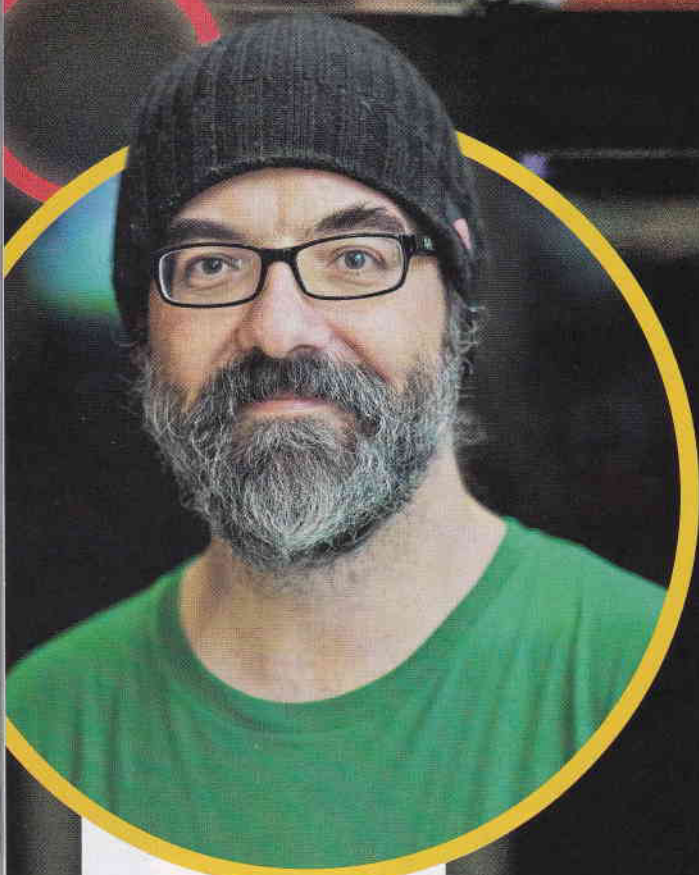
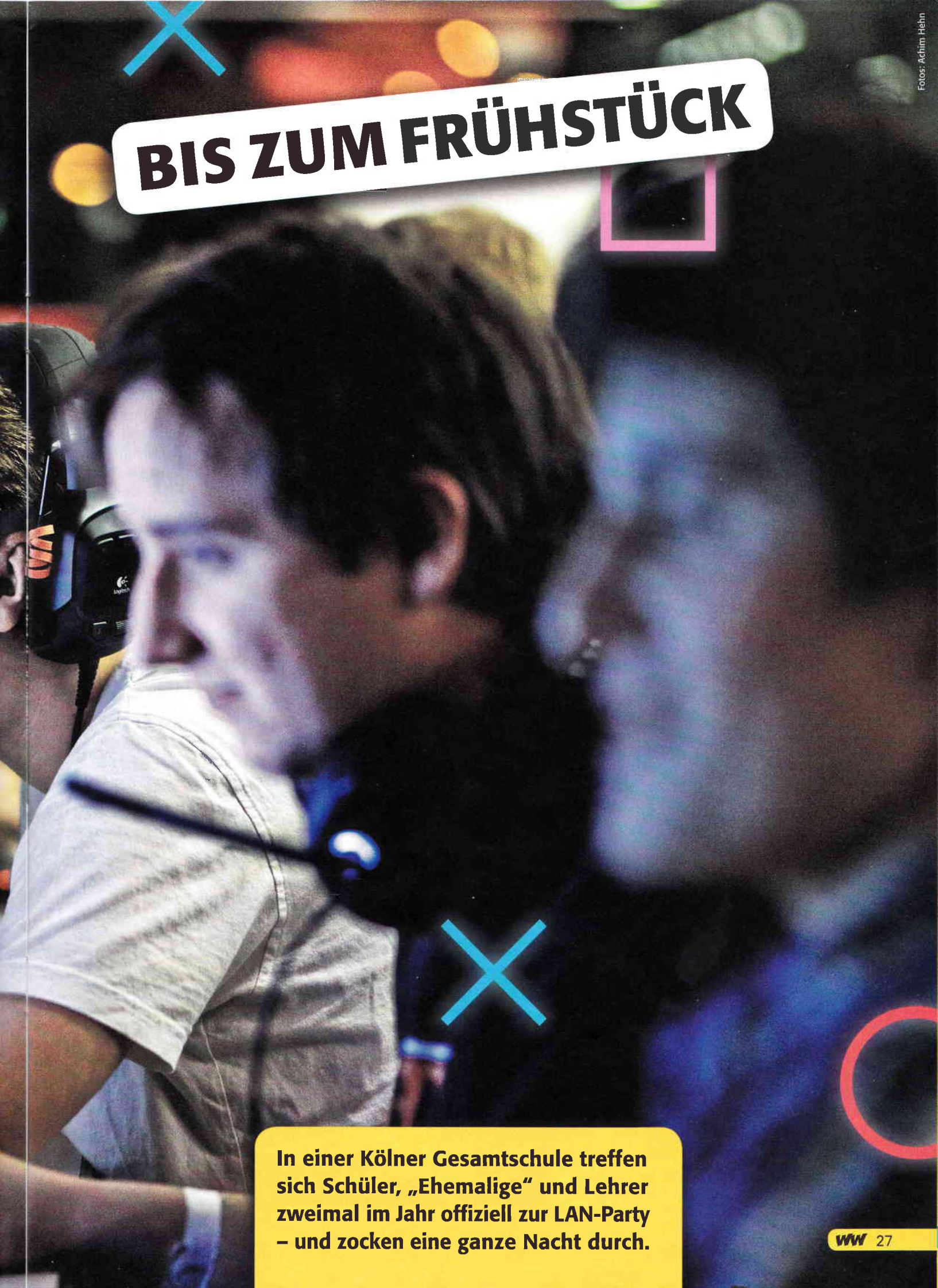


