



22. Alte Welt – Neue Welt Computerspiele gut oder schlecht?

WoW, oh weh, oder? **World of Warcraft**, von den Einen geliebt, von den Anderen verteufelt. Das ist das größte Computerspiel der Welt, 10 Millionen Spieler, allein in Österreich dreihunderttausend. WoW ist ein Online-Rollen-Spiel, in dem Spieler aus der ganzen Welt in die Figur heldenhafter Fantasy-Charaktere schlüpfen und in einer virtuellen Welt voller Geheimnisse Abenteuer bestehen müssen.

Die harmloseste Bezeichnung dieser verfehmten Minderheit ist „süchtig“. „Digitale Demenz“ ist ein Bestseller vom Vielschreiber Manfred Spitzer, ich glaube er mag Computerspiele nicht. Matthias Horx ist Zukunftsforscher, Autor von „Zukunft wagen“, „Das Megatrendprinzip“ und zwanzig Bücher mehr, spielt WoW selbst auf hohem Niveau und liebt es sehr. Gunter Dueck war Chief Technologie Officer bei IBM, ist heute selbstständig, Keynot-Speaker, Autor und unverdrossener Weltverbesserer, immerhin einer der hundert einflussreichsten Menschen Deutschlands, und er erklärt es so: Alles Neue, das in die Welt kommt, muss die Gräben der Innovation überwinden, und da gibt es gleich mehrere. Heute 2014, sind wir bei WoW in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Die frühen Protagonisten (Befürworter) spielen es schon lange, die OpenMinds, also die dafür empfänglich sind, finden es toll. Die zweite Hälfte der Gesellschaft, die CloseMinds (milde Gegner), sagen: Das braucht kein Mensch. Die Antagonisten, also die harten Gegner, behaupten sogar: Das ist schädlich und muss bekämpft werden. Manfred Spitzer, Gehirnforscher

und Vordenker von Lernen und Bildung ist wohl Antagonist. Er ist als Arzt sozialisiert und sieht die mehreren Hunderttausend Computersüchtigen.

Gunter Dueck sagt: Nur in dieser Phase der Entwicklung der Computertechnologie, des Internets und hier des Spiels World of Warcraft war der Hype um Spitzers Buch „Digitale Demenz“ überhaupt möglich, also wenn Open- und CloseMinds zusammentreffen und die Gesellschaft in der Mitte teilen. Der Zukunftsforscher Matthias Horx sieht großes Potenzial in WoW, das Lernen der Kompetenzen der Zukunft in dem Kriegs- und Strategiespiel. War Schach nicht auch so etwas? Spitzer ist ein von mir hochgeschätzter Mensch, alle seine Veröffentlichungen habe ich durch (gelesen und gesehen und gehört): 20 Bücher, viele Podcasts, 120 Videos, mindestens! Dueck liebe ich auch, fast noch mehr: Ich beobachte ihn seit 15 Jahren, hatte einen tollen Briefkontakt und studierte 15 Bücher, viele Artikel, 20 Stunden Videos. Zukunftsforscher Horx ist WoW-Befürworter; seinen Argumenten schließe ich mich hier ausdrücklich an! Wobei unsere Gesellschaft unbedingt die Probleme, durch den von Spitzer gezeigten Suchtfaktor, lösen muss. WoW ist gut wie Schach! Ich kenne Menschen, die dreißig Stunden Schach in der Woche gespielt haben, das war ok. Galten die Großmeister einst nicht als die Krone der Intelligenz? Verrückt oder zum Mörder geworden ist auch keiner.

Wie entstehen die drei unterschiedlichen Sichtweisen von der Welt, in diesem Fall, was das Spiel WoW betrifft, in Spitzers, Duecks und Horxs Kopf? Das Phänomen heißt „selektive Wahrnehmung“. Verschiedene Interpretationen derselben Wirklichkeit sind immer kontextabhängig. Spitzer ist als Arzt sozialisiert und sieht die hunderttausend Suchtkranken, Dueck, der Entwickler, Vordenker und Innovator, sieht, in welcher Phase die Gesellschaft im Bezug auf Internet und Computerspiele sich befindet und somit wann und wie Spitzers Buch zum Bestseller werden konnte. Horx, der Zukunftsforscher und leidenschaftliche WoW-Spieler, sieht das enorme Lernpotential im Spiel. Fragen Sie sich bitte weiter: Wieso sieht Dieter Past die drei polaren Sichtweisen so neutral? Liegt es daran, dass er alle drei Perspektiven eingenommen hat und die Vor- und Nachteile abwägt? Oder liegt es daran, dass ich alle drei Männer sehr zu schätzen gelernt habe? Denn Empfindungen spielen bei der selektiven Wahrnehmung auch eine große Rolle.

