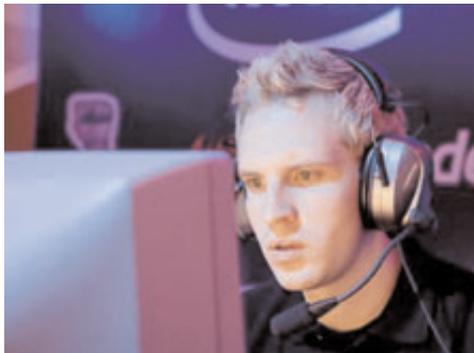


Ballern für den Bachelor

Intelligenz denkt? Intelligenz daddelt. In der Spitzenklasse der professionellen **Computerspieler** finden sich viele Studenten. Die Vorzeige-Shooter machen Werbung für eine umstrittene Branche.

Moon ist bestens vorbereitet fürs große Finale. Der Kopfhörer sitzt, die Finger wirbeln über die Tastatur, klicken rasend schnell die schwarze Maus. Er schießt sich den Weg frei. Mit einem Maschinengewehr. Kühl, hochkonzentriert.

Aus der Gewehrmündung am Bildschirm blitzt helles Dauerfeuer. Moon ist Kämpfer einer Anti-Terror-Einheit. Er zielt. Er rennt eine Treppe hoch, stürzt durch ein Holztor. Die Terroristen sinken getroffen zusammen oder fallen über ein Geländer in den Innenhof – zwei, drei, fünf, zehn. Moon



BERND HOFF

Hochkonzentriert: Jan Stolle an seinem Arbeitsgerät

lacht kurz auf, wenn einer besonders schön stirbt. Moon heißt eigentlich Jan Stolle. Im richtigen Leben ist er ein lässiger 23-Jähriger mit strubbeligen blonden Haaren, Jeans und Turnschuhen, wie es an jeder Hochschule Hunderte gibt. Er studiert im sechsten Semester Mathematik in Gießen, hat eine Freundin und geht ins Kino. »Auch in Liebesfilme«, sagt er.

In der virtuellen Welt der Egoshooter-Computerspiele ist Moon ein Star mit Kultstatus, einer der besten Schützen der Ballerspiel-Bundesliga Electronic Sports League (ESL). Bevor er an diesem Sonntag Mitte Juni in Köln mit seinem Team »Alternate« für das Endspiel um den Meistertitel der Liga antritt, läuft er wie ein Weltklasseboxer zu dröhnender Musik in die Halle ein und gibt seinen Fans Autogramme.

Einer wie Moon braucht keinen Nebenjob als Möbelpacker, Taxifahrer oder Kellner, um sein Studium zu finanzieren. Er hat längst einen festen Spielervertrag bei seinem Sponsor, einem großen Online-Computershop. Dort bekommt er monat-

lich fast 1000 Euro, dazu Mietwagen und Hotelübernachtungen. Preisgelder – allein beim Finale in Köln 130 000 Euro – gibt es obendrauf. Für Top-Spieler sollen in der Liga sogar doppelt so hohe Grundgehälter gezahlt werden. Dafür müssen kluge Köpfe wie Moon nur richtig viel spielen. Und mit freundlichen Auftritten das miese Image einer ganzen Branche aufbessern, die nach jedem Schul-Amoklauf von neuem unter Generalverdacht steht, potentielle Mörder zu produzieren.

Es geht um Macht, Marktanteile und Geld. Viel Geld: Allein in Deutschland verkauften Hersteller im Jahr 2008 Computerspiele für 1,57 Milliarden Euro, 14 Prozent mehr als im Vorjahr. Der größte Kassenschlager ist das Online-Rollenspiel »World of Warcraft«, kurz »WoW«. Das Kriegs-drama vor mittelalterlicher Fantasy-Kulisse fesselt weltweit mehr als 11,5 Millionen Teilnehmer und ist schon ab zwölf Jahren freigegeben.

