen den anderen im Singstreit<sup>16</sup> antritt, der eine Rapper den anderen *dissed*,<sup>17</sup> indem er noch schneller rappt als sein Gegenüber,<sup>18</sup>

15 Inuit tragen ihre sozialen Konflikte und individuellen Quellen in Gesangsduellen aus.

17 Jugendlischer Slangausdruck für symbolisches *Niedermachen*, *Diskriminieren* im HipHop.

18 Fati Akin (Regisseur, Drehbuchautor und Produzent) zeigt in seinem Film *Crossing The Bridge – The Sound of Istanbul* (2005), wie wahnsinnig schnell ein Istanbul Rapper in der Lage ist zu rappen.

unter Blaskapellen vom Balkan alljährlich diejenige Gruppe auserkoren wird, die am virtuosesten und rasantesten aufspielt<sup>19</sup> oder diejenige Sängerin das Publikum magisch anzieht, die anders als ihre meisten Konkurrentinnen spielerisch nahezu vier Oktaven überwindet:<sup>20</sup> Außergewöhnliche Leistungen und Wettbewerb im Spiel – dies sind unmittelbar und metaphorisch offenbar zentrale Kriterien und wichtige Motivatoren des Musizierens. Handwerkliches Können und Talent dürften dabei ebenso Voraussetzungen wie Garant für den Erfolg in diesem Spiel bilden. Auch das Musikspiel *Guitar Hero* basiert auf diversen Komponenten von Spiel im Wettbewerb bzw. Wettbewerb im Spiel.

#### 4. Was sind Musikspiele?

Musikspiele sind sogenannte Konsolenspiele, die je nach Hersteller unterschiedlich gestaltet und technisch (Hard- und Software) nicht miteinander kompatibel sind: *XBox 360* (Microsoft), *Playstation* (Sony), *nintendo wii* (Nintendo). Das bedeutet, dass wer eine *XBox 360* sein eigen nennt, aus Gründen der (Marken-)Zugehörigkeit

19 Zum Beispiel die rumänische Zigeunerband *Fanfare Ciocărlia*.

20 Diamanda Gallas: US-Amerikanische Performance-Künstlerin, Sängerin und Komponistin, \*1955.

zu einer bestimmten technischen Gemeinschaft – in den einschlägigen Zeitschriften toben erbitterte Kämpfe um das Für und Wider dieser Zugehörigkeiten – das Fabrikat nicht wechseln wird. Aus technischen Parametern werden symbolische und umgekehrt, die sich bei Strafe des Ausschlusses aus der Gemeinschaft – wird mit dem anderen Gerätetypus geliebäugelt – manifestieren. Das Alter der Spieler reicht von etwa 12 bis 19 Jahren. Geschlechtsspezifische Unterschiede gibt es bezüglich spezieller Spielangebote: *Guitar Hero* oder *Rock Band* wird von Jungen und jungen Männern bevorzugt, *Singstar* von Mädchen und jungen Frauen. Der Markt der Musikspiele ist global, wobei auf Grund des Grades technischer Ausstattung mit Geräten und Internetzugang die reichen Industrienationen die Hauptabsatzgebiete bilden. Musikspiele lassen sich nicht völlig eindeutig bestimmten Spieletypen zuordnen, sie sind sowohl Strategiespiele als auch sogenannte (inverse) Egoshooter bzw. Actionspiele: ein *getroffener* Ton erklingt, ein verpatzter krepirt sowohl akustisch als auch visuell. Als Leitparameter fungiert dabei der Rhythmus.

Auf bzw. mit den genannten Konsolen – wie *XBox 360*, *Playstation* – kann man keineswegs nur spielen, sie sind vielmehr Multimedia-Zentren, auf denen sowohl selbstgesteuertes und interaktives Spielen möglich ist, MP3-Musiksammlungen

angelegt werden, DVDs geschaut werden, ... Chatten, Fotos machen, bearbeiten und verschicken, Filme produzieren ... all das ist möglich. Diese Konsolen bzw. Computer simulieren gewissermaßen den beruflichen Arbeitsplatz der Informationsgesellschaft. Auch auf Grund dessen geht von ihnen ein hohes gesellschaftliches Prestige (meist jedoch nur unter den Jugendlichen selbst) aus! Die Spieleoberflächen selbst machen komplexe Steuerungsprozesse – so wie sie heute noch in den professionellen Filmproduktions- oder Musikproduktionstools (Hard- und Software) erforderlich sind – einfacher und nutzerfreundlicher. Im Unterschied zu herkömmlichen Selbstlernetchnologien können sie jedoch vor allem wesentlich stärkere Motivierungsmittel einsetzen. Bestimmte Musik, insbesondere auch ihr Sound, visuelle Kontrollmöglichkeiten und Anzeigen auf dem Bildschirm sowie der körperliche Mitvollzug bilden wesentliche Elemente des Wettbewerbs in diesem Spiel.

