

„Ich stehe voll dahinter“

Interview mit Fritz Morgner, Lehramtsstudent, über Chancen und Risiken, aber vor allem über die Begeisterung beim Spielen

hlz: *Wir haben gehört, dass du ein begeisterter Computer-Spieler bist. Wann hat das denn angefangen?*

Fritz: Ich muss so um die zehn Jahre alt gewesen sein, da habe ich von meinem Vater einen Computer geschenkt bekommen. Davor kannte ich lediglich von Freunden sowas wie Gameboy. Aber meine Eltern waren relativ streng und haben das Spielen damit unterbunden. Mit dem Computer taten sich da plötzlich andere Möglichkeiten auf.

hlz: *Und die waren?*

Fritz: Das war ‚Lego Racers‘, ein Rennspiel. Das ist vergleichbar mit dem Mario Kart-Spiel. Es geht darum, Rennen zu fahren, zu denen man verschiedene Items, also verschiedene Dinge, einsetzen kann.

hlz: *Und nach diesem Lego-Spiel, was kam dann?*

Fritz: Microsoft hatte damals gerade das Strategiespiel ‚Age of Empires 2 oder 3‘ rausgebracht. Das bekam ich über meinen Onkel, der bei Microsoft angefangen hatte zu arbeiten. Dadurch, dass ich nun direkt an der Quelle saß, durfte ich dieses Spiel spielen. Meine Eltern erlaubten dies, obwohl sie die Gewalt, die im Spiel angewendet werden muss, durchaus distanziert und skeptisch sahen.

hlz: *Wie ist es mit ‚minecraft‘, dem verbreitetsten Spiel überhaupt. Hast du damit Erfahrung gemacht?*

Fritz: Ja, ich habe mit Minecraft gespielt, als es rausgekommen ist. Da war es noch wesentlich unkomplexer, wirklich war es noch ein sogenanntes ‚sandbox game‘. Es war wirklich sehr, sehr limitiert und hat sich erst über die Jahre entwickelt.

hlz: *Was macht den Reiz an diesem doch sehr groben Klötzchenspiel aus?*

Fritz: Was ich an Minecraft, toll finde, ist die Möglichkeit, kreativ zu sein. Als andere Kinder schon sehr viel Zeit mit dem Gameboy verbracht hatten oder mit anderen Dingen, war ich immer noch sehr davon begeistert, meine eigenen Ideen und Wünsche mit Lego, dem Baustein-Spiel, verwirklichen zu können. Daran knüpft ‚minecraft‘ an. Es geht darum, Materialien abzubauen, mit denen dann Häuser, aber letztendlich eine ganz eigene Welt neu erschaffen werden kann. Ich kenne das von mir zum Beispiel, wenn ich einen Film gucke, zu dem ich vorher ein Buch gelesen habe. Ich sehe im Film vielleicht eine Burg, die ich mir total anders vorgestellt habe. Es ist reizvoll, die dann mit ‚minecraft‘ meinen eigenen Vorstellungen gemäß nachzubauen. Das ist für mich eine Art kreativer Schaffensprozess.

hlz: *Aber mittlerweile geht es doch um etwas anderes: Da wird online mit anderen in Gruppen gegen andere Gruppen gespielt.*

Fritz: Richtig ist wohl, dass man als Einzelspieler, wie ich das beschrieben habe, anfängt, aber man dann früher oder spä-

ter den ungemeinen Reiz des gemeinsamen Spiels gegen andere entdeckt. Ich komme mit den Allermeisten eigentlich gut aus. Ich habe selten das Bedürfnis, mich mit jemandem messen zu wollen. Das ist im Spiel aber was ganz anderes. Da merke ich, dass ich durchaus Ehrgeiz entwickeln kann. Und ich glaube, so geht es Vielen. Das liegt natürlich auch daran, dass diese Spiele mit einer Art Belohnungssystem arbeiten, was einen immer wieder dazu bringt zu sagen: „Okay, ich muss besser werden. Ich muss weiter kommen. Ich muss auch gucken, wie ich im Vergleich zu den anderen bin, mit denen ich spiele.“

hlz: *Und das kannst du in welchem Spiel zurzeit besonders gut erleben?*

Fritz: Ich spiele momentan ein Spiel, das nennt sich Overwatch. Das ist von Blizzard entwickelt, in gewisser Weise ein Shooterspiel. Es spielt in einem Paralleluniversum. Man spielt mit sechs Spieler_innen gegen sechs andere und wählt zunächst eine Art Helden. Man schlüpft in die Rolle einer Spielfigur, die bestimmte Fähigkeiten hat. Das Team muss dann eine Dynamik entwickeln, um sich gegenseitig helfen zu können, um wiederum dem Helden dazu zu verhelfen, seine Aufgabe, seine Mission zu erfüllen. Da gibt es die Kämpfenden, aber auch die Heilenden. Was ich in diesem Zusammenhang allgemein sagen muss: Im Shooterspiel besteht der Reiz nicht darin, jemanden zu töten, sondern im Team ein Ziel zu erreichen.



