

Es geht um den Menschen – nicht um Computer

Warum ein Verbot von Spielen am Problem vorbeigeht

Felix (15) war während der letzten Sommerferien nicht im Urlaub – aber auch nicht Zuhause. Er befand sich für sechs Wochen im östlichen Königreich, einem Kontinent bei World of Warcraft – dem der derzeit erfolgreichsten Online-Rollenspiel. Er war eigentlich auch nicht Felix, sondern der Krieger Dago-mar621. Er hat eigentlich mit niemandem etwas gemeinsam unternommen, hatte aber größtenteils seine Freunde aus der virtuellen Gemeinschaft um sich. Gewundert hat sich über Felix' Sommerferiengestaltung eigentlich niemand – es hat keiner für ihn angerufen, keiner an der Tür für ihn geklingelt und seine Eltern waren in diesem Jahr ohne ihn allein am Mittelmeer.

Über den Autor

Moritz Becker arbeitet seit 2005 für den Verein smiley (Verein zur Förderung der Medienkompetenz in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen). Er referierte zum Thema Computerspiele und Sucht auf der letzten PJW-Mitgliederversammlung im Februar 2009 in Drochtersen-Hüll. Smiley bietet Beratung, Fortbildungen, Projekte und Informationen zum Thema Medienkompetenz für Jugendliche, Eltern, Multiplikatoren an und befindet sich zurzeit im Aufnahmeverfahren beim Paritätischen Niedersachsen. Weitere Informationen unter www.smiley-ev.de

Das auf die Sommerferien folgende Schuljahr gestaltet sich für Felix ähnlich katastrophal wie das davor. Wie soll jemand gute Arbeiten schreiben, wenn er jeden Morgen in der Schule gegen eine Müdigkeit ankämpfen muss, die aus täglich bis zu zehn Stunden Computerspiel resultiert? Wie soll jemand etwas vom Unterricht verstehen, wenn er seit Monaten keine Hausaufgaben mehr gemacht hat? Erfolgserlebnisse allerdings hat er genug – Dago-mar621 ist ein erfolgreicher und respektierter Krieger, auf den seine Mitspieler angewiesen sind. Felix hingegen wird nicht gebraucht; das Leben funktioniert auch ohne ihn. Ein Leben ohne World of Warcraft ist für Felix derzeit nicht vorstellbar: Computerspielen ist für ihn wie zu einer Sucht geworden. Nach einer aktuellen Studie des KFN geht es über 14.000 anderen Jungen in seinem Alter genauso.

Wie soll mit dieser Situation umgegangen werden? Wie kann Jungen wie Felix geholfen werden? Was bringen Verbote? Computerspiele mit derzeit nicht abschätzbaren Folgen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu verbieten, setzt ein Zeichen, dass eine Gesellschaft gewisse Dinge nicht hinnehmen kann. Damit wird Kindern und Jugendlichen eine wegweisende Orientierung geboten. Allerdings sind sich schon jetzt viele Zwölfjährige sicher, dass sie natürlich auch weiterhin an alle Spiele kommen werden, die ggf. als Suchtmacher eine Einstufung „ab 18 Jahre“ bekommen. Schließlich spielen viele ohnehin schon jetzt Spiele wie GTA

4 oder Call of Duty – trotz Freigabe ab 18. Kinder und Jugendliche erleben einen völlig hilflosen Staat, dessen Verbote im Ergebnis nicht durchsetzbar sind und für sie keine Konsequenzen haben. Auch das gibt Orientierung.

Handelsbeschränkungen und Verbote problematischer Spiele zielen darauf ab, die Verbreitung einzudämmen, in dem das Angebot reduziert werden soll. Erfolgversprechender wäre es, wenn es gelingt, die Nachfrage nach solchen Spielen zu reduzieren. Schon 2007 schlug der deutsche Kulturrat vor, Computerspiele als Kulturgut ernst zu nehmen und durch Förderungen und Preise „gute“ Spiele gegenüber problematischen Spielen aufzuwerten. In Bezug auf Suchtmechanismen ist es unumgänglich, Unterhaltungsmedien generell in einem gesunden Ausmaß zu nutzen und dieses als Grundfertigkeit pädagogisch zu vermitteln.

In Bezug auf Computerspielsucht ist entscheidend, dass es nicht die Spiele sind, die Kinder süchtig machen. Es ist häufig das „Offline“-Umfeld in Kombination mit der eigenen individuellen Situation, welches Kinder und Jugendliche in virtuelle Welten flüchten lässt. Ist das Betreten jeder Wiese verboten, der Abenteuerspielplatz der Stadt zu langweilig und das Kinderzimmer zu nichts anderem als zum Computerspielen geeignet, ist es wenig überraschend, dass Kinder ihre Bedürfnisse im Computer gestillt finden. Außenseiter im echten Leben sind wesentlich gefährdeter,

in virtuellen Welten Akzeptanz zu suchen – und zu finden. Es ist nachvollziehbar, dass jeder Mensch etwas besonders gut können will. Zu guter Letzt hat jeder Mensch das Bedürfnis nach einer verantwortungsvollen Rolle – zum Beispiel beim Fußball als unverzichtbarer Teil einer A-Jugend-Mannschaft – oder in einer sogenannten „Gilde“ bei World of Warcraft.

Dies bestätigt auch das Ergebnis der jüngsten Studie des KFN, die sehr deutlich die Ursachen von Computerspielsucht beschreibt. Demnach sind es Jugendliche mit mangelndem Selbstbewusstsein, fehlenden realen Erfolgserlebnissen und weiteren psychischen Problemen, die den Spieler dazu bringen, sich einer virtuellen Parallelwelt real zu isolieren.

Es ist die Pflicht aller Teile einer gesunden Gesellschaft, eine solche Isolation nicht zuzulassen, sondern darauf zu achten, dass der Platz eines Menschen im realen Leben liegt, in dem er Leistung zeigen, Verantwortung übernehmen und Respekt erfahren kann! Dies ist die große Herausforderung vor der wir stehen und die nicht allein aus verschärften Gesetzen bestehen darf. Es geht um Erziehung, pädagogische Angebote in Schulen und außerschulischen Bildungseinrichtungen, um Sportvereine und vieles mehr. Im Endeffekt geht es nicht um die Computerspiele, sondern um die Menschen, die diese benutzen.

*Moritz Becker,
Verein smiley*