#### 4.1

##### **Guitar Hero - das Spiel<sup>21</sup>**

Nachdem der Spieler einen Song ausgewählt hat, wird dieser nicht nur akustisch wiedergegeben, sondern es erscheinen auf dem Bildschirm der Spielekonsole auf einer Art Leiste, die den Gitarrenhals mit den einzelnen Saiten darstellen soll, auch die zu spielenden Töne bzw. Klänge. Der Benutzer kann dazu mit einem zum Spiel gehörenden Gitarren-Controller – eine Art Joy Stick – spielen. Diese Plastikgitarren sind bei *Guitar Hero I* und *II* von der Gestalt her einer *Gibson SG* und bei *Guitar Hero III* einer *Gibson Les Paul* – beides legendäre Gitarrenfabrikate – nachempfunden. Der Gitarren-Controller simuliert eine echte Gitarre mit fünf verschiedenfarbigen Knöpfen als Bündel, eine Strum Bar und ein Tremolo. Während des Spielens müssen die richtigen Knöpfe am Gitarrenhals zum richtigen Zeitpunkt gedrückt (gehalten) und gleichzeitig die *Saiten* am Corpus mit der anderen Hand geschlagen werden. Dabei wird um Punkte und die Gunst des Publikums gespielt. Wer zu viele Fehler macht, dessen Spielverlauf

<sup>21</sup> Die in diesem Abschnitt dargelegten Fakten zur technischen Entwicklung der Spiele, Charakter und Handhabbarkeit stammen maßgeblich aus der Internetquelle [http://de.wikipedia.org/wiki/Guitar\\_Hero](http://de.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero) (29.04.2009) und wurden durch eigene Beobachtungen von Spielern beim Spielen und Gespräche mit Spielern von *Guitar Hero* angereichert.



wird unter- bzw. abgebrochen. Er wird ausgebuht und sollte das Tempo des ausgewählten Songs reduzieren bzw. in ein niedrigeres Level wechseln. Er/sie hatte sich offenbar überfordert.

Aufgrund des kommerziellen Erfolges des ersten Teiles von *Guitar Hero I* erschien bereits kurz darauf der Nachfolger *Guitar Hero II*. Dieses Spiel glich dem Vorgänger, bot jedoch einen Trainingsmodus und vor allem einen Mehrspielermodus, wobei ein Gitarren-Duett gespielt werden kann oder ein Spieler Gitarre und der andere Bass spielt. Im Spiel selbst befanden sich viele neue Songs – siehe dazu auch die Titelliste im Anhang.

*Guitar Hero III: Legends of Rock* fügte erstmalig einen Koop-Karriere-Modus hinzu, bei dem gemeinsam eine leicht veränderte Liste von Songs – die sogenannte Setlist – gespielt werden konnte. Beim ebenfalls neuen *Battle*-Modus muss mit verschiedenen Power-Ups, die es dem Gegner erschweren, die Noten zu treffen, ein Gegenspieler bekämpft werden.

#### 4.2

##### Der Bildschirm – Gestaltung, Charaktere, Symbole

Die Bildschirm-Präsentationen zeigen einen rockigen Comiclook mit verschiedenen Charakteren in Anlehnung an Musiker von *Aerosmith*, *Run DMC*, *KISS* (geschminkte Gesichter-Hard Rock) oder *Jimi Hendrix* (Rocklegende), die auf einer Bühne (anfangs im modrigen Kellern vor einer Handvoll Menschen, im Gefängnis, später in vollen Stadien z.B. *life in Tokio*) auftreten.

Die visuelle Darstellung der Charaktere entspricht dem derzeit gelebten Patchwork aus diversen jugendkulturellen Zeichen und Symbolen. Images und Musik sind auf diese Weise popkulturell quasi zeitlos, verweisen aber immer wieder auch in bestimmte jugendkulturelle und damit soziale Zusammenhänge. Im Falle von *Guitar Hero* werden in erster Linie *Liebhaber* von Rock, Metal, Metalpunk, NuMetal angesprochen – das sind Musikformen, Repertoiresegmente und Lebensstile, die allesamt heutzutage kein klar umrissenes subkulturelles Phänomen (mehr) darstellen. Die visuellen Accessoires stellen ein buntgemischtes Sammelsurium aus Zeichen jugendkultureller Gruppen dar: vom Basecap (Nu-Metal, HipHop) bis zur engen Lederhose (Hardrock), abgeschnittene Baggy Pants (HipHop) bis zu japanisch inspirierter Mode (*visual kei*, J-Pop),

Plateau-Schuhen, aufgestelltem Irokesen (Punk), Muskelshirt (Rock) und T-Shirts mit Totenköpfen (Metal). Zwischen den virtuellen Musikern befinden sich Fabelwesen, Rotoren und Monster ... Summa summarum finden wir auf dem Bildschirm Comic-hafte Zeichen eines sich rebellisch und exzentrisch gebärdenden Jugendkulturuniversums ohne die *obligatorischen* Abgrenzungsszenarien (siehe dazu auch Kapitel 2 dieses Beitrages).

#### 4.3

##### Der Sound

Ein sehr wichtiges Motivationsmittel, wenn nicht gar eines der entscheidenden stellt meines Erachtens das Klanggeschehen – der Sound – dar. Vor Augen, mehr noch aber vor den Ohren wird eine quasi echte Konzertsituation imaginiert, in der man selbst mitspielt. Die Spieler kennen zumeist ihre *Helden* von Live-Konzerten oder DVD-Konzertmitschnitten, die heutzutage auf technisch höchstem Stand im Handel erhältlich sind. Das betrifft nicht nur die Präsenz der Band bzw. des Musikers, sondern insbesondere auch die Qualität des Sounds, die – wenn man eine ordentliche Anlage zu Hause hat, deren Einkaufspreis in den letzten Jahren kontinuierlich gefallen sind, – ohne große Probleme erreichbar wird. Bis man allerdings den Originalsong mitspielen kann, braucht es in Abhängigkeit von den

