



Die Reise mit den Söhnen

Das Computerspiel *World of Warcraft*
und sein pädagogischer Nutzen

Computerspiele gelten als gewaltfördernd, sucht-erzeugend und pädagogisch wie psychologisch hochgradig problematisch. Gleichzeitig nimmt ihr Einfluss auf das Medienverhalten der jungen Generation rapide zu. Millionen junger Menschen in Deutschland sind in digitalen Welten unterwegs, aber anders als in den USA oder weiten Teilen Asiens herrscht hierzulande in den meisten Familien darüber ein massiver Generationenkonflikt. Für viele Eltern und Pädagogen stellt sich der Umgang mit elektronischen Spielen als reiner Abwehrkampf dar, den sie, so ist die Erfahrung, am Ende doch verlieren. Der Trend- und Zukunftsforscher Matthias Horx ging mit seinen beiden Söhnen, heute 14 und 10 Jahre alt, einen anderen Weg. Er hat sich selbst an ihrer Seite ins Reich der Avatars begeben, um eine eigene Erfahrung der anderen Art zu machen

■ MATTHIAS HORX

Am Anfang stand ein Entschluss. Ich wollte es mit meinen Kindern anders machen als meine eigenen Eltern. Besonders im Umgang mit den Medien.

Meine mediale Sozialisation fand in den 1960er und 1970er Jahren statt, als elektronische Medien *generell* zutiefst suspekt erschienen. Das galt auch und vor allem für das Fernsehen – bevor es wie selbstverständlich seine Poleposition im bürgerlichen Wohnzimmer einnahm. Eltern von Schulfreunden verboten die „Glötze“ ganz und schafften sich nie einen Apparat an – mit dem Erfolg, dass die Kinder spätestens mit 16 Jahren zu soliden Fernsehsüchtigen mutierten. Kassettenrecorder machten für unsere Eltern „Krach“, auch das Radio, dessen „magisches Auge“ in meiner Jugend noch grün leuchtete, wurde als „Ablenkung von Wichtigem“ deklariert. Obwohl wir intensiv Hörspiele und edlen Jazz hörten, hieß es immer: Lies ein gutes Buch! Wir lasen, und zwar viel mehr als unsere Eltern. Aber in dieser Auseinandersetzung konnte uns das kaum helfen. Die Eltern schienen immer besser zu wissen, was „gut“ für unsere Köpfe und Seelen war.

Medien, so lernten wir früh, sind Instrumente sowohl der Beherrschung wie der Abgrenzung, der Rebellion wie auch der Welteroberung. Radio und Hi-Fi erschlossen uns die Welt des Rock'n'Roll, das viel geschmähte Fernsehen öffnete uns Türen in die Politik (Vietnam), in die wundervolle Welt der Trivialserien, ja sogar in die Naturwissenschaften (unvergessen, wenn der kultige Hans Haber im Fernsehstudio Pingpongbälle als Moleküle springen ließ).

Ich habe deshalb mit meinen beiden Söhnen, Jahrgang 1993 und 1997, von Anfang an Computerspiele gespielt. Zunächst frühkindliche Geschicklichkeitsspiele, dann die witzigen Comicadaptionen von Pettersson und Findus und Willy Werkel, später Simulationsspiele, in denen man Zoodirektor oder Siedler in der Neuen Welt sein konnte. Die Fingerkrämpfe von Gameboy und Co. tolerierten wir, zumal auf langen Auto-

fahrten, schon allein aus Notwehr. Im Alter zwischen 8 und 10 konnten die Kinder davon nicht lassen, aber wir wussten, dass diese Phase vorübergehen würde.

Und dann kam DAS SPIEL.

World of Warcraft ist eine Adaption eines alten, eher banalen Strategiespiels aus den 1990er Jahren, in dem Elfen, Gnome und Orks miteinander die üblichen Probleme haben. Doch in seiner dreidimensionalen und interaktiven, also nur über das Internet spielbaren Form wurde es das erste MMORPG – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* –, das weltweit zu einem Massenphänomen avancierte. Rund 10 Millionen Menschen spielen es heute, in 34 Ländern der Erde, in fünf Sprachen und mit einer geradezu fanatischen Anhängerschaft, die einen Kult oder gar eine Religion daraus macht.

