



Die Reise mit den Söhnen

Der Trendforscher Matthias Horx sucht in World of Warcraft nach seinen Söhnen – und wird selbst zum Spieler. Ein Erfahrungsbericht und Plädoyer für einen unvoreingenommenen Umgang mit dem Medium Computerspiel.

Am Anfang stand ein Entschluss. Ich wollte es mit meinen Kindern anders machen als meine Eltern mit mir. 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. Eltern von Schulfreunden verboten die »Glötze« ganz und schafften sich nie einen Apparat an – mit dem Ergebnis, dass die Kinder spätestens mit 16 Jahren zu soliden Fernsehsüchtigen mutierten. Kassettenrecorder machten für unsere Eltern »Krach«, auch das Radio 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.

Begegnung

Medien, so lernten wir früh, sind Instrumente sowohl der Beherrschung wie der Abgrenzung, der Rebellion wie auch der Welteroberung. Radio und HiFi 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. Ich habe deshalb mit meinen beiden Söhnen, Jahrgang 1993 und 1997, von Anfang an Computerspie-

le gespielt. Zunächst frühkindliche Geschicklichkeitsspiele, dann witzige Comicaaptationen, 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 Autofahrten, schon allein aus Notwehr. Im Alter zwischen 8 und 10 konnten die Kinder davon nicht lassen, aber wir wussten, dass diese Phase vorübergehen würde.



World of Warcraft: »World of Warcraft ist, wie jedes spannende Spiel, ein Kampfspiel. Aber die Gewalt nimmt eine abstrakte Form an.«

Und dann kam DAS SPIEL. **World of Warcraft** ist eine Adaption eines alten, eher banalen Strategiecomputerspiels aus den 1990er-Jahren, in dem Elfen, Gnome und Orks die üblichen Probleme miteinander 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.

Infektion

Innerhalb weniger Wochen entpuppte sich **World of Warcraft** als ein epidemisches Virus, das 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 Aufmerksamkeit, deren Auswirkungen viel tiefer rei-

chen: 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 Fürsorgerstimmen. 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. Und besorgte nicht eines, sondern zwei Softwarepakete, nicht einen, sondern zwei »Accounts« (das Spiel wird im Abonnement bezahlt und kostet circa 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 einzutreten?

Entwicklung

World of Warcraft ist, wie jedes spannende Spiel, ein Kampfspiel. Aber die Gewalt nimmt hier eine seltsam abstrakte, ja mathematische Form an. Über Sieg und Niederlage entscheidet weniger der schnelle Finger als die Strategie, die Kooperation mit anderen Spielern und

»World of Warcraft hat eine geradezu fanatische Anhängerschaft, die einen Kult oder gar eine Religion daraus macht«



World of Warcraft: »Die Spielfigur verwandelt sich langsam und allmählich von einem schwachen, nackten Wesen in einen veritablen Helden.«

Der Autor

Matthias Horx (52) ist Deutschlands bekanntester Trend- und Zukunftsforscher. In über einem Dutzend Büchern und regelmäßigen Zeitschriftenkolumnen analysiert Horx den gesellschaftlichen Wandel und leitet daraus Prognosen für die Zukunft ab. Er ist Gründer des Zukunftsinstituts (www.zukunftsinstitut.de). In letzter Zeit hat er sich mit **World of Warcraft** auseinandergesetzt – gezwungenermaßen, denn seine eigenen Kinder sind in der virtuellen Welt verschwunden. Horx ist ihnen gefolgt. In diesem Essay schildert er seine Erfahrungen.



Foto: Klaus Vinnalek

natürlich die Konzentration. Und so gut man auch kämpft, man stirbt am Ende doch. Wie im richtigen Leben. Im Spiel 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 gefallenen Körper wiederfinden. Und wird in ihm wiedergeboren ...

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 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** geht es in **WoW** nicht um die reine Akkumulation von Reichtümern. Man lebt auch nicht, wie bei **Die Sims**, in selbst gebauten digitalen Traumhäusern. 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.

Verbindung

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, sind es bis zu 20.000 Spieler, mit denen man Kontakt aufnehmen, per Dialogzeile chatten und mithilfe verschiedener »Emotes« tanzen, jubeln, lachen, loben und demnächst auch mehrstimmig singen kann. Damit verliert das Genre Computerspiel eines seiner schärfsten Gegenargumente: die

»Höflichkeit, Raffgier, Betrug, Sarkasmus, Verliebtheit – alles lässt sich in dieser Welt live erfahren«

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 wieder. Höflichkeit, rüdes Verhalten, Rausschmisse aus Gruppen, Raffgier, Betrug, Poesie, Rebellion, Sarkasmus, Verliebtheit – alles das lässt sich in dieser Welt live erfahren. So wird das Spiel zu einem Universum des sozialen Probehandelns par excellence.