Fingerfertigkeiten Übung. Das betrifft die Geschicklichkeit im Treffen der *Bünde* und der *Saiten* in Abhängigkeit vom Rhythmusgefühl der Spieler und der Kenntnis des Songs in seinen zu erwartenden Einzelheiten und Schwierigkeiten. Eine wichtige Orientierungshilfe bildet dabei die in der Mitte des Bildschirms erscheinende, einem Gitarrenhals nachempfundene durchlaufende Leiste. Sie stellt eine Art graphische Repräsentation des zu Spielenden (Noten!) in Echtzeit dar. Ähnlich einer *Partitur* kann man den Verlauf des musikalischen Geschehens antizipieren bzw. verfolgen. Ungeachtet des ausgewählten Levels (Schwierigkeitsgrades) erzielt man ein beachtliches Soundergebnis (welches technisch mitgeliefert wird) und damit also auch ein Sounderlebnis. Es entspricht nahezu einer perfekten Produktion und keinesfalls den erfahrungsgemäß *miesen, räudigen* Sounds, wie die Jugendlichen sie aus ihren Probenkellern und Garagen kennen. Ein Jugendlicher befragt, warum er so gern *Guitar Hero* spielt, antwortete, weil er die Musik, die er mag, selber spielen kann und es gleich richtig gut klingt. Eine Stereo- oder mehr noch eine Surround-Anlage (ca. 300 Euro) imaginiert die klangliche Bühnensituation nahezu perfekt, der Sound der Gitarre erklingt – sofern man die Töne trifft – automatisch. Dieser technisch erzeugte Sound geht in die Beine, in den Körper. Viele Spieler erheben sich beim Spielen von der *Couch* oder dem Sessel und bewegen

sich im Gestus eines Gitarristen, reißen die Gitarre hoch, lassen sie am Gurt in der Nähe der Knie hängen oder fingern sich konzentriert ein Solo zusammen.

#### 4.4 Das Repertoire von Guitar Hero

Die im Anhang zu diesem Artikel aufgeführte Titelliste<sup>1</sup> stammt aus dem Spiel *Guitar Hero II* und orientiert sich – wie die Spiele *Guitar Hero I und III* auch – sehr stark an Gitarren-lastigem Rock, Blues, Hardrock bzw. Metal aus Geschichte und Gegenwart. Damit ist zugleich eine bestimmte Zielgruppe anvisiert: junge Männer zwischen 15 und 19 Jahren, meist Schüler aus den weißen Mittelstandsmilieus der USA und Europas, auch Japans und Südamerikas, die in der Phase ihrer Adoleszenz sehr häufig diesen Spielarten populärer Musik, inklusive der entsprechenden Zeichen, Symbole und Verhaltensweisen zuneigen. Das Repertoire baut insgesamt auf einer Art Rockidiom auf, d.h. es dominiert ein kräftiger, groovender Gitarrensound. Vor dem Publikum steht ein sich verausgabender Musiker, der kraftvoll und energiegeladen auch komplizierte, schnelle und filigrane Passagen zu spielen in der Lage ist. Es überwiegt die Songstruktur, in der Strophe und Refrain sich abwechseln, aber auch weitschweifende – für Nichtkenner schwer

nachvollziehbare – Gitarrensoli platziert sind. Es gibt kaum einen Titel in den Spielen, der nicht ein solches Gitarrensolo enthalten würde.

Im Wettkampf mit sich selbst – dem Leistungsziel, Level bzw. Schwierigkeitsgrad *Profi* – und/oder im Wettkampf mit anderen Mitspielern (auch aber nicht zwingend online) erfahren die Spieler Genugtuung und Erfolg. Die erreichte Punktzahl wird nach jedem Spiel angezeigt und akustisch (Lautsprecher) und visuell (Bildschirm) als Applaus des Publikums kundgetan. Auch ein gekonntes Zusammenspiel von z.B. Gitarre und Bass wird honoriert. Die Titellisten enthalten Songs mit sehr unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, darunter einige, die tatsächlich nur von den wenigsten *gemeistert* werden können (wie etwa Songs mit schnellen schwierigen Soli der britischen Metalband *Dragonforce*, hier *Through the Fire and Flames*).

#### 4.5 Musikspiele und Tonträgerwirtschaft

Die meisten Spieler kennen auf Grund ihres Alters keineswegs alle die Songs, die auf den Titellisten – siehe Beispiel *Guitar Hero II* – aufgeführt sind. Das Spiel übernimmt so auch und zunächst die Rolle eines Tonträgers, dessen Repertoire sich

die Spieler Level für Level für eines der Instrumente erschließen. Sie kennen die Songs nicht aus dem Radio, von CDs oder Konzerten, sondern aus den Spielen. Durch die Fusion des Unternehmens *Activision* – einem der ursprünglichen Entwickler dieser Spielserien – mit der Spiele-Software-Sparte von *Vivendi* zu *Activision Blizzard* profitieren die *Guitar Hero*-Spiele heute vom umfangreichen Musikcatalog einer Vivendi-Tochter, der *Universal Music Group*. Damit können Songs aus den Backkatalogen der Tonträgerindustrie<sup>22</sup> in einen neuen Verwertungszusammenhang gestellt werden. Fast 80% der Besitzer von Musikspielen kaufen über das Internet Songs, nur weil sie in einem Videospiel vorkommen.<sup>23</sup> Das betrifft keineswegs nur die sogenannten Majors, sondern auch kleinere Unternehmen der Musikwirtschaft wie z.B. *Motor Music*, auf deren Repertoire potentielle Käuferinnen durch einen Track aus dem Musikspiel *Singstar* aufmerksam wurden.<sup>24</sup> Zeitgleich zum Termin der Veröffentlichung des neuesten Albums von *Metallica* und deren Auftritt in der *Berliner O<sup>2</sup>-Arena* konnten sich Fans kurz