Innerhalb weniger Wochen entpuppte sich *World of Warcraft* als ein epidemischer Virus, der das Familienleben ernsthaft gefährdete. Tränen flossen, es wurde gebrüllt, und die Kinder logen, dass sich die Balken bogen, um zu Freunden zum exzessiven Spielen zu verschwinden. Bald erwies sich, dass *World of Warcraft* oder WoW (gesprochen „weh-oh-weh“), nicht als Nebenbei-Freizeitvergnügen funktioniert. Die unheimliche Sogwirkung des Spiels machte es praktisch unmöglich, feste Zeitpläne zu vereinbaren. Und wenn wir es schafften, die Spielzeit zu begrenzen, dann ging das Spiel „im Kopf“ weiter und in E-Mails, SMS, am Küchentisch, in der Schule. Im gleichen Zeitraum entstand in unserer Familie ein Krieg, der in Varianten bis heute andauert. Eine zähe Verhandlung um Zeit und Aufmerksam-



samkeit, deren Auswirkungen viel tiefer reichen: Es geht letzten Endes um die Definitionen von Wirklichkeit und Sinn.

Sucht!, so lautete das einhellige Urteil fast aller unserer Elternbekannten, die „das Spiel“ – mit meist mäßigem Erfolg – schlichtweg verboten. *Zeitverschwendung*, murmelten unsere elterlichen Fürsorgestimmen. Können die Kinder nicht etwas Sinnvolleres tun? Sport treiben? Musik machen? *Sucht und Gewalt* lautete das Urteil der medialen Meinungskartelle, die das Phänomen irgendwo zwischen „Ego-Shooter“ und „kindlicher Entwicklungsstörung“ abbuchten. Es war die Zeit der Schulamokläufe, und das Genre Computerspiel war zum Synonym für explodierende Köpfe und Maschinengewehrexzesse geworden.

Ich beschloss dennoch (oder gerade darum), anders zu reagieren. Ich besorgte nicht eines, sondern zwei Softwarepakete, nicht einen, sondern zwei „Accounts“ (das Spiel wird im Abonnement bezahlt und kostet zirka 11 Euro im Monat). Und machte mich auf in die Welt, in der meine Söhne, damals im Alter von 8 und 12 Jahren, auf geheimnisvolle Weise verschollen waren.

Wer hätte nicht schon einmal davon geträumt, durch den „magischen Spiegel“ hindurch in eine andere Welt zu gehen? Dem weißen Kaninchen zu begegnen, dem seltsamen Ritter, der magischen Fee? Und dann weiterzuwandern, in unendliche Abenteuer hinein?

Das andere Ich. Am Anfang erschaffen wir einen Avatar, ein Charakterbild unserer selbst. Dabei müssen und können wir eine Wahl treffen. Wir können uns klein oder groß, hässlich und gemein oder schön und schlank gestalten. Das Universum von WoW bietet zehn „Rassen“ zur Auswahl – von Zwergen über edle Menschen und gemütliche Tauren bis zu gruseligen „Untoten“. Sechs „Klassen“ bündeln bestimmte Charakterarten und Fähigkeiten – man kann Magier sein oder Priester, Schurke, Jäger, Krieger oder „Schamane“. Priester mischen sich selten aktiv in Kämpfe ein, sie haben heilende Fähigkeiten, die sie aus der Distanz ausüben, Krieger befinden sich immer an vorderster Front, mitten im Getümmel, und Schurken sind fies und öfter unsichtbar. Dazu kommen so genannte „Specs“, spezifische Talente, die man später trainiert und ausbildet, zum Beispiel „hohe Weisheit“ oder „Draufgängertum“ oder „Schattenmacht“. Sowie diverse Haupt- und Nebenberufe, vom Koch über den Alchemisten bis zum Schriftkundigen. Auf diese Weise entsteht eine

Die Spielfiguren gewinnen Stärke und Erfahrungen.

Der heimliche Lebensplan ist: Wandle dich und wachse!

individuelle Diversität mit 100 Milliarden Kombinationsmöglichkeiten. *Wer bin ich, und welche Rolle möchte ich spielen?* – wer hier eine gewisse Analogie zu einer individualistischen, auf „Skills“ und „Talente“ basierenden globalen Wissensgesellschaft sucht, dürfte nicht ganz falsch liegen.

