

Hilfe für Computer-Zocker

Mit "Level Up!" will das Freiburger Jugendhilfswerk Jugendlichen zu einem anderen Umgang mit zeitintensiven Computerspielen verhelfen. Neben Aufklärungsarbeit ist es ein Betreuungsangebot für Spieler und deren Eltern geplant. Und die wird dringend benötigt.



spielsucht am PC Foto: Jugendhilfswerk

Der Name der Initiative, "Level Up", ist eine Anspielung: In der virtuellen Welt der Computerspiele wird mit "Level" die Schwierigkeitsstufe eines Spiels bezeichnet. Wer sie besteht, spielt auf einer höheren Stufe weiter, kommt also ins nächste "Level". Im realen Leben von Jugendlichen gibt es ebenfalls viel zu bestehen, Tests und Klassenarbeiten, aber auch die Anforderungen des sozialen Alltags. Und hier, im realen Leben, sind viele schwach, die im Spiel stark sind. Stark auch deshalb, weil sie Nachmittage, Nächte und Wochenenden dafür hergeben.

"Kinder und Jugendliche, die sich der Faszination von Computerspielen hingeben, laufen Gefahr, ganz in die Scheinwelt des Spiels abzutauchen und sich so von ihrem wirklichen Leben mit all seinen Verpflichtungen abzuwenden. Die Eltern stehen daneben und finden keinen Zugang mehr zu ihnen, fühlen sich machtlos und sogar schuldig", sagt Claudia Meier-Behr vom Jugendhilfswerk (JHW). "Diese Eltern kommen in letzter Zeit oft zu uns und bitten um Hilfe."

Betroffen von suchartigem Computerspiel seien vor allem Jungen im Alter von 13 bis 17 Jahren, die sich dem Spiel "World of Warcraft" verschrieben haben. Dieses so genannte Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel wird in Europa seit 2005 erfolgreich verkauft. Entwickelt hat es der US-Unterhaltungskonzern Blizzard Entertainment, gespielt wird es auf der ganzen Welt von schätzungsweise elf Millionen Menschen.

In "World of Warcraft" verfügt jeder reale Spieler über eine Spielfigur, seinen "Charakter". In einer vom Mittelalter inspirierten Fantasiewelt geht es für den einzelnen "Charakter" darum, stärker zu sein als andere, Kriege zu führen und zu gewinnen. Zahllose andere "Charaktere" tummeln sich dort, wie im richtigen Leben teilen sich alle Mitspieler dieselbe Welt. Sie konkurrieren aber nicht nur, sondern kommunizieren auch, schließen sich etwa zu schlagkräftigen Gruppen, den "Gilden", zusammen. Stärker wird, wer andere "Charaktere" besiegt: Weil er mit neuer, besserer Ausrüstung versehen ist, aber auch, weil er mit jedem Sieg "Ehrenpunkte" sammelt. Und stärker werden will jeder, der spielt, um Level für Level weiter zu kommen – immer weiter, denn das Spiel hat kein Ende.

"Es gibt keine Unterbrechung, das Spiel läuft unabhängig davon weiter, ob einer eingeloggt ist oder nicht. Und genau das ist die Gefahr: Je länger einer nicht spielt – weil er zum Beispiel schläft – desto eher verliert er den Anschluss an andere Spieler", erklärt Carmen Kunz, die beim JHW für Medienpädagogik zuständig ist. "Oder er droht zu verpassen, dass gerade im Spiel gute Ausrüstung verteilt wird." Und dass die Folgen exzessiven Computerspielens vielfältig sind, berichtet Claudia Meier-Behr, die das Betreuungsprogramm auch psychologisch begleitet. "Es fängt bei der Vernachlässigung der Schularbeiten an, kann jedoch auch zu massiven Störungen des gewöhnlichen sozialen Verhaltens führen."

Von wann an ist Computerspielen aber als Sucht zu bezeichnen und als solche zu behandeln? Die Frage sei je nach Einzelfall zu beantworten, sagt Carmen Kunz. "Zunächst wollen wir ein Problembewusstsein schaffen." Denn anders als manche Gewaltspiele seien Online-Rollenspiele nicht von vornherein zu verurteilen. "Das ist nicht per se Teufelszeug", sagt Claudia Meier-Behr, "aber es geht um den richtigen Umgang damit." Und den müssten betroffene Jugendliche und Eltern dringend lernen.

Geplant hat das JHW eine Beratungsstelle, die Einrichtung einer medienpädagogischen Gruppe sowie ein Elterncafé. "Das Wichtigste ist, dass die Jugendlichen selbst ihr Verhalten reflektieren. Bei uns sollen sie auch spielen, danach aber darüber sprechen – und nach außen von ihren Erfahrungen berichten", erläutert Carmen Kunz. Mittelfristig sei zudem eine Radiosendung geplant.

Finanziert wird das Projekt durch Spendengeld, sowie durch Kostenbeiträge, die von den Jugendlichen beziehungsweise ihren Eltern zu entrichten sind. Diese Beiträge gering zu halten, strebt das Jugendhilfswerk an und versucht derzeit, weitere Sponsoren zu gewinnen – vielleicht sogar auch solche, die dem Verkauf von Unterhaltungselektronik hohe Gewinne verdanken.

Mehr Information und Anmeldungen beim Wissenschaftlichen Institut des Jugendhilfswerks, Tel. 0761/ 70361- 11/-42 sowie unter

<http://www.wi-jhw.de>