nach Mitternacht für eine Stunde die neuen Songs von *Metallica* für *Guitar Hero* zu einem Sonderpreis aus dem Internet laden! Während der Consumer Electronics Show 2009 gab der Geschäftsführer von *Activision* Mike Griffith bekannt, dass *Guitar Hero III: Legends of Rock* bisher mehr als 1 Milliarde US-Dollar Umsatz weltweit erzielt hat. Dabei handelt es sich um das erste Spiel, das diese Marke überschreiten konnte. Musikspiele sind heute ein offenkundig erfolgreicher Versuch, die zweistelligen Umsatzeinbrüche der Tonträgerwirtschaft angesichts von CD-Kopien und illegalen Downloads teilweise zu kompensieren. Die Spiele-Industrie verzeichnet innerhalb der Medienindustrien (Kultur- und Kreativwirtschaft) derzeit die stärksten Wachstumsraten. Auch in Deutschland werden mittlerweile an Ausbildungseinrichtungen Studiengänge wie *Game Design* und *Sound Design* angeboten. Der vierte Teil der Reihe, *Guitar Hero World Tour*, bietet (als Reaktion auf den Erfolg des Konkurrenzspieles *Rock Band*) die Möglichkeit, neben Gitarre und Bass auch Schlagzeug zu spielen sowie zu singen. Passende neue Controller (Schlagzeug, Mikrofon) sind verfügbar. Des Weiteren ist ein umfangreicher Charakter-Editor (Personalisierung der Spielfigur) integriert. Auch für die Vorgänger-Variationen hatten sich bereits bekannte Musikstars – wie z.B. Tom Morello, Gitarrist der Band *Rage Against the Machine* (Funk

Metal Rap) oder – via Motion Capturing<sup>25</sup> für das Spiel zur Verfügung gestellt. Die Bühnenbewegungen konkreter Musiker gestatten hierbei Identifikationsmöglichkeiten in Aussehen und Gestus. Der Online-Modus ist im Vergleich zu den Vorgänger-Spielen stark erweitert: Nun können Mitglieder für eine virtuelle Band online gefunden werden oder zwei Gruppen gegeneinander antreten. Das wichtigste dieser aktuellsten Versionen von Musikspielen besteht darin, eigene musikalische Passagen und Songs zu erfinden und aufzunehmen. Technisch sind diese Spiele einem virtuellen Tonstudio bzw. Musikbearbeitungsprogrammen nachempfunden. Man kann also eigene Songs einspielen (aktiver Umgang mit Musik) und anderen zum Nachspielen zur Verfügung stellen. Insofern wäre nun das Argument bzw. die anhaltend formulierte Kritik, es würden ausschließlich schon vorhandene Songs nachgespielt und damit ein unkreativer weil nur reproduktiver (passiver) Umgang mit Musik, nicht länger haltbar. Vertreter der Musikindustrie rechnen damit, dass die ersten Demotracks (bisher unveröffentlichte Songs, deren Rechte ausschließlich bei den Urhebern liegen) sehr bald über Spiele eingespielt werden.<sup>26</sup>

22 Die Tonträgerindustrie ist im Kern eine Rechteindustrie. Sie erzielt ihre Unternehmenseinnahmen aus der Lizenzierung von Rechten.

23 Vgl. Rittmann, 2008, 24-28

24 *Tim Renner: Wir bei Motor Music haben mit keinem Track mehr Geld verdient als mit Jungen Mädchen von der Band Hund am Strand. Das ist nämlich auf einer Version von Singstar drauf. Und dafür kriegt man schon sehr substantielle Einnahmen.* In: Rittmann, 2008, 28

25 Bewegungserfassung in einem für Computer lesbaren und übertragbaren Format.

26 Siehe dazu auch Rittmann, 2008, 28

## 5. Was macht Musikspiele für Jugendliche interessant?

Der Autorin dieses Beitrages ist bisher keine wissenschaftliche Studie bekannt, die sich explizit auf die Untersuchung des Umgangs und Gebrauchs oder die offenkundig von Musikspielen ausgehenden Faszination konzentriert. Erste allgemeine Einsichten liefern kulturpädagogisch und mediensoziologisch ausgerichtete Studien, die in Anlehnung an die Cultural Studies ihr Augenmerk auf den Zusammenhang von Computerspielen und zeitgenössischen Jugendkulturen (vgl. Wilfried Kaminski<sup>27</sup>) bzw. aus der medienwissenschaftlichen Perspektive auf die sozial-psychologischen Aspekte des Computerspielens (vgl. Lothar Mikos<sup>28</sup>) richten. Beide Autoren gehen davon aus, dass Computerspiele vor allem deshalb so gern von Jugendlichen genutzt werden, weil sie die Bewältigung einer Handlungsanforderung ermöglichen, die angesichts der Fülle von Situationen, in denen Heranwachsende eher Kontrollverluste, denn Souveränität erfahren müssen (Schulnoten, soziale Situation in den Familien, wirtschaftliche Krisen), zu einer spezifischen *Erledigungsmacht* führen. In den Spielen können sie flexibel und reaktionsschnell handeln. Erfolg stellt sich

ein und wird nicht fortdauernd verweigert. Zusammen mit dem starken Motivationsmittel Sound – Klanggeschehen erweckt ein Gefühl der Selbstermächtigung, des *Empowerments*. Dabei handelt es sich um eine Form von Kraft und Energie, die induziert durch Klang (Technologie und Körper) quasi aus sich selbst heraus entsteht bzw. als solche gespürt wird.<sup>29</sup>

