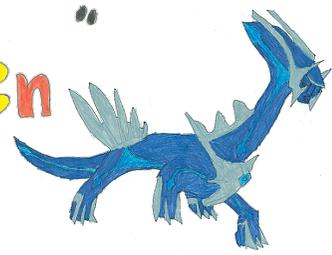




# „Nur wer selber spielt, kann mitreden“



Sind unsere Eltern zu streng? Gamen wir zu viel? Wir haben uns mit Marc Bodmer, einem echten Game-Experten unterhalten.

**Mit Marc Bodmer sprach die 4.-6. Klasse, Schulhaus Kopfholz, Adliswil**

**Stell dir vor, es gibt eine ganz einsame Insel mit W-LAN. Welches Game spielst du?**

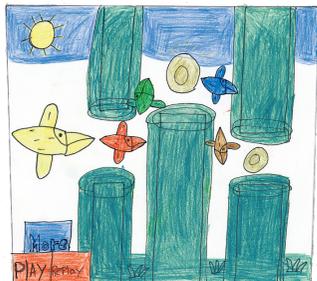
Eine wunderbare Vorstellung: eine einsame Insel mit W-LAN. Hier stünden mir alle Games zur Verfügung. Vorzugsweise würde ich wohl einen Shooter spielen, weil ich dann üben kann und künftig nicht gleich nach ein paar Sekunden platt gemacht werde.

**Welches Game müsste man noch erfinden?**

Ein Lernspiel, das wirklich Spass macht und bei dem man etwas lernt.

**Was hast du gespielt, als du in unserem Alter warst?**

Hm, die Auswahl war nicht riesig



- Pong, ein Tischtennispiel, das aus zwei weissen Strichen und einem Punkt bestand.

**Hast du selber Kinder?**

Ja, einen Sohn. Er ist bald 10 Jahre alt.

**Was spielt er?**

Er spielt Minecraft, Clash of Clans - wir sind im gleichen Clan - auf seinem iPod. Auf der Konsole vorzugsweise Need for Speed: Most Wanted und NHL, übrigens mein Lieblingsspiel. Wir spielen auch zusammen.

**Welche Regeln muss er befolgen?**

Unsere Grundregel ist ein ausgeglichener Alltag. Er darf gamen

**Hat das Spielen einen Einfluss auf unsere Entwicklung?**

Grundsätzlich hat alles einen Einfluss auf unsere Entwicklung. Früher befürchtete man, dass Games mit Gewaltinhalten zu Gewalt in der Gesellschaft führen würden. Der Mensch ist zum Glück nicht so einfach gestrickt. Sprich: Nur weil ich einen Shooter spiele, werde ich nicht zum Amokläufer.

**Gibt es andere Gefahren?**

Unter gewissen Umständen können Games eine Ersatzbefriedigung liefern. Wenn es einem zum Beispiel in der Schule nicht gut läuft oder die Eltern streiten, dann locken Computerspiele mit spannenden Geschichten, in denen man sich zum

andere als zu spielen, obschon ihm Nachteile daraus erwachsen. Es ist ein Zwang. Seine Gedanken kreisen ständig ums Spiel. Hauptsächlich für labile Personen kann so das Spielen zum Stress werden.

**Wie lang spielst du am Stück?**

Ich spiele selten länger als zwei Stunden am Stück. Unterwegs bin ich auch mal am Handy oder auf dem iPad am Gamen. Dann sind es in der Regel ein paar Minuten.

**Wie fühlst du dich danach?**

Gut. Nervig ist es, wenn ich bei einem Spiel nicht weiterkomme und es keine Alternative bietet, weil es linear aufgebaut ist.

**Was heisst das?**

Ein gutes Videospiel kennt nicht nur einen Lösungsweg. Kabarettist Lorenz Keiser hat das sehr gut beschrieben: Ein Videogame ist das einzige Medium, das seine Nutzer bestraft. Kann ich das Problem X nicht lösen, so bleibt mir der Rest des Spiels verschlossen. Stell dir ein Buch vor, das dir nach dem zweiten Kapitel eine Frage stellt. Wenn du sie nicht richtig beantwortest, macht es zack, Deckel zu, und du kannst nicht mehr weiterlesen. So ist es eben bei manchen Videospielen.