SPIELEN



Lehrer Thomas Schulz ist stolz auf diese einzigartige Veranstaltung und auf seine engagierten Schüler.

A young man with dark hair is shown in profile, wearing large black headphones and looking intently at a screen (not visible). He is wearing a light-colored, short-sleeved button-down shirt. The background is dark and out of focus, with colorful bokeh lights in shades of orange, red, and blue, suggesting a lively indoor event like a LAN party. There are several graphic overlays: a blue 'X' in the top left, a pink square in the top right, a blue 'X' in the lower center, and a red circle in the bottom right corner.

BIS ZUM FRÜHSTÜCK

In einer Kölner Gesamtschule treffen sich Schüler, „Ehemalige“ und Lehrer zweimal im Jahr offiziell zur LAN-Party – und zocken eine ganze Nacht durch.

Achtung!", ruft Ben. „Bomb planted A.“ Über sein Headset warnt er die anderen Team-Mitglieder vor dem von den Gegnern gelegten Sprengsatz. Sein Team reagiert gut, entschärft das Ding. „Good job“, sagt der 18-Jährige und klatscht kurz in die Hände. Die Runde ging an ihn und seine Mitstreiter. 3:0 steht es mittlerweile, so darf es weitergehen. Ben spielt an diesem Abend auf einer LAN-Party „Counter-Strike: Global Offensive“, CS:GO wie die Spieler sagen. An über Server verbundenen Rechnern sitzen Jugendliche und junge Erwachsene, freuen sich lautstark oder ärgern sich, je nach Spielverlauf. Das Besondere allerdings: Die Halle, in der sie sich im Schein der Computerbild-

schirme virtuell duellieren, ist das Pädagogische Zentrum der Heinrich-Böll-Ge-

samtschule (HBG) in Köln-Chorweiler, die Party eine offizielle Schulveranstaltung.

„Ich wüsste von keiner anderen in Deutschland“, sagt Thomas Schulz.

Eine Nacht „Obitom“

Der 46-Jährige ist Lehrer an der HBG und Abteilungsleiter Oberstufe. Doch heute ist er „Obitom“, lässt sich mit seinem Spielernamen ansprechen und sogar duzen. Zwei Mal im Jahr verbringen er und sein Kollege Andreas Weber seit 2003 so mit Schülern über 16 Jahren sowie einigen Ehemaligen die Nacht. Als Betreuer ist Schulz ein Glücksfall, war er doch selbst lange Zeit professioneller E-Gamer, spielte „Counter-Strike“ im Ligabetrieb. Wäre die Sache mit der Verantwortung nicht, bräuchten die Schüler ihn inzwischen gar nicht mehr, lobt Schulz. „Die machen das super.“

Am Nachmittag ist zu sehen, was er meint: Kaum 30 Minuten benötigt ein Dutzend Helfer aus dem Organisationsteam, bis alles vorbereitet ist. Ob Tische schleppen oder die Verkabelung der einzelnen Plätze einrichten, alles läuft wie am Schnürchen. „Wo sind die roten Tüten A und B?“, fragt Jerry (22) und muss nicht lange auf das Gewünschte warten. Jerry ist ein ehemaliger Schüler und hat den Plan, den Schaltplan. Nun gibt er Anweisungen an Deniz, Mehmet und Stefan, damit aus dem Gewirr aus Kabeln ein Computernetzwerk wird, an das jeder später seinen Rechner anstöpseln kann. Sogar die Stromversorgung ist vom Feinsten: Ein Vater hat der Schule einst ein Starkstromaggregat geschenkt. „Da staunt sogar der TÜV, wenn der alle zwei Jahre unsere Anlage kontrolliert“, sagt Lehrer Schulz.