Musik ist in jedem Fall ein Spiel. Und sie ist in jedem Falle immer auch ein Brennpunkt unseres kulturellen Selbstbezuges (vgl. Christian Kaden<sup>30</sup>). Treffen Spiel, Wettbewerb und Musik (hier im Kontext aktueller Medienpraktiken) aufeinander, dann stellt sich meines Erachtens die Frage, ob das wirkliche, sinnvolle, richtige Musikmachen ist, überhaupt nicht. Es sei denn, man ist gefangen in den Aporien kunsttheoretischen Denkens, die die Konzepte von musikalischer Begabung, Talent oder Musikalität ausschließlich auf die Umgangsweisen mit Kunstmusik projizieren bzw. aus diesen ableiten und eine Kluft zwischen sogenanntem aktiven Musizieren und passiven Konsumieren konstruieren! Bei Musikspielen wird nicht zufällig auf Töne geschossen!

29 Dieses starke Gefühl kann im Live-Konzert, aber auch unter Kopfhörern entstehen und geht in erster Linie von metrisch durchlaufenden und stark akzentuierten Rhythmusmustern aus. Bachs Toccata d-Moll oder auch ein Titel von Rammstein können je nach Musikgeschmack gleichsam *empowerment* erzeugen.

30 Kaden, 1993

Da auch ich derzeit keine Möglichkeiten habe, eine umfangreiche und tiefgehende Studie durchzuführen, die danach fragt, warum Jugendliche Stunde für Stunde, Level für Level zum *Originalsong* vordringen und daran trotz Wettbewerb und erhöhtem Schwierigkeitsgrad offensichtlich viel Spaß und Freude haben, müssen in diesem Beitrag Vermutungen aus Erfahrungsberichten und einige theoretische Ableitungen genügen:

In Gesprächen mit Spielern wurden folgende Motive genannt:

- Es macht einfach Spaß.
- Weil mir die Musik gefällt.
- Weil ich mit anderen zusammen spielen kann.
- Weil meine Freunde auch *Guitar Hero* spielen.
- Weil ich mich mit anderen messen kann.
- Weil ich mich entspannen kann, z.B. von der Schule.
- Weil mir die Musik Kraft gibt.

Aus eher theoretischer Sicht sehe ich – ohne bei den einzelnen Punkten in diesem Beitrag ins Detail gehen zu wollen bzw. zu können – folgende Aspekte der Motivation:

Musikspiele offerieren ein Angebot an Bedeutungs- und Bewertungsmustern, die die individuellen Lebensbedingungen Heranwachsender (hier vor allem Jungen) in ihrer Alltäglichkeit als sinnvoll erfahrbar machen.

27 Kaminski, 2007, 54–56

28 Mikos, 2007, 57–58

Sie ermöglichen sinnliche Selbsterfahrung (Klanggeschehen, Rhythmus, Lautheit, Körpererfahrungen) in einem künstlichen Raum-Zeit-Gefüge, das von aktuellen und also prestigeträchtigen Medien bereitgestellt ist, den kompetenten Umgang mit ihnen erfordert und repräsentiert. In und mit ihnen erfahren die Jungen untereinander Anerkennung und positive Rückmeldungen zu einer als selbst auferlegt empfundenen Leistungssteigerung, also Glück! Das Spiel selbst führt bei vielen Spielern zur sog. Flow-Erfahrung bzw. dem Flow-Erlebnis ... *jenen Zustand, bei dem man in eine Tätigkeit so vertieft ist, dass nichts anderes eine Rolle zu spielen scheint; die Erfahrung ist an sich so erfreulich, dass man es selbst um einen hohen Preis tut, einfach um Flow zu erreichen.*<sup>31</sup> Dieses Glücksgefühl ist nicht an konkrete Tätigkeiten gebunden. Es entsteht vor allem dann, wenn sich Überforderung und Unterforderung in einem ausgewogenen Verhältnis befinden. Dieser auch als Schaffens- oder Tätigkeitsrausch beschriebene Umstand ist immer wieder auch beim Musizieren beobachtet worden, ungeachtet von Repertoire, kulturellen Identifikationen oder regionalen Musikpraktiken.

