

GENERATION Game

Rasen wie ein Rennfahrer, siegen wie ein Supersportler, rocken wie ein Megastar. In der Welt der Computerspiele kann jeder alles sein. Ein BZ-Report über eine Jugend am PC, die Verlockungen und die Gefahren des Spiele-Booms

VON DANIEL SCHALZ

Maurice Augeraud (20) lüdt seine Waffe durch. Der Reinkendorfer sitzt fast bewegungslos vor seinem Computer, nur seine Finger arbeiten. Rasend schnell finden sie reflexartig die richtigen Tastenbefehle. Dann springt Maurice hinter einer Häusecke hervor und hält drauf. Sein Gegner hat keine Chance, ein Schrei, Blut spritzt, der Geflossene sinkt zu Boden. Maurice Augeraud zuckt nicht mal. Der Todeschuss ist für ihn Routine. Er spielt „Counter-Strike“, seit er Zwölf ist.

Millionen Deutsche holen sich ihren Kick am Computer. Tag für Tag. Nacht für Nacht wechseln sie ihre Identität. Als Soldaten mähen sie Feinde im Dutzend nieder, als Gangsterbosse erstechen sie Konkurrenten im Nahkampf. Sie messen sich im Basketball, Fußball, Tennis oder Baseball mit den Topstars, lassen sich von Tausenden Fans selbst als Rockmusiker bejubeln. Im Internet treffen sie sich mit Gleichgesinnten, Oks, Ellen oder Gnommen, mit denen sie gemeinsam ihre ärgsten Feinde bekämpfen. Sie planen ihren Aufstieg als Politiker oder bauen gleich ganze Städte oder Länder neu auf.

Die Spiele-Industrie erwartet 20 Prozent Umsatzplus
Deutschlands Jugendliche wechseln das Medium. Früher saßen sie tage- und nachtlang vor dem Fernseher, heute lieber vor dem Computer. Maurice Augeraud spielte als Kind bis zu vier Stunden am Tag, vor allem das Internetspiel „Counter-Strike“, bei dem es darum geht, so viele Feinde wie möglich zu töten. „Manchmal holte mich meine Mutter aus dem Internetcafé, damit ich aufhöre“, erinnert er sich. Seit 1999 gingen von „Counter-Strike“

und den Erweiterungen des Spiels 11,1 Millionen Exemplare über den Ladentisch. Der Markt boomt. Erstmals wurde 2007 weltweit mehr Geld mit Spielen als mit Kinofilmen verdient. Auch bei uns übertrifft der Umsatz der Computerspielindustrie den der Filmindustrie mittlerweile um mehr als das Doppelte. In den ersten neun Monaten des Jahres haben die Deutschen 929 Millionen Euro für 35,3 Millionen Computerspiele ausgegeben. Das lukrative Weihnachtsgeschäft boomt, am Ende des Jahres werden voraussichtlich rund 1,5 Milliarden Euro für Spiele in die Kassen geflossen sein.

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (IUSV) erwartet ein Umsatzplus von mehr als 20 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Nadine Schmidt (19) steht in

verletzt werde“, sagt sie. „Ich hätte Angst vor den Schmerzen.“ Spiele wie dieses für die Wii-Konsole, aber auch die für PlayStation 3 und Xbox 360, sind zur Zeit der Renner. Ihr Verkauf hat sich mit einem Plus von 48 Prozent gegenüber 2007 nahezu verdoppelt. Computerspielen ist eine Massenbewegung. In Deutschland spielen vier von fünf jungen Männern zumindest gelegentlich, fast 60 Prozent besitzen eine Konsole oder einen spielfähigen PC. Noch spielen nur 30 Prozent der Mädchen zu Hause. Doch durch Konsolen wie die Wii von Nintendo mit einer Vielzahl von Sport- und Fitnessprogrammen sollen jetzt vor allem junge Frauen geködert werden.

Jeder zehnte Jugendliche ist computersüchtig

Ulrike Flies (19) konnte Computerspielen nie etwas abgewinnen. Jetzt steht sie in Rocker-Pose vor einem riesigen Bildschirm, in der Hand eine Plastikgitarre. „Guitar Hero“ heißt das Spiel für die Wii-Konsole. Ein echtes Instrument hat die Hauswirtschaftslehlerin, die ein wenig schüchtern ist, nie gespielt. Doch hier geht es aus sich heraus. Der Bildschirm gibt vor, welche Akkorde drücken muss. Das ist gar nicht so einfach, zunächst wird die Köpenickerin vom virtuellen Publikum ausgebuht. Doch nach einigen Anläufen hat sie den Dreh raus, nicht mit dem Kopf im Takt, nicht mit den Knien, genießt den Jubel der Fans. „Cool“, sagt sie und strahlt.