Landschaften der Sehnsucht. Zentrales Erlebniselement in der WoW-Welt ist das Erwandern (und später Erreiten und Erfliegen) der Landschaften; Kontinente, Inseln, Gebirge, die starke Analogien zu den archetypischen Urlandschaften der Erde aufweisen. Liebliche lichte Wälder mit Rehen, Bauernhöfen und Klöstern. Wüsten, in denen Ruinen aus Staub und Schlacke ragen. Dunkle Wälder voller Spinnen, und Skelette, die in verfallenden Dörfern oder Gruften hausen. Saftige Savannen voller Raubtiere und weidender Herden. Hochebenen mit Vulkanen und Geysiren, auf die Meteore niedergehen. All diese Horizonte sind von gershwinhafter klassischer Musik durchdrungen, über allem leuchten Sterne, ziehen Wolken, die Sonne geht im richtigen Zeittakt auf und unter, und bisweilen regnet oder schneit es.

Archetypen des Schreckens. Früher oder später trifft man auf die Monster, die „Mobs“, die man bekämpfen und (meistens) töten, bisweilen aber auch zähmen, täuschen oder betören muss. Die brachialen Orks. Die mörderischen Schlingpflanzen, Wölfe, Dämonen, Riesen. Die Räuber, die aus dem Busch hervorspringen (Ha!). Die Steinmonster und „Elementare“; Emanationen der Naturgewalten. Ein wahrhaft jungschers Symbolkosmos des Schreckens und seiner Überwindung – das ist die mentale Chiffre des Spiels.

Ein Entwicklungsroman. Die Spielhandlung entfaltet sich entlang der Lösung von „Quests“, von Aufgaben und Rätseln, die uns von „Botschaftern“ im Spiel erteilt werden. So gewinnt die Spielfigur Punkte, Fähigkeiten, Stärke, Erfahrungen. Sie verwandelt sich langsam und allmählich von einem schwachen, nackten Wesen, das an jeder zweiten Wegegabelung Unholden zum Opfer fällt, in einen veritablen Helden. *Wandle dich und wachse!* – um diese Transformation kreist das psychologische Momentum des Spiels. Anders als in den – überschätzten – Realsimulationen wie *Second Life* (siehe Heft 11/2007) geht es in WoW nicht um die reine Akkumulation von Reichtümern. Man lebt auch nicht, wie bei den *Sims* (siehe Heft 5/2004) in selbstgebauten digitalen Traumhäusern (übernachtet wird in Schänken, in denen irische Musik und Gläserklingen den müden Helden beruhigen). Aber während man sich „hochlevelt“, an Erfahrung, Weltwissen und Kampfkraft gewinnt, sammelt man seltene Rüstungen, geheimnisvolle Gegenstände, Essenzen und Wirkstoffe, Schätze, die man in Auktionshäusern meistbietend versteigert – gegen virtuelles Silber und Gold. WoW ist zwar ein zutiefst merkantilistisches Spiel – von Handel und Wandel geprägt. Aber es sind letztlich *symbolische Fähigkeiten*, die akkumuliert werden. Lebenslanges Lernen eben.

Die Schönheit des Todes. *World of Warcraft* ist, wie jedes spannende Spiel, ein Kampfspiel. Aber die Gewalt nimmt hier eine seltsam abstrakte, ja mathematische Form an. Über Sieg oder Niederlage entscheidet weniger der schnelle Finger als die Strategie, die Kooperation mit anderen Spielern und natürlich die Konzentration. Und so gut

man auch kämpft, man stirbt am Ende doch. Wie im richtigen Leben. Dann allerdings wacht man auf einem nahe gelegenen Friedhof wieder auf. Über den Grabsteinen wacht verlässlich ein *Engel des Lichts*, der einem eine zweite Chance gibt. Als *Geistfigur* muss man dann seinen gefallen Körper wieder suchen. Und wird in ihm wiedergeboren...