## 6. **Musikalische und/oder soziale Kompetenz!**

Könnte man vor diesem Hintergrund den Bundeswettbewerb *Jugend musiziert* mit Musikspielen wie *Guitar Hero* vergleichen? Grundsätzlich ist dieser Vergleich sicherlich schwierig, weil es wenig Sinn macht, ein öffentlich gefördertes nationales Projekt mit einem milliardenschweren der global agierenden Kultur- und Kreativwirtschaft zu vergleichen! Auszugehen ist auch davon, dass sich die Verantwortlichen von *Jugend musiziert* und *Guitar Hero* in ihrer jeweiligen Zielen ganz erheblich voneinander unterscheiden. Den einen geht es um Begabtenförderung, den anderen um den Verkauf von Spielen. Sicherlich unterscheiden sich auch die Teilnehmer und Teilnehmerinnen von *Jugend musiziert* und die Spieler von Musikcomputerspielen sozial signifikant voneinander – eine Behauptung, zu der kein belastbares empirisches Material vorliegt. Für *Jugend musiziert* sieht sich der Staat in der Verantwortung, für das Unternehmen *Activision Blizzard* gelten die Spielregeln des Marktes, die einen argumentieren bildungspolitisch, die anderen wirtschafts- und arbeitsmarktpolitisch.

Aber bleiben wir im Rahmen des Symposiums *Szenenwechsel3*, das sich vorgenommen hatte, Fragen der Vermittlung von Theater, Musik, und Bildender Kunst praktisch und

theoretisch zu erörtern. Welche pädagogischen und didaktischen Konzepte könnten entwickelt werden, die sich mit den grenzüberschreitenden Veränderungen in den Künsten wirklich auseinandersetzen? Ganz offensichtlich zielte dieses Symposium also auch auf die kulturellen und sozialen Bedürfnisse und Ansprüche, Erfahrungen und Möglichkeiten derjenigen, die sowohl *Jugend musiziert*, als auch *Activision Blizzard* im Auge haben: junge Leute, die gemeinsam in die Schule gehen und am Musik- oder Kunstunterricht teilnehmen. Oder geht es zunächst um eine Verständigung derjenigen, die als Pädagogen und Vermittler darüber nachdenken, welche Wissensbestände und didaktischen Konzepte angesichts des sozialen und ökonomischen Wandels in den Künsten heutzutage zum Tragen kommen und /oder vermittelt werden können?

Welches sind die künstlerischen Kompetenzen, deren Entfaltung an den Schulen unterstützt werden kann? Oder geht es an den Schulen und auch in den Künsten auch um soziale Kompetenzen, um Hierarchien bzw. Hierarchiebildungen, strukturelle Gewalt, Macht- und Ohnmachtsgefühle oder um die Achtsamkeit gegenüber Kontrollverlusten, die endlich thematisiert werden müssen?

Nach Selbstaussagen von *Guitar Hero*-Spielern ist es durchaus von Vorteil, wenn man ein gutes Rhythmusgefühl, geschickte,

31 Csikszentmihalyi, 1992, 16

trainierte Finger und Ausdauer hat. Das Training auf einer *richtigen* Gitarre sei hilfreich. Wer kein Instrument im *eigentlichen* Sinn beherrscht, hätte Anfangsschwierigkeiten, die sich aber mit der Zeit legen. Musikalische Kompetenz im herkömmlichen Verständnis kann also eine Rolle spielen, ist aber nicht in erster Linie Ziel des Spielens. Hier überwiegen gemeinsame Werteerfahrungen (bestimmte Formen populärer Musik), auch Lebenshaltungen und Lebensstil, Geschlechterrollen und -verhalten. Sehr entscheidend sind Aspekte wie das Ausagieren von Emotionalität (Spaß, Vergnügen, Angst, Frust), positive Körpererfahrungen sowie Formen der kontrollierten Leistungssteigerung und Resonanz. Insofern stellt *Guitar Hero* aus meiner Sicht ein zeitgenössisches Amalgam zur Erlangung musikalischer (kreativer, handwerklicher, repertoirebezogener) und sozialer Kompetenz dar, auch wenn Vertreter von *Jugend musiziert* ersterem sicherlich nicht zustimmen werden. Für beide gilt, dass Musik zum Objekt einer lernzentrierten und leistungsbetonten Vermittlung wird, auch wenn das Meister-Schüler-Verhältnis sich jeweils anders darstellt. Ganz am Ende winkt der Erfolg: ein Sponsorenvertrag oder ein Bandübernahmevertrag für den *Guitar Hero*, ein Studienplatz für die Sieger des Bundeswettbewerbes *Jugend musiziert*.

Musikspiele gehören nicht zu den Prototypen von Computer- und Konsolenspielen und werden dennoch in diesem Kontext diskutiert: weil sie angeblich das Selbermachen von Musik, das aktive Musizieren verhindern!? Weil sie vergessen machen, wie schwer es ist Musik selbst zu spielen!? Weil die Musik, mit der auf ihnen gespielt wird, aus dem Feld der populären Musik und das Gros der Songs (bei *Guitar Hero*) aus dem Repertoiresegment *Metal* oder *Rock* stammen und damit eine bestimmte Zielgruppe angesprochen wird, vor der sich mancher immer noch fürchtet.<sup>32</sup>

Zweifellos bewegt das Thema Computerspiele die Gemüter und die unterschiedlichsten Akteure der Gesellschaft derzeit immer wieder sehr heftig. Diejenigen, die Musikspiele auf dem Computer spielen, besitzen zumeist auch eine Fülle anderer – nicht so harmloser Spiele. Auch der Flow-Effekt – so faszinierend und positiv er auf den ersten Blick scheint – kann Folgen haben, die sich auf andere *Anforderungen* des Alltags (Vorbereitung für die Schule, Müdigkeit, Konzentrationsprobleme) sehr negativ auswirken. Musikspiele sind Zeitfresser.