In Deutschland verbringen nach einer neuen Jugendstudie schon Neuntklässler jeden Tag im Schnitt etwa 140 Minuten mit Computerspielen. Wer so früh und viel am Rechner rennt, rettet, schießt, braucht jede Menge Zubehör und kurbelt so weit über den Spiele-Sektor hinaus den Umsatz an. Deshalb dienen Spektakel wie das Bundesliga-Endspiel in Köln auch dazu, für die Branche neue Spieler zu werben und Altkunden bei der Stange zu halten. Die Stars von morgen können vor Ort gleich die neusten Kopfhörer und Anti-Viren-Programme kaufen.

Während Moon und sein Team sich auf der Hallenbühne am Gladbacher Wall fürs Finale warmspielen, wird ringsum das inszeniert, was Christian Brand vom Veranstalter Turtle Entertainment eine »richtige Show, schön amerikanisch« nennt: grellbunte Scheinwerfer, grauer Disco-Nebel, und mittendrin ein Moderator, der Schirmmützen und T-Shirts in die Zuschauermenge wirft. Etwa 4700 Besucher, meist männlich, technikbegeistert und zwischen 16 und 30 Jahre alt, sind an diesem Wochenende zum Gladbacher Wall gekommen. Darunter ein paar postpubertäre Pickelgesichter mit Nietengürteln, Militärhosen oder Totenkopf-Shirts, vor allem aber nette Durchschnittstypen wie Stolle alias Moon.

Nur was die Bildung betreffe, sagt PR-Manager Brand, würden sich die bundesweit zwei Millionen Anhänger elektronischer Spiele vom Rest der Deutschen abheben: Internen Umfragen zufolge seien besonders viele Abiturienten und Studenten unter ihnen. Für Brand sind sie die Avantgarde einer neuen Generation.

Einer Generation, die womöglich die Beschränkungen, die die echte Welt der virtuellen auferlegt, eines Tages nicht mehr hinnehmen will. Die Politiker abwählen könnte, wenn sie die Branche mit Auflagen gängeln. Jedes neue Medium, sagt Lobbyist Brand, hätten die Herrschenden zunächst nicht gewollt:



Szenen aus »Counter-Strike«: Wer es bis zum

»Vor 500 Jahren waren die Leute gegen den Buchdruck, heute sind sie gegen Computerspiele.«

Ganz so einfach sei das nicht, sagt Bert te Wildt, Psychiater an der Medizinischen Hochschule Hannover. Ego-Shooter-Spiele könnten durchaus die Persönlichkeit junger Menschen verändern; dazu seien sie sogar ursprünglich erfunden worden: Militärs hätten Killerspiele eingesetzt, um Soldaten die Tötungshemmung abzutrainieren. Heute noch gehört das Gefechtstraining am Rechner zur Ausbildung in der amerikanischen Armee.

Habe ein Mensch den Widerwillen gegen das Morden durch virtuelles Training herabgesetzt, so te Wildt, könne das am Computer geübte Programm im Extremfall auch in der Realität abgespult werden: »Ein so geschulter Mensch wird funktionieren, wenn er einmal die Entscheidung getroffen hat, Lehrer und Mitschüler zu töten.«

Natürlich machten Computerspiele allein noch niemanden zum Amokläufer, sagt te Wildt. »Gefährlich wird erst der Mix aus abgestumpfter Mitleidsfähigkeit und weiteren Risikofaktoren, wie zum Beispiel einem extrem gekränkten Selbstwertgefühl.« Zwar könne der Gesetzgeber den Nutzern nicht in die Köpfe schauen, meint der Psychiater, aber es sei den Politikern durchaus möglich, die Altersgrenzen für Schießspiele heraufzusetzen. Für »Counter-Strike« zum Beispiel empfiehlt er eine Freigabe grundsätzlich erst ab 18 Jahren.

derne »Räuber und Gendarm«). In der realen Welt schreibt er unbeirrt an seiner Bachelor-Arbeit.