World of Warcraft ist ein Online-Spiel mit enormster Komplexität. Es ist ein Massiv, Multiplayer, Online, Role, Playing, Game. Alles, was wir in der modernen Welt brauchen, bildet dieses Spiel aus, sagt Horx. Der Spieler bildet einen Avatar, also eine künstliche Person, in einer scheinbaren, synthetischen Welt. Mit diesem Avatar wachsen Sie und entwickeln sich weiter. Sie müssen unter vielen verschiedenen Figuren und Charakteren auswählen und in einer Art Spiegelung herausfinden, wer Sie selber sind. Das Wichtigste, was Sie dabei tun müssen, ist, Sie müssen kooperieren, Allianzen, Gilden und Teams bilden. In den oberen Bereichen des Spiels müssen Sie mit 25 Leuten hochgradig diszipliniert und kooperativ arbeiten. WoW trainiert „kollateral“, also unbemerkt und nebenbei, weil man spielt. Und Spielen ist der Urzustand des Lernens. Es trainiert somit: Koordination und Reaktion, schnelle Schrift-Kommunikation mehrsprachig, Englisch blind, Zehnfingersystem, Kooperation in Gruppen, Führungsqualität in Belastungssituationen, Einhalten und Entwickeln sozialer Regeln, Simulation komplexer Umwelten in Ökonomie und Sozialwesen, Reflexion eigener Identitätsmuster. Das ist genau das, was wir in der Wissensgesellschaft an Grundqualifikationen der Menschen brauchen und was an unseren Schulen nicht gelehrt wird.

WoW ist also kein Kriegsspiel des Teufels, sondern eine gigantische Lernmaschine, die uns zwingt, mit unserer Identität selbstreflektiv umzugehen. Virtuelle Räume bekommen eine ganz wesentliche Symbolik in unserer Welt. Befassen Sie sich bitte damit, bevor sie urteilen! John Seely Brown, Ex-Direktor von XEROX PARC sagt: „Anders als Bildung, die durch die lineare Vermittlung von Büchern und frontalem Unterricht zustande kommt, findet in einem komplexen Online-Rollenspiel ein Prozess statt, den wir „Lebenslernen“ (accidental learning) nennen. Man lernt nicht „über etwas“, sondern man „lernt zu sein“ – sich in einer ständig wechselnden Umwelt zu behaupten und zu entwickeln. Man lernt durch Fehler, durch Trial and Error, durch Stolz und Freude – und das ist genau das, was die Kultur der Wissensgesellschaft ausmacht.“ Das ist ein evolutionäres Prinzip. Norbert Bolz, ein Medien- und Kommunikationstheoretiker sagt weiter: „Videospiele trainieren das Entscheiden und den Umgang mit komplexen Systemen. Mehr als jedes andere Medium fördern sie das Vermögen der <cognitive readiness>, also Geistesgegenwart. Die neuen spielerischen Lernwelten sind nicht der Grund für die

Krise der Bildung, sondern womöglich ihre Lösung.“ Können Sie sich dem Gedankengang anschließen? Nein? Sie denken da an ein negatives Beispiel eines Computersüchtigen? Die Dosis macht das Gift. Sucht ist immer Balanceverlust. Fast alle menschlichen Tragödien beginnen ganz unbemerkt mit Balanceverlust.

Mein Rat

„Erst informieren, dann beobachten, dann bewerten. Dosis und Richtung ist entscheidend.“

Literatur

Gunter Dueck, Dueck's Trilogie 2.1, Heidelberg, (Springer Vieweg), 2013

Manfred Spitzer, Digitale Demenz, München, (Droemer), 2012

Matthias Horx, http://www.horx.com/MedienHighlights/World_Of_Warcraft.pdf (Abruf: 14. Februar 2014)