<sup>32</sup> Wer einmal eine andere mediale Sicht auf das Phänomen *Metal* erhalten möchte, dem sei der Dokumentarfilm *Full Metal Village* der koreanischen Regisseurin Cho Sung-hyung (2006) empfohlen: ein Porträt des Dorfes Wacken und seiner Bewohner in Schleswig-Holstein, in dem jährlich das größte europäische Heavy-Metal Festival von tausenden Jugendlichen besucht wird.

Eine Auseinandersetzung mit Musikspielen zeigt jedoch – und das hoffe ich mit diesem Beitrag angesprochen zu haben – dass es wenig nützt, sich den aktuellen Medienpraktiken Jugendlicher nicht zu stellen. Sie zeigt uns erstens, wie hochgradig aufeinander bezogen heutzutage jugendkulturelles Verhalten, mediale Sozialisationspraktiken und Musikproduktion und -verwertung sind, und sie zeigt des weiteren, welche Wege Jugendliche gehen (müssen), um mit den zunehmend komplexeren Alltagsanforderungen (Stichwort: Kontrollverluste) umzugehen. Medien sind heutzutage soziale und kulturelle Wirklichkeit. Unter Gleichaltrigen wird die Bedeutung dieser Medien ausgehandelt. Wenn Schule heute und in Zukunft ihre Aufgabe als Bildungsträger erhalten und ihre Position als Sozialisationsinstanz wenigstens teilweise erhalten möchte, muss sie sich – und das betrifft ganz maßgeblich auch die Vermittlung zeitgenössischer künstlerischer Phänomene – mit den dynamischen Entwicklung von Medientechnologien und -praktiken befassen und Konsequenzen für die Curricula und Unterrichtsgestaltung ziehen. Dass dies kein leichtes Unterfangen ist, wissen insbesondere diejenigen, die sich Themen zuwenden, die als Identifikationsmittel unter Jugendlichen und als Distinktionsmittel gegenüber Älteren gelten und funktionieren: Neue Medien und die diversen Formen populärer Musik gehören dazu, wenngleich die Grenzen fließender

geworden sind und alte Fronten heute so nicht mehr existieren! Dieser Beitrag hat möglicherweise auch gezeigt, dass die Deutungshoheit bestimmter Institutionen des Musiklebens in Bezug auf Musikalität und Talent keineswegs exklusiv ist. Neue Medien laden diese mit anderen – nicht immer neuen – Sicht- und Handlungsweisen auf.

Im Anschluss an meinen Oldenburger Vortrag im *Edith-Russ-Haus für Medienkunst* schlug Christoph Micklisch augenzwinkernd vor, *Guitar Hero* endlich für die Musikaufnahmeprüfungen an der Universität zuzulassen. Warum eigentlich nicht?!

#### Titelliste – Guitar Hero II

##### 1. *Opening Licks*

- Shout at the Devil – Mötley Crüe
- Mother – Danzig
- Surrender – Cheap Trick
- Woman – Wolfmother
- Tonight I'm Gonna Rock You Tonight – Spinal Tap

##### 2. *Amp-Warmers*

- Strutter – Kiss
- Heart-Shaped Box – Nirvana
- Message in a Bottle – The Police
- You Really Got Me – Van Halen
- Carry On Wayward Son – Kansas

##### 3. *String-Snappers*

- Monkey Wrench – Foo Fighters
- Them Bones – Alice in Chains
- Search and Destroy – Iggy Pop und The Stooges
- Tattooed Love Boys – The Pretenders
- War Pigs – Black Sabbath

##### 4. *Thrash and Burn*

- Cherry Pie – Warrant
- Who Was in My Room Last Night? – Butthole Surfers
- Girlfriend – Matthew Sweet
- Can't You Hear Me Knocking – The Rolling Stones
- Sweet Child O'Mine – Guns N' Roses

##### 5. *Return of the Shred*

- Killing in the Name – Rage Against the Machine
- John the Fisherman – Primus

- Freya – The Sword
- Bad Reputation – Thin Lizzy
- Last Child – Aerosmith

##### 6. *Relentless Riffs*

- Crazy on You – Heart
- Trippin' On a Hole in a Paper Heart – Stone Temple Pilots
- Rock This Town – Stray Cats
- Jessica – The Allman Brothers Band
- Stop! – Jane's Addiction

##### 7. *Furious Fretwork*

- Madhouse – Anthrax
- Carry Me Home – The Living End
- Laid to Rest – Lamb of God
- Psychobilly Freakout – The Reverend Horton Heat
- YYY – Rush

##### 8. *Face-Melters*

- Beast and the Harlot – Avenged Sevenfold
- Institutionalized – Suicidal Tendencies
- Misirlou – Dick Dale
- Hangar 18 – Megadeth
- Free Bird – Lynyrd Skynyrd