Vielleicht wird er von den Liga-Chefs gern zu Interviews geschickt, weil er so überzeugend bürgerlich wirkt: aufgewachsen im Schwäbischen, Mutter Hausfrau, Papa Manager bei einer Druckerfirma, drei jüngere Geschwister. Mit 7 der erste Gameboy, mit 14 der eigene Computer, ein Geschenk von der Oma. Klassensprecher, Livemusik-Fan. Und ein Meister der Selbstdisziplin. Denn anscheinend meistert er ohne viel Mühe 20 Stunden »Counter-Strike«-Teamtraining pro Woche plus Uni-Alltag.

Aber auch Moon sagt: »Wenn jemand im richtigen Leben keine Freunde hat, ist er wirklich gefährdet.« Mancher Besucher in Köln hat schon bedenkliche Erfahrungen gemacht. Zwei Jahre lang habe er »gesüchtelt«, bekennt Timucin Karatas, 26, Programmierer aus Karlsruhe. Was mit süddeutschem Zungenschlag fast niedlich klingt, war gar



Spitzenspieler bringen will, braucht schnelle Reaktionen, strategisches Geschick und Teamgeist

Das Szenario bei »Counter-Strike« ist simpel – und zieht auch Menschen mit wenig Sinn fürs wilde Ballern in den Bann: Eine Terroristengruppe will eine Bombe zünden, gejagt von Anti-Terror-Kämpfern. Schafft sie das oder tötet sie alle Gegenspieler, hat sie gewonnen – andernfalls siegen die Guten.

Wer es bis zum Spitzenspieler bringen will, braucht schnelle Reaktionen, strategisches Geschick und Teamgeist. Experten wie Moon stapeln Spielfiguren schon mal zur Räuberleiter, damit der beste Schütze der am Computer vernetzten Mannschaft den Weg zum Ziel abkürzen kann.

Die Besucher in Köln werden mit einer schlichteren Version des Schießspiels angefüttert: Sie spielen eins gegen eins statt in Fünfer-Teams. Wild um sich feuernd hastet der Terrorist zur Bombe. Er schaltet den Zeitzünder. Doch in letzter Sekunde metzelt der Gegner den Attentäter mit einer Maschinengewehrsalve nieder, entschärft das explosive Ding. »Revanche!«, blitzt es durchs Hirn des unterlegenen Spielers.

Computerspiele können abhängig machen, sagt der Kriminologe Christian Pfeiffer. In einer Studie hat er das Daddelverhalten von Neuntklässlern untersucht. 14 300 Süchtige in Deutschland allein unter den 15-Jährigen hat er ausgemacht. Therapien bekommen sie nur schwer, weil die Kassen die Abhängigkeit von virtuellen Schießspielen bislang nicht als Krankheit anerkennen.

Unter den gebildeten Baller-Fans gibt es viele, die alles im Griff haben: das Spielen, die Uni, Freunde, Familie. Jungs wie Moon (»Das ist für mich nur mo-

nicht lustig: Jede freie Minute sei für das Schießspiel »WoW« draufgegangen, damals, nach dem Abi, als die Freundin Schluss gemacht hatte.

Die Veranstalter in Köln und anderswo geben sich alle Mühe, die echte und die Scheinwelt eins werden zu lassen – das ist gut fürs Geschäft. So können die Interessierten durch eine Wüste mit Kaktusattrappen schlendern oder in einem olivgrünen Zelt unter Tarnnetzen das neue Kriegsspiel »Dawn of War II« testen.

Die Show geht weiter, im August startet in Dresden die neue Liga-Saison. Auf den Meistertitel können Moon und seine Mitspieler, in der Mehrzahl Studenten, allerdings erst 2010 wieder hoffen. Die Konkurrenten vom Team »Mousesports« haben diesmal schärfer geschossen.

Ein paar Jahre bleiben Moon noch, den goldenen Siegerpokal zu erringen. Wie die meisten Spitzenspieler will er sich erst aus dem Geschäft zurückziehen, wenn der Körper nicht mehr mitspielt, die Reflexe nachlassen – »so mit 30 Jahren«, sagt er.

ANDREA BRANDT