Der globale Nexus. In der WoW-Welt unterwegs zu sein heißt, in multikultureller Echtzeit zu kommunizieren. Und zwar mit realen Menschen, die anderswo auf der Welt vor ihren Bildschirmen sitzen. Pro „Realm“, also pro Servereinheit, die das Spiel zur Verfügung stellt, sind es bis zu 20 000 Spieler, mit denen man Kontakt aufnehmen, per Dialogzeile *chatten* und mithilfe verschiedenster „Emotes“ tanzen, jubeln, lachen, loben und demnächst auch mehrstimmig singen kann. Damit verliert das Genre Computerspiel eines seiner schärfsten Gegenargumente: die soziale Isolation. WoW-Spieler sind in einer ständigen Gruppendynamik begriffen, in der sich tiefe und auch langfristige Bindungen quer über sprachliche und

kulturelle Barrieren entwickeln. Gilden und Freundesgruppen funktionieren wie globale Wohngemeinschaften, man kennt sich, entdeckt sich, trennt sich. Höflichkeit, rüdes Verhalten, Rauschmisse aus Gruppen, Raffgier, Betrug, Poesie, Rebellion, Sarkasmus, Verliebtheit – alles das lässt sich in dieser Welt *live* erfahren. Ein Universum des sozialen Probehandelns par excellence.

Meine Kinder und ich spielen auf *Darksorrow*, einem englischsprachigen Server, dessen Einzugsgebiet von Portugal über Skandinavien bis in die Türkei und nach Russland reicht. Die Serversprache ist Englisch, aber viele finnische, türkische, spanische Sprachfetzen tauchen in den rasend schnell ausgetauschten Dialogen auf, die manchmal tief und überraschend, manchmal auch nur oberflächlich und knapp sein können. Da kann es passieren, dass man mit einer Clique von drei superschönen finnischen Elfinnen (hinter denen aber meistens Jungs als Spieler stecken), zwei knallharten russischen Zwergen, einem arroganten spanischen Krieger und einer witzigen Gnomin aus Tallinn in einen tiefen „Dungeon“ gerät. Vier Stun-



den Hochkonzentration und gegenseitige Abhängigkeit in einem gigantischen Orkus voller dunkler Gänge und übermächtiger Ungeheuer. Obwohl man nur als eine gepixelte Repräsentanz miteinander rennt, kämpft und stirbt, entwickeln sich unglaubliche Nähe- und Euphoriegefühle. Kein Wunder, dass sich die Heiratsraten unter WoW-Spielern kontinuierlich verdoppeln – im „realen“ Leben!

Spiele haben die Entwicklung der menschlichen Kultur von Anfang an begleitet. Die ersten nomadischen Kulturen entwickelten bereits Brettspiele, die mit Sand und Steinen gespielt wurden. Eines der ältesten Symbolspiele der Welt, Go, ist bis heute so komplex, dass Computer, anders als beim europäischen Schach, schnell an ihre Grenzen stoßen. In abstrakten Spielen trainieren wir unsere symbolanalytischen Fähigkeiten; wir simulieren die Welt, um etwas über ihr Wesen zu erfahren.

Daneben entwickelte die menschliche Kultur theatralische „Als-ob-Handlungen“, deren Spektrum sich von den religiösen Ritualen bis zu den sportlichen Wettkämpfen erstreckt. In Drama und Komödie, den Urformen des Theaters, geht es um die menschlichen Leidenschaften, um Schmerz, Katharsis, Konflikt und erlösendes Lachen.

Als drittes Element des fantasiebegabten *Homo ludens* sind die Märchen und Mythen zu erwähnen. In Fabeln

und Allegorien haben Menschen über alle Zeiten ihre tiefenpsychologischen Ängste und Wünsche illustriert. Die Reisen des Odysseus, Schneewittchen hinter den sieben Bergen, Alice hinter den Spiegeln, Hans im Glück, der auszog, das Fürchten zu lernen – in allen Kulturen der Erde finden sich ähnliche Erzählungen von Aufbruch und Katharsis, Hoffnung und Transzendenz.