## Literatur

- Baacke, Dieter: Multimedia im Alltag von Jugendlichen. Ersetzen des Erziehungsparadigmas durch das Dialog-Paradigma. Vortrag gehalten am 11.12.1997 auf dem Kongress ‚Bilderwelten-Weltbilder‘ der Landesbildstelle Württemberg.
- Binas, Susanne: Youth Subcultures are Dead!? On the Cultural Logic of *Generation Z* and the Consequences for Music Educational Concepts. In: Max Peter Baumann / Linda Fujie (Hg.): *the world of music* 42. Bamberg, 2000, 125-136.
- Czikszentmihalyi, Mihaly: *Flow. Das Geheimnis des Glücks*. Stuttgart, 1992.
- Deutscher Musikrat (Hg.): *Jugend musiziert*. Bonn, 2006.
- Flyer zur Tagung: Kulturgut Computerspiel? Ein Mediengenre zwischen Schmutzdelimage und Akzeptanz. 25.-27. Mai 2009, Evangelische Akademie Loccum.
- JIM-Studie 2008. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Hrsg. vom Medienpädagogischen Forschungsbund Südwest, Stuttgart, 2008.
- Kaden, Christian: *Des Lebens wilder Kreis. Musik im Zivilisationsprozeß*. Kassel, Basel, London, New York, Prag, 1993.
- Kaminski, Wilfried: Wie Jugendliche Computerspiele rezipieren – Blicke auf einen bedeutsamen Aspekt der zeitgenössischen Jugendkultur. In: Olaf Zimmermann / Theo Geißler (Hg.): *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. Berlin, 2007, 54–56.
- Kleinen, Günther (Hg.): *Begabung und Kreativität in der populären Musik. Beiträge zur Musikpsychologie*, Band 4. Münster, 2003.
- Knolle, Niels: *Dann trigger ich den einfach an ... Erscheinungsformen musikalischer Selbstsozialisation am Beispiel des jugendlichen Erwerbs von Kompetenz im Umgang mit Neuen Medientechnologien. Überlegungen zu einem Forschungsdesign*. In: Ders. (Hg.): *Musikpädagogik vor neuen Forschungsaufgaben*. Essen, 1999, 196-213.
- Knolle, Niels: *Kultureller Wandel und Musikpädagogik*. Essen, 2000. (=2000b)
- Knolle, Niels: Neue Wege der Selbstprofessionalisierung durch die Neuen Musiktechnologien. In: Niels Knolle (Hg.): *Konzert – Klangkunst – Computer*. Mainz, 2002, 94-109.
- Knolle, Niels: Wider einen musealen Musikunterricht: Niels Knolle im Gespräch mit Winfried Willems. In: *Musik in der Schule*, 2000, Heft 1, 44-46. (=2000a)
- Micklisch, Christoph: Plädoyer für eine *neue Ganzheitlichkeit* im Musikunterricht. In: *Musik und Humanität*, 2003, 303-315.
- Miklitsch, Christoph: Aspekte einer *pädagogischen Ergonomie* digitaler Musikinstrumente. In: *Diskussion Musikpädagogik*, 2000, Heft 7, 18-34.
- Miklitsch, Christoph: Midi und Computer: Neue Perspektiven an der Musikschule. In: *Neue Musiktechnologie II*, 1996, 336-349.
- Mikos, Lothar: Kulturtechnik Computerspiel – Zu Unrecht zum Sündenbock gemacht. In: Olaf Zimmermann / Theo Geißler (Hg.): *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. Berlin, 2007, 57-58.
- Münch, Thomas / Knolle, Niels: Strategien des Kompetenzerwerbs von MusiklehrerInnen im Umgang mit Neuen Medien: Perspektiven musikpädagogischer Forschung im Umfeld von Lehrerfortbildung. In: Martin Eibach (Hg.): *Musiklernen im Vor- und Grundschulalter*. Essen, 2005, 129-146.
- Münch, Thomas: Immer in Kontakt: Lernen in virtuellen Klassenzimmern. In: *Musik und Bildung*, 2002, Heft 4, 54-57. (=2002a)
- Münch, Thomas: Musik, Medien und Entwicklung im Jugendalter. In: Renate Müller u.a. (Hg.): *Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen*. Weinheim, München, 2002, 70-83. (=2002b)
- Nemeth, Lars: ‚Webculture – The Meaning of Style‘ – WEB- und Audio-BLOGS als Medien zur Identitäts- und Imagekonstruktion von Jugendlichen. Magisterarbeit Universität Oldenburg, 2009.
- Rittmann, Tim: *Musikspiel Guitar Hero World Tour*. In: GEE (GEE Media & Marketing GmbH), 2008, Heft 11/12, 24-28.
- Stroh, Wolfgang Martin / Eichert, Randolph: Medienkompetenz in der musikpädagogischen Praxis. In: Georg Maas u.a. (Hg.): *Vom Kinderzimmer bis zum Internet. Musikpädagogische Forschung und Medien. Musikpädagogische Forschungsberichte Band 9*. Augsburg, 2004, 36-65.
- Stroh, Wolfgang Martin: Medienkompetenz als musikpädagogisches Leitbild? In: *Praxis des Musikunterrichts. Die Grünen Hefte*, 2002, Heft 72, 42-47.
- Terhag, Jürgen: *Ich kann Techno beim besten Willen nicht als Musik akzeptieren*. Erwachsene Probleme mit aktueller Popmusik. In: Institut für Didaktik populärer Musik (Hg.): *Populäre Musik und Pädagogik. Grundlagen und Praxismaterialien*. Oldershausen, 1994, 217-226.
- Weinzierl, Ruppert: *Fight the Power. Eine Geheimgeschichte der Popkultur und die Formierung neuer Substreams*. Wien, 2000.
- Zimmermann, Olaf / Geißler, Theo (Hg.): *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. Berlin, 2007.
- Deutscher Kulturrat: *Neue Medien: Eine Herausforderung für die kulturelle Bildung*. www.kulturrat.de vom 11.4.2008.