Zusammenarbeit

Meine Kinder und ich spielen auf Darksorrow, einem englischsprachigen Server, dessen Einzugsgebiet von Portugal 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 sind. 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 Stunden 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, ent-

»Wir kämpfen in einer Clique mit drei superschönen finnischen Elfinnen (hinter denen aber meist Jungs stecken)«

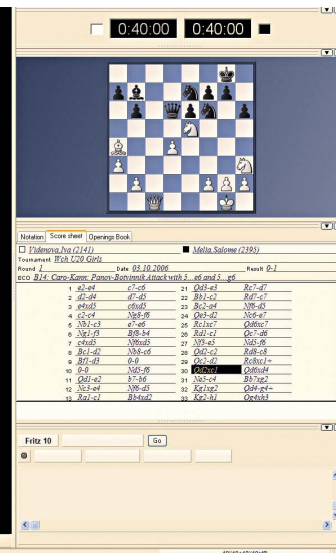
wickeln sich unglaubliche Nähe- und Euphoriegefühle. Kein Wunder, dass sich die Heiratsraten unter **WoW**-Spielern kontinuierlich verdoppeln – im »realen« Leben!

Synthese

World of Warcraft ist nichts anderes als eine Sammlung historischer Kulturstränge. Es bietet starke Elemente eines theatralischen Rollenspiels, 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.



Frizt 10: »Gegen die Komplexität von World of Warcraft ist selbst Schach grauhaft redundant.«



WoW ist ein zutiefst »darwinistisches« Spiel, weil es auf die evolutionären Grundmechanismen setzt – die Welt ist 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.

Lerneffekte

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 mitspiele, andererseits sehr genervt.)

Zweitens zeichnet sich am Horizont langsam die pädagogische Zielgerade ab: Die Kinder lernen Schritt für Schritt (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!

»Meine Söhne sind einerseits sehr stolz, dass ich mitspiele, andererseits sehr genervt«



Second Life: »Anders als in den – überschätzten – Realsimulationen geht es in WoW nicht um die reine Akkumulation von Reichtümern.«

Drittens hat sich meine Vermutung, dass Online-Rollenspiele auf dem Wege »kollateralen Lernens« eine Fülle kognitiver Fähigkeiten schulen, bestätigt. Allein die Komplexität des Spiels, seine Mehrdimensionalität trainiert die mentale Flexibilität außerordentlich – dagegen ist jedes »gemütliche« Gesellschaftsspiel à la **Mensch ärgere dich nicht** oder **Monopoly**, selbst Schach grauhaft redundant. Beide Söhne haben ganz nebenbei 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, getüftelt, gerechnet werden muss. Ihre Hand-Hirn-Koordination ist massiv gestiegen, ebenso ihre Sprachfähigkeit. Und ich glaube: auch die soziale Intelligenz hat stark zugenommen.

Erkenntnis

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 in die Gegner, wurde niedergemetzelt, und dann reichte meine Heilkraft nicht mehr aus, um ihn am Leben zu erhalten. Am Ende scheiterte unsere ganze Gruppe und löste sich auf. Danach 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!«

Gleichschaltung

Bleibt die Frage, warum die mediale, psychologische und pädagogische Öffentlichkeit so hartnäckig auf einer negativen Pauschalinterpretation des Genres Computerspiel beharrt. Kein Spieler von **World of Warcraft** – ich schließe mich hier 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 Amoklauf auf die Straße stürzen könnten, geschildert wurden – von Journalisten, die noch nicht mal eine Maus über den Bildschirm steuern können –, 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**. 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 das, woran sie ihre Fähigkeiten entwickeln, als Zeitverschwendung und Realitätsflucht interpretiert wird? Wie können unsere Elternhäuser und Schulen Medienkompetenz vermitteln, wenn der größte Teil der Eltern und Lehrer noch nie einen Dungeon von innen gesehen hat?

Zukunft

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 Instruments, einer klassischen Sprache oder einer Sportart unter einem funktionalistischen Gesichtspunkt

nicht ebenfalls »Verschwendung«? Sind nicht alle Lernprozesse zunächst Simulationen, symbolanalytische Übungen? Ein Roman ist, will er für den Leser 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 selbstverständlich 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 »avata-risch«. Eine andere Dimension von Kultur und Zeit entsteht. Und eine Gesellschaftsstruktur, in der klassische Bildungseliten ihre Funktion verlieren.

Matthias Horx / CS

Der Artikel erschien im Original in der Zeitschrift *Psychologie Heute* (Dezember 2007). Wir drucken ihn – in gekürzter Fassung – mit freundlicher Genehmigung der Redaktion ab.

»Das Fernsehen hat völlig an Bedeutung verloren – viel zu passiv!«

»Ich kann dich nicht retten, wenn du dich wie ein Idiot verhältst!«



Fifa 08: »Auf der Hitliste der meistverkauften Computerspiele in Deutschland finden sich Sportspiele, Autorennen, komplexe Simulationen.«