World of Warcraft ist nichts anderes als eine Sammlung all dieser Stränge. Es bietet starke Elemente theatralischen Rollenspiels, es ermöglicht soziales Probehandeln und personale Identifikation in mehreren Dimensionen. Es recycelt und rekombiniert das Genre „Märchen und Mythen“ ebenso wie die abstrakte Logik von Kampf- und Brettspielen. WoW ist ein zutiefst „darwinistisches“ Spiel, weil es auf die evolutionären Grundmechanismen setzt – die Welt als ewiger Kampf antagonistischer Mächte, als Steigerungsspiel der Rüstungen und Waffen. Aber dieser Kosmos beinhaltet und bedingt – wie die „echte“ Evolution auch – die Dimensionen der Kooperation, der Empathie, der Selbstverwandlung, des inneren Heroismus, nach dem wir uns alle sehnen, den wir im wahren Leben aber nur um den Preis der Lächerlichkeit oder des gefährlichen Scheiterns ausleben könnten.

Findet sich hier womöglich auch ein religiöses Element? Religion, so sagen es uns Evolutionspsychologen wie Daniel C. Dennet und Richard Dawkins, entstammt aus dem narrativen Überschuss der menschlichen Psyche, unserer existenziellen Sehnsucht nach sinnhafter Verknüpfung und Erlösung. Virtualität, so schrieb Margaret Wertheim in ihrem Buch *Die Himmelstür zum Cyberspace. Von Dante zum Internet* (Amman Verlag, Zürich 2000), ist deshalb „das eingeborene Thema der

Das Fernsehen hat völlig an Bedeutung verloren.

Für WoW-Spieler viel zu passiv!

Menschheit“. Sie verglich die alten Klappaltäre der barocken Kirchen mit den *windows* der heutigen Computer. Und was sehen wir dort, auf der „anderen Seite“, in den Bildern eines Breughel oder den Gemälden der Barockkünstler? Monster, Avatars, Engel, Helden, Dungeons und Dragons...

Zwei Jahre nach Beginn des Experiments ist die Bilanz nicht heroisch, aber überwiegend positiv. Zwar gab es zwischendurch immer einmal Exzesse, in denen die Spielzeit aus dem Ruder lief (einmal mussten wir für einen Monat den Internetzugang sperren). Aber die Lern- und Erfahrungseffekte überwiegen bei weitem.

Zunächst einmal sind meine Kinder „dort drüben“ nicht allein. Ich kann jederzeit in ihrer Welt auftauchen und nach dem Rechten sehen. (Das dämpft, natürlich, auch einen Teil der Abgrenzungslust, die sich in den neuen Medien manifestiert. Meine Söhne sind einerseits sehr stolz, dass ich Mitspieler, andererseits sehr genervt.)

Zweitens zeichnet sich am Horizont langsam die pädagogische Zielgerade ab: Die Kinder lernen langsam (und mühsam genug), die gnadenlose Sogwirkung des Spiels zu moderieren und von *sich aus* den Ausgang aus dem Dungeon zu finden – die Sportanteile balancieren allmählich wieder die WoW-Zeit, die Schulleistungen haben sich stabilisiert. Eine erwünschte Nebenwirkung: Das Fernsehen hat währenddessen völlig an Bedeutung verloren – viel zu passiv!

Drittens hat sich meine Vermutung, dass Online-Rollenspiele auf dem Wege „kollaterales Lernen“ eine Fülle kognitiver Fähigkeiten schulen, bestätigt. Allein die Komplexität des Spiels, seine Mehrdimensionalität trainiert die mentale Flexibilität außerordentlich – da-



gegen ist jedes „gemütliche“ Gesellschaftsspiel à la Mensch ärgere Dich nicht oder Monopoly, selbst Schach grauenerregend redundant. Beide Söhne haben „en passant“ schnelles Zehnfiingerschreiben gelernt – so etwas braucht man für die Kommunikation im Spielverlauf. Ihre Lesefähigkeit hat sich verbessert, weil im Spiel sehr viel und komplex gelesen, getüfelt, gerechnet werden muss. Ihre Hand-Hirn-Koordination ist massiv gestiegen, ebenso ihre Sprachfähigkeit. Und ich glaube: auch die soziale Intelligenz.

