



12.05.2008

<http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/4/0,3672,7237380,00.html>

## Videospiele raus aus der Schmutzdecke

### Konferenz zu Computerspielen in Potsdam

von *Janine Wagner*

Auf der Konferenz "The Philosophy of Computer Games" diskutierten Wissenschaftler drei Tage lang über Sinn und Unsinn virtueller Welten. Ihr Resümee: Computerspiele sind nicht der Untergang des Abendlandes.



ZDF, Janine Wagner

Nicht der Untergang des Abendlandes:  
Experten diskutierten über Computerspiele.

"Video games ruined my life"- steht auf dem T-Shirt eines männlichen Besuchers: "Videospiele haben mein Leben zerstört". "Meins nicht" sagt Markus März als er den Spruch liest. "Im Gegenteil."

### Philosophieren statt daddeln

März ist einer von etwa 200 Besuchern der Konferenz "The Philosophy of Computer Games" in Potsdam. Wiedererwartend für ein Treffen, bei dem sich alles um Videospiele dreht, sitzen hier keine krummgebeugten Menschen über ihren Laptops und spielen sich die Finger wund.

Hier wird philosophiert statt gedaddelt: "Welche Auswirkungen haben Kriegsspiele wie 'World of Warcraft'?", "Gibt es einen Unterschied zwischen 'Mensch ärgere dich nicht' und 'Grand Theft Auto'?" und überhaupt: "Was ist das eigentlich, ein Computerspiel?".

### Schluss mit dem Naserümpfen

Computerspiele als Forschungsgegenstand. Lange haben Psychologen und Philosophen sich davor gedrückt. Jetzt soll Schluss sein mit dem Naserümpfen. "Es ist an der Zeit, dass wir uns mit Computerspielen auseinandersetzen."

Und dass gerade wir Philosophen endlich verstehen, dass Computerspiele eine Medienrevolution hervorgerufen haben, die wir nicht länger ignorieren können.", sagt Dr. Stephan Günzel von der Universität Potsdam. Seine Forderung: Computerspiele müssen raus aus der Schmutzdecke, rein in die Lehrbücher.

### Neues Image verdient

Günzel und seine anwesenden Kollegen- Psychologen, Kulturwissenschaftler, Germanisten- sind sich einig: Die Fans von Counterstrike, Siedler und Co. haben längst ein neues Image verdient. Die Gesellschaft müsse umdenken. "Das Bild vom pickligen Jugendlichen, der keine Freundin hat, nie die Sonne sieht und irgendwann Amok läuft ist längst nicht mehr zeitgemäß", sagt Günzel. "Guck

mich an: Bin ich verwaorlost?"

Das findet auch Markus März. "Guck mich an: Bin ich verwaorlost?" Der 29 jährige Student spielt seit 16 Jahren "Civilization". "Ohne Civilization hätte ich nie schon mit 13 Jahren ein solches Grundverständnis für soziologische Zusammenhänge gehabt."

### **Strategiespiele wie Studium**

Civilization, das seit seiner Einführung 1991 über zweieinhalb Millionen Mal verkauft wurde, ist eines der wichtigsten und komplexesten Spiele überhaupt. Der Spieler muss ein komplettes Volk aus der Steinzeit durch die gesamte Geschichte der Menschheit bis zur Gegenwart und Besiedlung eines neuen Planeten zu führen.

Das Strategiespiel macht komplizierte politische und soziale Zusammenhänge in einfacher Form begreiflich. "Civilization ist einfach der Unterschied zwischen Vorstellung und Erfahrung. Hier kann ich virtuell erleben, was ich abstrakt studiere: Kulturwissenschaft.", sagt März.

### **Karriere-Wegweiser**

Ein anderes Spiel der Kategorie "politisch korrekt": "SimCity". Hier baut sich der Spieler nicht nur aus Straßen, Schienen und Häusern eine ganze Stadt; er bezieht auch noch Faktoren wie Kriminalität, Umwelt und Bildung in seine Planung mit ein. Im Internet gibt es dutzende Foren, in denen "SimCity" - Spieler berichten, sie würden mit ganz anderen Augen durch ihre Stadt laufen.

"Man denkt: Hey, hier könnten sie doch einen Park hinbauen, damit man die Industriegegend von der Wohngegend trennt." Berichtet die Userin "nadia22" auf "Simforum.de". Dank des Spiels studiere sie jetzt im zweiten Semester Städtebau. Computerspiele als Wegweiser für die Karriere- das ist moderne Berufsberatung.

### **Einfach ausprobieren**

Auch die Wissenschaftler sind sich einig: "Computerspiele haben in erster Linie einen positiven Einfluss auf unser Denken und unsere Weltanschauung", sagt Günzel. Und meint damit nicht nur Strategiespiele wie "Civilization" und "SimCity". Auch für die sogenannten Killerspiele bricht er eine Lanze. "Sehen Sie, es gibt bestimmt Leute, die sich mit diesen Spielen aufs Töten vorbereiten.

Aber wie viele sind das? Vielleicht fünf in der ganzen Menschheitsgeschichte. Hundert Millionen Andere gebrauchen diese Spiele für etwas Sinnvolles." Günzels Rat an alle Skeptiker: Den Joystick in die Hand nehmen und ausprobieren. Er selbst habe seine Frau einfach mal vor "Doom 3" gesetzt, einem Spiel, in dem vor allem eins getan wird: Geballert. "Trotzdem ist meine Frau nicht losgegangen und hat jemanden erschossen. Dafür hat sich ihre Geschicklichkeit enorm verbessert."

### **Doom soziologisch wertvoll?**

Einige Wissenschaftler gehen sogar noch weiter und bescheinigen Spielen wie "Doom 3" das Prädikat soziologisch wertvoll. "Wenn ein Spieler beispielsweise Vorurteile gegenüber Ausländern hat und dann feststellt, er hat gerade unglaublich kooperativ mit einem Serben oder einem Schwarzen

zusammengespielt, den er normalerweise nie anschauen würde, dann verschwinden alte Vorurteile.", sagt der Potsdamer Medienwissenschaftler und Philosoph Dieter Mersch.

Das Fazit der Wissenschaftler: Computerspiele machen aus Jugendlichen keine Teufel. Vor allem Strategiespiele sind eine gute Sache. Gefährlich wird es erst, wenn solche Spiele in die Hände von Managern kommen. Laut Stephan Günzel habe eine Beraterfirma kürzlich ein eigenes Strategiespiel für ihre Mitarbeiter entwickeln lassen, in der es darum ginge, möglichst viele Leute zu entlassen und Gewinne zu maximieren. "So was kann man mit Strategiespielen wunderbar üben. Da bekommen Sie dann Manager, die zwar hocheffizient, aber völlig kaltblütig sind."