Playstation statt Sportverein, Wii-Konsole statt Musikschule – immer häufiger ersetzt das virtuelle Leben die Realität. Das treibt Eltern zur Verzweiflung. Denn viele wissen schon jetzt nicht mehr, wie sie ihre Kinder vom Computer wegbekommen. Jannis Wachojannis (27) leitet das Projekt „Lost in Space“ der Berliner Caritas. An ihn wenden sich Menschen, die nicht mehr aufhören können zu



Ja! Dennis Jescheniak (22) hat den Ball im Korb



Vielleicht hier? Fabio (7) sucht Futter für seinen Luchs



K.o.! Nadine Schmidt (19) haut ihren Gegner um



Erwischt. Maurice Augeraud (20) erschießt seinen Feind

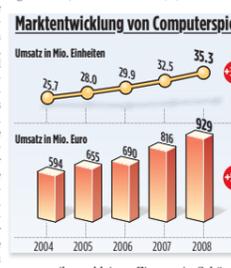


Starfeeling. Ulrike Flies (19) rockt wie Aerosmith



Wrommm. Sebastian Schröder (24) fliegt mit seinem Auto von der Straße

Wer spielt welches Computer-Spiel? Auflösung: Bitte umblättern



spielen. Menschen, die computersüchtig sind. Es werden immer mehr. „In unserem ersten Jahr 2006 hatten wir 36 Klienten, im Jahr darauf dann schon 196“, sagt Wachojannis. „Dieses Jahr sind es bereits mehr als 300.“ Tendenz steigend. Wer computersüchtig ist, vernachlässigt Schule, Job, Freunde und Beziehung, hört nicht mehr auf die Signale des Körpers, vergisst zu essen und zu trinken. In Südkorea brach 2002 ein

Spiel „World of Warcraft“ (W.O.W.) sind die Charaktere in Gilden organisiert und auf gegenseitige Hilfe angewiesen. Um die Gruppe und sich selbst vorzubringen zu können, müssen sie ständig online sein. Ein System, das sich für Blizzard Entertainment rechnet: Mittlerweile zahlen weltweit 11 Millionen Menschen zehn bis 13 Euro im Monat, um dabei zu sein. Einer von ihnen ist Tom* (17). Der Schüler spielt

an jedem Wochenende 20 bis 30 Stunden W.O.W. „Täglich in oder zwei Stunden spielen, bringt überhaupt nichts“, sagt der Schüler. „Dann entwickelst du dich nicht weiter, bist den anderen nur ein Klotz am Bein.“ Aus manchen Gilden wird ausgeschlossen, wer mehr als zwei Tage nicht online ist. Sozialer Druck mischt sich mit Erfolgserlebnissen, auf die die Spieler im realen Leben oft vergeblich warten. Eine gefährliche Mischung

für labile Persönlichkeiten. Sie fliehen vor ihrem problembelasteten Alltag in eine Welt, in der sie Heldenstatus genießen. Und bleiben nicht selten dort hängen. Sebastian Schröder (24) spielt bis zu zehn Stunden am Tag. Das Zimmer des arbeitslosen Kfz-Mechanikers ist schlicht eingerichtet. Ein Sofa, eine einfache Bettstelle, ein kleiner Schreibtisch mit einem Computer. Und ein riesiger Bildschirm. „Ich spiele alles Mögliche auf

der Playstation“, sagt er. „Autorennen, Ballerspiele, Sportspiele.“ Im Moment ist das Autorennen „Burnout“ sein Favorit. Das Prinzip ist simpel: Je riskanter und brutaler der Fahrstil, desto mehr Punkte. Stundenlang heizt er über die Pisten, überfährt Fußgänger, rammt andere Autos von der Fahrbahn. „Im Spiel sind das Treffer. Und die setzen Glücksgefühle frei“, sagt er. Manchmal setzt er sich danach hinter das Steuer eines echten Autos. „Ich fahre dann extrem vorsichtig, weil ich das Spiel noch spiele.“ Der Psychologe und Mediziner Dr. Günter Huber kennt das Phänomen. „Es ist kein Zufall, dass Piloten einen Tag nicht fliegen dürfen, nachdem sie im Simulator trainiert haben“, sagt er. Auch in der Gefühlswelt der Spieler verschmelzen virtuelles und reales Erleben immer mehr.

Fortsetzung auf Seite 14

Auflösung von Seite 13



Die virtuelle Welt der Spiele greift immer mehr in das reale Leben ein

Fortsetzung von Seite 13

miteinander. Der Berliner Spiele-Entwickler Uwe Beneke (38) vermutet, dass Computerspiele zunehmend in unser reales Leben eingreifen werden. „Und umgekehrt gleichen sich die virtuellen Welten immer mehr der Realität an“, sagt Beneke. „Es wird immer schwerer werden, beides auseinanderzuhalten.“ Kinder und Jugendliche wachsen heute selbstverständlich mit dem Computer auf. Immer mehr Schulen statten sich mit PCs aus, nutzen die neuen Medien für den Unterricht. Auch der Markt mit Lern-Spielen, sogenannten „Serious Games“ (ernsthafte Spiele), boomt. „Computerspiele dürfen aus der Bildungsperspektive nicht als Konkurrenz betrachtet werden“, sagt der Medienwissenschaftler Christoph Klimmt (32). „Denn sie können unverhoffte Lernprozesse unterstützen.“

„Spiele können unverhoffte Lernprozesse unterstützen“
Fabio (7) aus Charlottenburg spielt am liebsten „Don Cato – Die Rückkehr des Luchses“. Dabei muss er einen Luchs auf dessen Suche nach neuen Lebensräumen über die Alpen Richtung Harz begleiten. Und lernt dabei eine Menge über die Tier- und Pflanzenwelt.

