


Die Lizenz zum Besserwissen

Text: [jetzt-redaktion](#) Michel Winde; Foto: Screenshot | 12  | [Redaktionsblog](#) | [Technik](#) | 21.02.2014 11:24

Zurzeit sieht man auf vielen Smartphone-Bildschirmen ein großes, weißes Q: Fast jeder spielt Quizduell und misst sein Wissen mit dem seiner Freunde. Das Spiel macht salonfähig, was einen sonst schnell unbeliebt macht: das Besserwissen.

Köln, Ende Januar, auf dem Konzert des Singer/Songwriters Spaceman Spiff und seiner Band: Bassist Felix Weigt ist gut gelaunt und bierselig obendrein: Die Melodica, mit der er gerade gespielt habe, stamme von der Firma Walther – genauso wie die Handfeuerwaffen aus deutscher Fertigung. Einen „Fun Fact“ hätte man das früher wohl genannt. Oder: unnützes Wissen. Heute heißt das „Quizduell-Wissen“, wie Sänger Hannes Wittmer erklärt. Es folgt eine zweiminütige Diskussion, wer denn nun der bessere Gamer im Tourbus sei, das Lachen des Publikums und das nächste Lied: „Teesatz“. Darin geht es um die Orientierungslosigkeit 20- bis 30-Jähriger: Fernbeziehung, Studienabbruch, Planlosigkeit und Depression. Ein Lied, in dem Spaceman Spiff auch über das Publikum singt, das da vor der Bühne steht. Über junge Menschen, denen es nicht an Möglichkeiten, sondern an Entscheidungen fehlt, die gut gebildet, aber eben auch ein bisschen rast- und ratlos sind und gar nicht so genau wissen, wohin mit ihrer Bildung – sie einfach rauszuposaunen ist ja nicht gerade gern gesehen. Quizduell? Kennen hier alle. Spielt hier fast jeder.



Quizduell macht Schlaumeier glücklich: Endlich hemmungslos besserwissen!

Das Handy-Spiel hat sich in den vergangenen Wochen und Monaten extrem ausgebreitet. Mehr als elf Millionen Deutsche quizzten bereits – also weit mehr als jeder zehnte. Quizduell macht süchtig. Überall sieht man das große, weiße Q. Schüler spielen unter dem Schultisch und Studenten verträdeln ihre Vorlesung. Menschen beantworten Fragen in der Bahn, am Esstisch, im Bett, in der Schlange an der Supermarktkasse oder in der Kneipe.

Um angefixt zu werden, muss man das Spiel aus dem App-Store herunterladen und sich mit Nicknamen anmelden. Das Spiel gleicht, wie der Name schon sagt, einem Duell. Mann gegen Mann geht es um die Herrschaft des Wissens. Der Colt: die eigene Bildung. Der Gegner: Freund oder Unbekannter. Ein Duell geht über sechs Runden, in jeder Runde müssen drei Fragen beantwortet werden. Vier Antwortmöglichkeiten, nur eine ist richtig. Die Kategorie der Fragen (insgesamt sind es 19, unter anderem „Kunst & Kultur“, „Musik & Hits“ oder „Im Labor“) wählen die Kontrahenten abwechselnd. Da wird beispielsweise gefragt, welches

Elementsymbol Iridium im Periodensystem hat (Ir) oder wodurch der spanische König Juan Carlos im Sommer 2013 in die Kritik geriet (Elefantenjagd). Dadurch, dass die Benutzer auch selbst Fragen einreichen können, sind sie oft sehr aktuell. Beispiel: Wobei verletzte sich Michael Schumacher im Dezember 2013 schwer? Klar, beim Skifahren. Wer nach sechs Runden mehr wusste, hat gewonnen und bekommt Punkte.