Ich habe selten das Bedürfnis, mich mit jemandem messen zu wollen. Das ist im Spiel aber was ganz anderes.

hlz: *Mittlerweile sind diese Art Spiele grafisch ja sehr realitätsnah. Wenn sich die Akteure gegenseitig mit Keulen auf den Kopf schlagen oder eben sich erschießen – wie gewaltorientiert ist das Ganze?*

Fritz: Ich bin da in einem Zwiespalt. Wie die Grafik sich entwickelt hat, ist auf eine Art faszinierend. Aber ich verstehe auch, wenn du sagst: „Warum müssen da realitätsnah dargestellte Menschen erschossen werden oder was auch immer?“ Aber – so sage ich: Wenn schon, denn schon! Vielleicht ist das ein sehr banaler Vergleich, aber ich würde auch, wenn ich beispielsweise ein Fußballspiel gucken will und die Alternative besteht, es in Normalauflösung oder in HD zu sehen, natürlich die HD-Auflösung vorziehen. Warum soll ich mir Pixel angucken, wenn ich ein schön aufgelöstes Bild haben kann?

hlz: *Wie viele Stunden am Tag oder in der Woche spielst du?*

Fritz: Bei mir ist das unterschiedlich. Ich würde sagen, dass ich auf jeden Fall täglich mindestens zwei Stunden spiele, es kann aber auch viel, viel mehr werden. Es ist wirklich so, dass ich mich mit meinen Freun-

den, mit denen ich zusammen spiele, wirklich richtig darauf freue, wenn ein neues Spiel rauskommt. Vielleicht ist das so wie bei anderen, die sich über eine neue Ausgabe von ihrer Lieblingszeitschrift freuen oder über einen neuen Film. Die Begeisterung mit anderen zu teilen, ist einfach schön. Dabei entwickelt sich eben auch das, was man wohl Teamgeist nennt.

hlz: *Welche Rolle spielt dabei neben dem Visuellen die Sprache?*

Fritz: Es gibt mittlerweile eine Vielzahl immer ausdifferenzierterer Portale, mit Sprach-Chat-Programmen, zum Beispiel „team speak“ oder jetzt neu Discord. In solchen Chaträumen kommuniziert man eben auch über Spiele. Die Spieleanbieter – das machen die ganz geschickt – protegierten das auch. Darin sehe ich für Kinder durchaus ein Risiko, wenn Spiele von Anbeginn einen Sprachchat zulassen. Das heißt, jeder kann da mit jedem reden. Folglich ist dort auch dem Missbrauch Tür und Tor geöffnet.

hlz: *Du sagst: zwei Stunden am Tag und manchmal eben auch länger bist du am Spielen. Leiden darunter nicht deine so-*

zialen Kontakte oder auch das Studium?

Fritz: Es ist zugegebenermaßen meist mehr als zwei Stunden. Aber trotzdem kann ich mit Bestimmtheit sagen, dass ich meine Aufgaben an der Uni angemessen bewältige, dass ich eine Freundin habe, die das akzeptiert und ich trotzdem Zeit für meine Freunde außerhalb des Netzes habe.

hlz: *Würdest du sagen, dass in dem Ganzen auch so etwas wie eine Abhängigkeit lauert?*

Fritz: Ich weiß es nicht, ich sage nochmal: Ich bin begeistert! Begeisterung kann es eigentlich doch nie genug geben. Und ich sage auf mein Spielen bezogen, dass dies wohl ein Teil von mir geworden ist und wohl auch so bleiben wird. So wie andere sich für Fußball begeistern können, kann ich mich für diese Art Spiel begeistern. So wie andere für einen ganz bestimmten Spieler schwärmen oder von einer ganz bestimmten Kombination begeistert sind, so begeistere ich mich für das Computerspiel. Dazu gehört auch das sich miteinander Vergleichen. Im Fußball ist klar: Ich kann so und so gut spielen, aber trotzdem werde ich an das Level von dem und dem Fußballstar niemals rankommen. Dies ist 1:1 auf Computerspiele übertragbar. Das macht den Reiz aus und dies ist auch das „Geheimnis“, warum dieser Markt so gewachsen ist und auch weiter wachsen wird. Und, ja: Ich glaube auf jeden Fall, dass Computerspiele auch abhängig machen können. Ich will das Problem gar nicht klein reden.

hlz: *Was können in diesem Zusammenhang eigentlich die Eltern tun?*

Fritz: Die Eltern tragen dabei eine große Verantwortung. Das Problem ist, dass viele El-

tern keinen wirklichen Zugang dazu haben. Für sie ist es meist nur befremdend, was ihre Kids da machen. Im Gegensatz zu den Kindern heute kann ich mit meinen 23 Jahren sagen, dass ich noch weiß, wie das Leben vor dem Einzug des Computers in die Kinderzimmer ausgesehen hat. Ich weiß noch, wie es ist, mit dem Fußball auf die Straße zu gehen, zu klingeln und zu sagen: „He, lass uns mal auf den Spielplatz gehen“, ohne vorher zu wissen, ob derjenige überhaupt da ist.