„Zum Beispiel, dass der Luchs am liebsten Mäuse frisst“, sagt Fabio. Das Spiel wurde gemeinsam mit dem Bundesministerium entwickelt. Andere Spiele würden viele Politiker dagegen am liebsten verbieten. Besonders nach den Amokläufen von Schülern – und Computerspielern – in Erfurt 2002 und Emsdetten 2006 forderten Politiker, Ballerspiele auf den Index zu setzen.

Gerade hat die CSU in Bayern eine erneute Initiative gestartet. Gewaltspiele verbieten zu lassen. Die Politiker bezweifeln die Wirksamkeit der freiwilligen Selbstkontrolle der Spielehersteller (USK). Psychologe Günter Huber untersucht über zwei Jahre an 653 Hauptschülern den Zusammenhang zwischen gewalttätigen Medien und aggressivem Verhalten im Alltag. Danach stand für ihn fest: „Der Konsum von Gewaltmedien beeinflusst die Jugendlichen sogar stärker als reale Gewalt im Elternhaus.“

Maurice Augeraud hält dagegen. Bei ihm sei es umgekehrt gewesen. „Früher habe ich mich manchmal geprügelt“, erzählt er. „Als ich angefangen habe, Counter-Strike zu spielen, hat das aufgehört.“ Auch Dennis Jescheniak (22) spielt zurzeit auf seiner Playstation am liebsten Basketball. Aber wenn ihn irgendwas richtig genervt hat, ballert er den

Stress am Computer raus. „Das ist doch besser, als wenn man seine Aggressionen mit auf die Straße nimmt.“
*Name geändert.
Mitarbeiter: Mikko Tammer

Game on. So spielt Berlin

Die neue Serie in der BZ Stacheln Ballerspiele zur Gewalt an, oder helfen sie, Aggressionen abzubauen? Machen Computerspiele süchtig oder erleichtern sie Kindern das Lernen? Was sind die angesagtesten Spiele und die wichtigsten Trends? Und wie werden Computerspiele in zehn, 20 oder 50 Jahren aussehen? Fragen, die die „BZ in ihrer großen Serie in der kommenden Woche auf den Grund gehen wird. Wir ergründen die Gefühlswelt von Extrem-Spielern und sprechen mit Psychologen und Ärzten über Suchtgefahren. Wir lassen Medienpädagogen erklären, welche Lernspiele für Kinder Sinn machen und lassen Befürworter und Gegner eines Verbots für Ballerspiele zu Wort kommen.



Sebastian Schröder (24) spielt bis zu 10 Stunden am Tag

Thomas Philipps
Diese Preise gibt es nur 3 Tage!
Von Sa. 06.12. bis Di. 09.12.08

Benzin-Kettensäge
RBK 4040
Sicherheitskettensäge
Auto-Choke, Primer und elektronische Zündung – für besonders leichten und schnellen Start
Kettenbremse / Handschutz – stoppt die Kette innerhalb weniger Millisekunden bei Rückschlag
Automatische Ketten- und Schwertschärfung
Qualitätsschwert und Kette von OREGON
Antriebsschwert – dampft Stöße ab
hochwertiger MÄLLERS-Vergaser
Schwert mit Ulmenkrietz
Großer Krallenanschlag

Abholpreise
169,-
95,-

Holzbricks 10kg
für Kachelöfen, Kaminöfen und Heizkamine
sehr hoher Heizwert (ca. 4,9 kWh/kg)
lange Brennauer
100% reines Holz ohne Bindemittel
Klimaschutz durch CO2 Neutralität
sehr wenig Asche
Braunkohlebricks 10kg
3,5 Zoll Halbstein
hoher Heizwert
ca. 5000 kcal
niedriger Schwefelgehalt
wenig Restasche

10kg (1kg = 10) 1,99

Mini-Friteuse MFFS
Geruchs- und Fettschlurfilter wechselbar
Frittierkorb mit abnehmbarem Griff
Innenbehälter antihaftbeschichtet
regelbarer Thermostat bis 190°C
Füllungsvermögen: 1 L
max. Öltemperatur: 6,7 L
Cool-Touch Gehäuse
inkl. Fonduegabeln und 6 Fonduegabeln

800Watt 12,95 9,99

www.thomas-philipps.de
Thomas Philipps Sonderposten
Berlin-Neubrandenburg Str. 18/19 Berlin-Schöneberg Rosdorf Beeskow Falkensee
Berlin-Charlottenburg Berlin-Brandenburg Altona Eppendorf Grönow Hamburg