Wissensspiele dieser und ähnlicher Art sind schon lange populär – in kleiner Runde am Tisch („Trivial Pursuit“, „Spiel des Wissens“, „Bezzerwizzer“), in großer Runde am Tresen (Pubquiz) oder vor einem Millionen-Publikum („Wer wird Millionär“). In Berlin wurde 2011 sogar der Deutsche Quiz-Verein gegründet. Aber warum sind Quizspiele so beliebt?

Einer der Wenigen, die zu diesem Thema geforscht haben, ist Axel Franzen, Soziologe an der Universität Bern. Er hat sich mit Günther Jauchs „Wer wird Millionär“ beschäftigt – und 660 ehemalige Kandidaten befragt. Unter anderem nach ihrer Motivation, an der Sendung teilzunehmen. Die meisten sagten, direkt nach der Aussicht auf den Geldgewinn, sie wollten ihr Wissen demonstrieren. Spaß und Unterhaltung standen an dritter Stelle. „Wer im Alltag sein Wissen zeigt, gilt oft als altklug oder besserwisserisch“, sagt Franzen, „musische oder sportliche Talente können wesentlich leichter demonstriert werden.“ Spiele wie das Quizduell bieten ein Forum, in dem es sogar erwünscht ist, sich in Wissensfragen mit anderen zu messen. Und das gewonnene Wissen dann auch unverhohlen nach außen zu tragen. Ist ja alles nur Spaß!

Es geht im Quiz also darum, sich intellektuell zu profilieren – ohne gleich als neunmalklug zu gelten. Dabei spielt – egal ob am Wohnzimmertisch, in der Kneipe oder am Smartphone – die Wettkampf-Situation eine entscheidende Rolle. „Wir glauben ja alle, dass wir etwas überdurchschnittlich intelligent sind“, sagt Franzen. Jetzt kann immer und überall der Beweis angetreten werden, wie schlaue man ist. Oder zumindest wie gebildet. Intelligent muss man fürs Quizduell ja eigentlich nicht sein.

Dass Sendungen wie „Wer wird Millionär“ und Apps wie das Quizduell so erfolgreich sind, passt in unsere Zeit. Eine Zeit, in der Bildung und Wissen einen zunehmend höheren Stellenwert bekommen. Die Vorstellung des Ausgelernt-Habens ist lange überholt, die wenigsten Menschen beenden ihre Bildungskarriere nach der Schule. Die Zahl der Studenten steigt seit Jahrzehnten. „Wissen ist sowohl von Vorteil als auch unterhaltend. Diese Vorstellung ist mittlerweile weit verbreitet“, sagt Franzen.

Für ihn sind Spiele wie das Quizduell nicht nur eine Möglichkeit, Bildung zu demonstrieren, sondern auch, sich Bildung anzueignen. Zwar würden häufig Trivia abgefragt, man werde aber auch angeregt, sich mit den Fragen zu beschäftigen. Wer beispielsweise nicht wusste, aus welchem Werk die Gretchenfrage stammt, liest vielleicht doch mal Goethes „Faust“. Und wer nicht weiß, wo die Region Darfur liegt, schaut womöglich in den alten Schulatlas (oder ins Internet). Franzen sagt: „Besser Quizduell spielen als Moorhuhn.“

Was er dabei nicht bedenkt: Kein Mensch spielt mehr Moorhuhn. Aber auch Moorhuhn-Nachfolger wie „Angry Birds“ unterscheiden sich in einer Hinsicht sehr vom Quizduell: Niemand spielt Vögel-Rumschießen in geselliger Kneipenatmosphäre. Quizduell aber schon. Das liegt neben dem Suchtfaktor vor allem an seiner Dialogizität – schließlich quizzt man immer gegen einen realen Gegner. Im Idealfall ist das ein Freund, mit dem man das Spiel dann aufarbeitet. Oder der Bandkollege, mit dem man auf der Bühne vor Publikum darüber streiten kann, wer denn jetzt der größere Schlaumeier ist.

(Den Autor dieses Textes kannst du übrigens unter dem Nutzernamen „MiWinde“ zum Quizduell herausfordern.)

Quelle: <http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/584908>