hlz: *Löste das keine Begeisterung aus?*

Fritz: Doch, aber die Zeiten haben sich verändert. Was sich nicht verändert hat, ist doch, dass es für die allermeisten Eltern nichts Schöneres gibt, als zu sehen, wenn das Kind begeistert ist oder von etwas begeistert erzählt. Ich habe gestern meiner Freundin von dem geplanten Interview erzählt und habe ihr gesagt, dass ich ein bisschen aufgeregt sei, woraufhin sie mit den Worten reagierte: „Du bist so begeistert von dieser Sache und ich glaube, wenn das so ist, dann wirst du das auch sehr gut rüber bringen.“ Auch die Eltern sollten versuchen, die Begeisterung mit ihren Kindern zu teilen. Natürlich sollten sie gucken, was das für Spiele sind. Aber sie sollten auch sehen, was in diesen Spielen passiert. Ich kann den Eltern wirklich nur sagen: „Setzt euch da mal mit ran, lasst es euch erklären, statt mit irgendwelchen Verboten zu reagieren. Statt zu sagen: „Ich spiele gerne Tennis, ich möchte deshalb, dass mein Kind auch Tennis spielt“, auch wenn das Kind dazu gar keine Lust hat, wäre es viel einfacher zu fragen: „Was gefällt dir und wie kann ich das irgendwie verstehen?“

hlz: *Du willst ja Lehrer werden – wie denkst du, sollten Pä-*

dagog_innen mit Computerspielen umgehen?

Fritz: Ich würde es auf jeden Fall empfehlen! Allein schon aus dem einfachen Grund, weil man über das Spielen viel lernen kann – auch im schulischen Sinne. Ich hatte Latein in der Schule. Da ging es im ersten Jahr sehr viel um römische Geschichte. Darüber habe ich auch Bücher gelesen. Ich habe mich also intensiv mit dem Römischen Reich befasst. Parallel dazu habe ich „Rome total war“ gespielt. Damit wurde das ganz eigentlich erst lebendig. Diese Art Verknüpfung gibt dem historischen Wissen eine neue Qualität. Gerade auch auf der Ebene der Begrifflichkeiten kann man auf diese Weise viel besser lernen – spielerisch eben.

hlz: *...und sensomotorisch?*

Fritz: Ich hatte einen Sehtest bei meiner Führerscheinprüfung. Der Mann, der mit mir diesen Sehtest gemacht hat, kam wohl von der Bundeswehr. Der hat mich nach dem Sehtest angesprochen: „He, du solltest eigentlich Kampfpilot werden“, weil er davon beeindruckt war, nicht wie gut meine Augen waren, sondern wie schnell und wie koordiniert ich ihm bestimmte Buchstabenreihen ansagen konnte. Da geht es darum, dass diese Buchstaben zufallsgeneriert an bestimmten Punkten auftauchen. Auch wenn es mir fern liegt, Kampfpilot werden zu wollen, richtig scheint, dass sich die Reflexe über das Computerspiel besonders gut ausbilden oder anders: dass die Koordination zwischen Hirn und Körper sich stärker ausdifferenziert.

hlz: *...und ist das alltagstauglich?*

Fritz: Ob das Eigenschaften sind, die mich jetzt im Leben weiterbringen, weiß ich nicht.

Ich würde mich nicht als super intelligenten Menschen bezeichnen, aber ich merke, dass es mir leicht fällt, logische Verknüpfungen herzustellen und ich glaube, dass das auch etwas mit dem Spielen zu tun hat.

hlz: *Also macht das, was in einer norwegischen Oberstufe gemacht wird, nämlich Computerspiele als Unterrichtsfach einzurichten, für dich Sinn?*

Fritz: Ich weiß nicht, ob du dich auf diesen Artikel in der ZEIT* beziehst, in dem über diese sehr knalligen Gewaltspiele berichtet wird, aber in diesen Spielen geht es eben auch sehr viel um Strategie und Taktik. Da werden kognitive Prozesse ausgelöst, die letztendlich ja die Schule auch will.

hlz: *...und die der Schüler oder die Schülerin möchte.*

Fritz: Ja natürlich, aber eben auch die Schule! Wenn kognitive Prozesse dadurch initiiert oder beschleunigt werden – und dies scheint mir unbestritten –, kann das niemand nicht wollen. Wenn man dadurch geschult wird, in logischen Abfolgen zu denken, richtige Schlüsse zu ziehen, Strategien zu entwickeln, Taktiken auszuprobieren und zu erkennen, dann weiß ich nicht, warum man darauf – wie es ja sehr verbreitet ist – skeptisch bis ablehnend reagiert. Ich kann für mich sagen, dass ich voll dahinter stehe, auch wenn ich in Teilen nachvollziehen kann, weshalb ein großer Teil der Öffentlichkeit bedenkenträgerisch darauf reagiert.

hlz: *Wir danken dir für das Gespräch.*

Das Gespräch führten
JASON TSIAKAS und
JOACHIM GEFFERS

* Kopschuss: Glatte Eins!,
Gioia Baurmann,
in: DIE ZEIT, Nr. 21/2017