**Welche Hobbys hast du sonst noch?**

Ich treibe recht viel Sport, liebe es, gut zu essen und zu kochen. Ich bin nach wie vor ein grosser Film- und Musikfan.

**Wie bist du zu diesem Traumberuf gekommen?**

Traumberuf? Naja. Leben kann man davon in der Schweiz nicht, und wenn man ein Game spielen muss, dann ist der Spass nicht immer so gross. Das sollte er aber sein. Spielen ist etwas Freiwilliges, sonst ist es nicht spielen.

**Warum kosten manche Spiele so viel Geld?**

Ein grosses Game wie GTA V, Assassin's Creed IV oder Titanfall zu machen, verschlingt gegen 100 Millionen Dollar, weil Hunderte von Leuten während vieler Jahre daran arbeiten. Das darf man nie vergessen.

**Was hältst du von Gratisspielen?**

Ich habe ziemlich Mühe mit dem Geschäftsmodell von «free 2 play», weil es die Spieler unter Druck setzt, eben doch Geld zu zahlen.

**Es nervt dich also auch, dass man bei einigen dieser Spiele plötzlich Geld bezahlen muss?**

Nein. Ich finde das eigentlich okay. Ich finde den Weg problematisch. Ich bin gern bereit, für etwas, das mir Spass macht, Geld zu bezahlen. Ich finde es aber öde, wenn ich vom Spiel gezwungen werde, ein paar Franken aufzuwerfen, weil ich nicht vier Tage auf eine Verbesserung warten mag. Wer in Spielen wie Clash of Clans oder Candy Crush Erfolg haben will, braucht entweder viel Geduld oder viel Geld.

**Welche Spiele empfiehlst du uns und warum?**

Ich finde Minecraft eindrücklich, weil man dort komplette gestalterische Freiheit genießt. Es beweist, dass die Möglichkeiten und nicht so sehr die Grafik eines Spiels entscheidend sind.

Slydris, eine Abwandlung des Klassikers Tetris, finde ich super für zwischendurch, weil es so simpel ist und immer wieder neue Herausforderungen bietet.

The Room ist ein grandioses Game für alle, die gerne tüfteln.

Drei, ein Schweizer Spiel, bietet einen originellen Multi-Player-Ansatz, bei dem man eben zu dritt etwas gemeinsam konstruieren muss.

Und natürlich NHL, ein Hammerspiel auch für Nicht-Schlittschuhfahrer wie mich.

„Nur weil ich einen Shooter spiele, werde ich noch nicht zum Amokläufer“



oder etwas fernsehen, wenn er seine Schulaufgaben erledigt hat und auch draussen war.

**Findest du eine Altersbeschränkung sinnvoll?**

Ja. Altersempfehlungen geben Eltern, die nicht gamekundig sind, einen Anhaltspunkt. Wichtiger finde ich aber, dass sie die Videospiele selber ausprobieren. Nur dann können sie auch wirklich mitreden.

Helden aufschwingen kann. Das scheint besonders Jungs zu faszinieren. Gamesucht ist praktisch ausschliesslich ein männliches Thema.

**Ab wann spricht man bei Videogames von Sucht?**

Gute Frage. Nur weil jemand viel Zeit mit Games zubringt, muss er nicht süchtig sein. Entscheidend ist zum Beispiel der Kontrollverlust. Kann einer, wenn er die Gelegenheit hat, zu spielen, nicht

## Der Meister-Gamer

Marc Bodmer (50) ist von Haus aus Jurist und arbeitet seit über 25 Jahren als Publizist. Er ist der unabhängige Game-Experte der Kulturstiftung Pro Helvetia und veranstaltet Workshops und Weiterbildungen zu digitalen Medien für Eltern, Lehrpersonen und Kinderärzte. Er schreibt derzeit an einem Glossar zu Videospielen. [www.marcbodmer.com](http://www.marcbodmer.com)

Redaktion und Gestaltung: Melanie Kollbrunner und Jean-Pierre Costa