Die vielleicht aufschlussreichste Szene für die familiären Sozialisationsfunktionen des Spiels fand vor einigen Wochen statt, als mein ältester Sohn, ein Zwergpaladin („Hargosa“), und ich, ein Heilpriester der höchsten Stufe („Planetarius“), auf einem „Raid“ in den „Sklavenunterkünften“ unterwegs waren. Immer wieder lief mein Sohn mitten hinein in die Gegner, wurde niedergemetzelt, und dann reichte meine Heilkraft nicht mehr aus, um ihn am Leben zu halten. Am Ende scheiterte unsere ganze Gruppe und löste sich auf. Danach

Zahlen und Fakten zu *World of Warcraft*

35 Prozent der Deutschen spielen Computerspiele, 7 Prozent auf dem Handy, 10 Prozent auf einer Konsole, aber 30 Prozent am PC, wo auch WoW zu Hause ist. 30 Prozent aller Haushalte haben eine Spielekonsole der großen Hersteller, etwa 60 Prozent der bundesdeutschen Haushalte verfügen über einen PC. (Studie von *PriceWaterhouseCoopers*, 2007).

19 Prozent aller über 50-Jährigen nutzen Computerspiele – allerdings vorwiegend digitale Kartenspiele und Schach. Das haben die Marktforscher von *Ipsos* ermittelt. Der Anteil der erwachsenen WoW-Spieler ist nicht zu eruiieren, weil sich viele Erwachsene und Kinder einen Account teilen und weil *Blizzard Entertainment*, die Herstellerfirma, keine Zahlen veröffentlicht. Nach der Spielerfahrung zu urteilen, sind zirka ein Drittel der Spieler unter 18 Jahre, die Hälfte zwischen 19 und 25 und der Rest über 25.

1043 Minuten pro Woche spielt der durchschnittliche *World of Warcraft*-Nutzer sein Online-Rollenspiel – zweieinhalb Stunden pro Tag. Das hat das Marktforschungsunternehmen *Nielsen* ermittelt. Kein anderes Spiel kommt auf solche Werte, die bedeuten, dass manche Spieler den ganzen Tag spielen müssen. Die von Pädagogen als Grenzwert gezogene Spielzeit von 10 Stunden in der Woche wird aufgrund der enormen Sogwirkung des Spiels leicht überschritten.

15 bis 20 Prozent der deutschen *World of Warcraft*-Spieler sind weiblich – der höchste Anteil in Europa.

Etwa 700 000 Spieler von *World of Warcraft* gibt es in Deutschland. Das Spiel kostet neben der Software (30 Euro, Erweiterungen je 39,90 Euro) zwischen 11 und 13 Euro im Monat.

Hilfe für Eltern: Im Spiel gibt es eine *parental control*: Eltern können die mögliche Spielzeit programmieren und den Zugang für die Kinder die restliche Zeit blockieren. Für ratlose und von der Machtart des Spiels und seinen Wirkungen überforderte Eltern gibt es jetzt auch eine selbstorganisierte Website, die allerdings noch im Aufbau ist: www.elternguide.info

machte er mir lautstark Vorwürfe, ich hätte schlecht geheilt. Ich widersprach heftig (Heiler sind im Dungeon immer diejenigen, denen man die Verantwortung zuschreibt, wenn etwas schiefgeht). Und dann fiel der entscheidende Satz, der weit über das Spiel hinausreichte und den mein Sohn sofort verstand: „Ich kann dich nicht retten, wenn du dich wie ein Idiot verhältst!“

John Seely Brown, der Exdirektor des legendären Xerox PARC, drückte diesen Effekt so aus: „Anders als Bildung, die durch die lineare Vermittlung von Büchern und frontalen Unterricht zustande kommt, findet in einem komplexen Online-Rollenspiel ein Prozess statt, den wir ‚beiläufiges Lernen‘ (*accidental learning*) nennen. Man lernt nicht ‚über etwas‘, sondern man ‚lernt zu sein‘ – sich in einer ständig wechselnden Umwelt zu behaupten und zu entwickeln. Man lernt durch Fehler, durch Versuch und Irrtum, durch Stolz und Freude, und das ist genau das, was die Kultur der Wissensgesellschaft ausmacht.“

Bleibt die Frage, warum die mediale, psychologische und pädagogische Öffentlichkeit so hartnäckig auf einer negativen Pauschalinterpretation des Genres Computerspiel beharrt. Kein WoW-Spieler – ich schließe mich inzwischen ein – redet heute noch „ungeschützt“ mit den Medien. Nach den üblichen *SternSpiegelZeit*-Berichten in den letzten Jahren, in denen „wir“ immer wieder als gemeingefährliche picklige Süchtlinge, die jederzeit zum Amok auf die Straße stürzen können, geschildert wurden – von Journalisten, die noch nicht mal eine Maus über den Bildschirm steuern konnten –, sind wir in die Diaspora gegangen. Sollen sie reden und dummes Zeug schreiben!