Es ist 16 Uhr, als die ersten Gamer eintrudeln, ab 19 Uhr ist die Bude voll. Svenja,



Zocken ist nicht nur Männersache auf der LAN. Svenja ist eine sehr erfolgreiche Gamerin.

19, ist eines der wenigen Mädchen. Sie hat sich vor gut einem Jahr von ihrem Freund mit der Leidenschaft für CS:GO und „Call of Duty“ anstecken lassen. In der Regel spiele sie nun täglich zwei Stunden, am Wochenende auch mal länger, erzählt sie. „Ich bin fasziniert von den taktischen Überlegungen. Map-Kenntnisse und Reaktionsschnelligkeit sind der Schlüssel.“ Damit hatte Svenja schnell Erfolg. „Ein Mega-Kick“, wie sie sagt. Sie habe auch tolles Feedback bekommen, die weltweite CS-Community sei „extrem angenehm“. Wie die anderen hier hat sie daher kein Verständnis dafür, dass manche die E-Gamer für Nerds halten und Taktik-Shooter als „Ballerspiele“ verunglimpfen. Wer nur ballert, hat keine Chance“, pflichtet Thomas Schulz bei. Es komme auf Team-Play an, auf Strategie. Das bemerkt auch Johannes. Der 21-Jährige gilt als der beste Counter-Striker bei der LAN, geht aber nun mit seinem Fünfer-Team gegen das von Ben unter. 3:14 liegt sein Team zurück. „Mann, Mann, jetzt wird es schwierig“, murmelt er. Zwei Runden später ist nach der Vorrunde bereits alles vorbei. 3:16, eine echte Klatsche. Doch der frühere HBG-Schüler sucht nicht die Schuld bei den Kollegen. „Ich habe selber schlecht gespielt“, meint er. Aber die Nacht habe ja gerade erst begonnen. Das sei ja das Schöne: „Hier kann man ständig was anderes spielen. Mit 60 Leuten, nicht nur mit zehn wie bei privaten LAN-Partys. Das ist toll.“

Fertig aber euphorisch

Nicht alle hängen dabei am Netzwerk. Ksenia, Büsra, Philip und Mounir versuchen gerade an der Wii im Spiel „Super Smash Bros.“, sich gegenseitig von einer Plattform zu bugsieren. Weiter hinten kann man Geschichtslehrer Nils Becker im „Mario Kart“ herausfordern („Schlag den Becker“), derzeit führt dieser beim FIFA-Spiel 1:0 gegen Deniz. Das ändere sich noch, meint der Schüler grinsend. Seinen Lehrer abzuzocken, sei kein Problem. „Ich bin da entspannt.



Ohne eine zuverlässige Stromversorgung läuft bei einer LAN nichts.

Für eine LAN in der Schule würde Ben (fast) alles andere sausen lassen.



Ich habe meine Geschichtsklausur schon geschrieben.“

Auch Ben genießt die Atmosphäre der LAN-Nächte, obwohl er um den Tiefpunkt weiß, der die meisten gegen ein Uhr nachts erwischt. Nun aber steht erst mal das Finale in CS:GO an. „Das wird um einiges schwerer“, glaubt Vorrundensieger Ben – und soll Recht behalten: Beide Finalrundsätze gehen glatt verloren. Dafür gewinnt der 18-Jährige die Gaming-Olympiade beim Tetris und beim Fangballspiel. Und das morgens gegen halb acht beim Frühstück. „Man ist dann leer, total fertig, aber irgendwie auch euphorisch“, schwärmt Ben von den durchspielten Nächten. „Das ist schon cool, dass wir einen Lehrer haben, der das möglich macht.“

Dieser ist wiederum stolz auf seine Schüler. „Schauen Sie, wie friedlich das abläuft“, sagt er beim Blick in die Runde. Kein lautes Wort sei für das Gelingen notwendig, selbst

beim Obstsalatschnibbeln für den gesunden Mitternachtsnack oder beim anstrengenden Aufräumen am Morgen. Die Regeln sind laut Schulz ohnehin klar: „Nur Spiele ab 16, keine illegale Software, wer nervt, fliegt raus.“

Doch dazu wird es nicht kommen. Thomas Schulz glaubt zu wissen, warum: Während Eltern dankbar seien für den sicheren Ort, fühlten sich die Schüler ernst genommen. „Schule ist ja nicht nur Unterricht“, meint der Pädagoge. „Wir müssen auch die Lebenswelt der Schüler reinlassen.“

Und dazu gehören für ihn fraglos Computerspiele. Allerdings nur in diesen speziellen Nächten. Nach dem Wochenende stehen statt CS:GO und Halo wieder Mathe und Englisch auf dem Plan. Auch mit dem Duzen des Lehrers ist es dann vorbei. „Am Montag“, stellt dieser klar, „bin ich wieder Herr Schulz, Abteilungsleiter Oberstufe.“

Achim Graf