Einschätzungen

Gewissheit ist absurd

**„Zweifel ist kein angenehmer Zustand,
Gewissheit aber ein absurder.“**

Voltaire in einem Brief an Friedrich den Großen

Eine sehr trügerische Eigenschaft unseres Gehirns ist die Empfindung von Gewissheit. Wenn wir uns im Recht glauben, fühlen wir uns wohl. Ein Hormoncocktail beschert uns angenehme Gefühle. Eine Tierpopulation, die nicht recht hatte, sondern sich im Recht glaubte, starb aus. Menschen aber glauben Dinge und geben problematische Einschätzungen jeden Tag weiter. Forschungen des Teams um den Psychologen Ming Hsu zeigen, dass der Zustand der Ungewissheit für unser Gehirn extrem unangenehm ist. Die Folgen sind, dass wir ständig nach Gewissheit suchen und diese auch da finden, wo keine ist. Unser Gehirn giert geradezu nach Gewissheit. Wir wollen recht haben, uns wenigstens im Recht fühlen. Die Täuschungen werden in die Richtung gelenkt, die unsere Erfahrungen,

unser Umfeld und unser Denken bestimmen. Unter Zeitdruck tritt der Effekt noch viel öfter auf. Der Neurologe Robert Burton prägte dafür den Begriff „certainty bias“, was übersetzt etwa „Gewissheitsfehler“ heißt. Wegen dieser menschlichen Eigenschaft fahren Patriarchen ganze Firmen an die Wand. Der „Alleinherrscher“ sollte sehr vorsichtig sein, was seine Ansichten angeht. Kann es sein, dass dieser Umstand eine ganze Berufsgruppe nährt, nämlich die der Juristen?

Literatur

David DiSalvo, Was ihr Gehirn glücklich macht, Berlin Heidelberg, (Springer Spektrum), 2014

Eigenschaften von Kennzahlen Kennzahlen begreifen

Computerspiele, und hier meine ich speziell Rollenspiele und Strategiesimulationsspiele, schaffen es, Menschen zu begeistern, und zwar mit einer eigentlich völlig sinnlosen Tätigkeit. Dabei handelt es sich um endlos wiederkehrende Lernschleifen. Es gibt eine konkrete Aufwärtsentwicklung, auch wenn Sie nicht gleich zum nächsten Level aufsteigen, das ist nämlich das Maß. Aus Sicht des Unternehmers handelt es sich dabei um wenige, relevante Kennzahlen, die extrem zeitnah feedback geben. Die Spiel-Levels besitzen alle Eigenschaften von guten Kennzahlen. Sie sind direkt messbar, messen exakt das, was Sie erreichen wollen. Täten Sie das nicht, ergäbe sich keine Motivation. Sie haben keine unerwünschten Nebeneffekte, weil sie sehr fokussiert sind. Wenn Sie zum Beispiel die Zahl Ihrer Xing-Kontakte messen, führt dieser Wert Sie auf die falsche Spur. Sie sollten erstens die Relevanz und zweitens die Qualität Ihrer sozialen Kontakte messen, nicht die absolute Zahl. Das tun unbewusst bereits Schulkinder mit Ihren Facebookfreunden.

Außerdem sind die Level-Kennzahlen zu jeder Zeit im Blick, bei Mehrpersonenspielen für alle Teilnehmer sofort sichtbar, wie die Anzeigetafel der Tore im Fußballstadion. Jeder Spieler weiß, auf was es zu welcher Minute

ankommt. So reagiert er intuitiv richtig, je nach Torestand und Spielminute. Wie sieht es mit Ihren Kennzahlen in der Firma aus? Sind Ihre Mitarbeiter ähnlich gut informiert wie die Fußballer und Computerspieler? Das sollten Sie sein. Verwenden Sie in Ihrer Firma Kennzahlen von ähnlich perfekter Qualität oder messen Sie vielleicht irrelevante Dinge?

Auch wenn Sie als Einzelperson noch nie mit Kennzahlen gearbeitet haben, können Sie damit viel Nutzen für sich erzeugen. Nehmen Sie eine Tafel und beginnen Sie zum Beispiel Ihre fruchtbaren Gespräche zu zählen, Ihre „Aha-Erlebnisse“ während des Lesens hier oder Ihre Minuten Streit pro Woche mit Ihrem Lebenspartner. Sofort besitzen Sie eine Basis, von der aus Sie sich ständig verbessern können, bis das Problem verschwindend gering wird wie hier beim Streit. Oder Sie bewerten, wie weit Sie Ihr Zwischenziel erreicht haben, überwiegend fruchtbare Gespräche zu führen.

Literatur

Stefan Merath, Der Weg zum erfolgreichen Unternehmer, Offenbach, (Gabal), 2008