Höchstens 15 Prozent aller Computerspiele sind Ego-Shooter, während man den Fernseher praktisch nicht mehr anschalten kann, ohne einen blutigen Mord zu sehen. Auf der Hitliste der meistverkauften Computerspiele in Deutschland finden sich auf den ersten

zehn Plätzen neben *World of Warcraft* Sportspiele wie *FIFA 07*, Autorennen, komplexe Simulationen und Trainingssoftware wie *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* (*Spiegel* 34, 20. 8. 2007). Trotzdem lässt sich in öffentlichen Debatten unter Politikern, Intellektuellen, Psychologen kaum ein Befürworter interaktiver elektronischer Medien ausmachen. Eine irrwitzige Gleichschaltung von Meinungen, die einen großen Teil unserer generativen Entfremdung und unseres Bildungsdesasters ausmacht.

Jede Generation behauptet in der wütenden Ablehnung „profaner“ neuer Medien ihre kulturelle Deutungsmacht – und damit ihre informellen Privilegien. So, wie *wir* die Welt sehen, muss sie sein – alle anderen leben in einer minderen Scheinwelt. Doch wie sollen unsere Kinder lernen, sich in der Welt des 21. Jahrhunderts zurechtzufinden, wenn ihnen das, woran sie ihre Fähigkeiten entwickeln, als Zeitverschwendung und Realitätsflucht interpretiert wird? Wie können unsere Elternhäuser und Schulen Medienkompetenz einüben, wenn der größte Teil der Eltern und Lehrer noch nie einen Dungeon von innen gesehen hat?

Bleibt das Argument der „Realitätsflucht“ und der „Zeitverschwendung“. Doch auch hier ist das Eis für die Kritiker im Grunde recht dünn. Ist das Erlernen eines Instrumentes, einer klassischen Sprache oder einer Sportart unter einem rein funktionalistischen Gesichtspunkt nicht ebenfalls „Verschwendung“? Sind nicht alle Lernprozesse zunächst Simulationen, symbolanalytische Übungen? Ein Roman ist, will er funktionieren, immer eine künstliche Welt, ebenso wie Musik, Kunst und Religion.

Sexualität ist ohne Fantasieproduktion undenkbar. Die Evolution hat uns als Fantasiewesen geschaffen. Sind Arbeit, Kunst, Liebe nicht ebenfalls große Ablenkungen, in die wir vollständig eintauchen müssen, um in ihnen Erfolg zu haben?

Eines Tages werden wir verstehen, dass die komplexen interaktiven Rollenspiele nichts anderes sind als Wegbereiter eines neuen *Meta-Minds*. Sie sind die Übungstools einer kommenden Wirklichkeit, die von Globalismus, hoher Interaktivität und transformatorischer Individualität geprägt sein wird. Hier verbirgt sich womöglich der eigentliche Schlüssel zum Computerhass vieler Eltern und Pädagogen. In der globalen Wissensökonomie, als deren Stellvertreter und Katalysatoren die neuen Medien fungieren, lösen sich die alten Weltordnungen auf. Wirklichkeit und Virtualität, Kreativität und Kommerzialisierung, Individualismus und Kollektivität konvergieren. Identitäten und Biografien werden auf seltsame Weise „fluide“ und „avatarisch“. Eine andere Dimension von Kultur und Zeit entsteht. Und eine Gesellschaftsstruktur, in der klassische Bildungseliten ihre Funktion verlieren. **PH**

Matthias Horx ist einer der einflussreichsten Trend- und Zukunftsforscher im deutschsprachigen Raum. Zahlreiche Veröffentlichungen, darunter aktuell: *Anleitung zum Zukunfts-Optimismus. Warum die Welt nicht schlechter wird* (Buch und Hörbuch, Campus 2007). Matthias Horx lebt mit seiner Frau und zwei Söhnen in Wien.

