

AGENDA-21-Kino am 21.4.2009: „Ben X“

(Martin Hirte)

Sie werden sich bei der Einladung zu unserem heutigen Filmgespräch vielleicht gefragt haben: Was haben Computerspiele, was hat Online-Spielsucht zu tun mit dem Anliegen der AGENDA 21, nämlich mit nachhaltiger Entwicklung?

Wir müssen uns die Tragweite der Tatsache bewusst machen, dass ein zunehmender Anteil unserer Jugendlichen und jungen Erwachsenen – derzeit sind es schätzungsweise zehn Prozent - mehr als fünf Stunden täglich am Computer verbringen, und das häufig mit Spielen, in denen die Anwendung von Gewalt zur grundlegenden Spiel-taktik gehört.

Die Spiele sind mit jedem Update raffinierter gestaltet und bilden Parallelwelten, die der real existierenden Welt an Attraktivität den Rang ablaufen. Sie simulieren eine Welt, in der Erfolge und Prestige errungen werden können. Die immer wieder ausgeschütteten Belohnungen – also die Punkte, Ranglistenplatzierung etc. –verstärken das Verlangen, im Spiel zu bleiben. Hinzu kommt der Druck der Mitspieler, der „Gilde“, in den oft stundenlangen Kampfphasen des Spiels virtuell anwesend zu sein.

Die Produzenten und Vertrieber dieser Parallelwelten zielen ganz bewusst darauf ab, Kinder und Jugendliche von ihren Produkten abhängig zu machen. Die Zahl der Internet-Rollenspielsüchtigen wird derzeit auf etwa eineinhalb Millionen geschätzt, davon über 500 000 Kinder und Jugendliche. Die Betroffenen spielen extensiv, können nicht aufhören und bekommen bei längerer Unterbrechung des Spiels Entzugserscheinungen wie Nervosität oder Reizbarkeit.

Die Spielsüchtigen nehmen Nachteile in Kauf – schlechte Schulnoten, Kündigung, Konflikte mit den Eltern, soziale Isolation – und setzen ihre Gesundheit aufs Spiel durch Schlafmangel, Fehlernährung oder Bewegungsmangel.

Die sozialen Folgen sind gravierend: Die Jugendlichen gehen unserer Gesellschaft verloren. Sie flüchten aus einer Welt, die immer komplexer und schwerer zu durchschauen ist, und deren Zustand, wie wir alle wissen, nicht gerade Anlass zu Optimismus gibt – um die es sich aber zu kämpfen lohnen würde. Sie versagen in der Schule, versagen in ihren sozialen Beziehungen, sie versagen in ihrer Verantwortung als Staatsbürger.

Eine Mutter schreibt in einem Internet-Forum zum Thema Online-Sucht:

„Uns war sofort klar, dass unser Sohn betroffen ist. Da er nun auch nicht mehr mit ihm reden ließ, fassten wir den Entschluss, uns bei der Uni zu erkundigen. Die Antwort war wie ein Alptraum, er hätte schon seit einem Jahr an keinem Unterricht mehr teilgenommen, und die Prüfungen der letzten 3 Semester nicht abgelegt, auf keinen Brief reagiert, und wurde zum 30.9. exmatrikuliert. Seine einzige Aktivität war die Verlängerung des Wohnheimplatzes, wahrscheinlich um weiter ungestört spielen zu können. Diese 3 Tage seit Montag kommen mir wie ein einziger Alptraum vor.“

In der Öffentlichkeit werden die Auswirkungen von Computerspielen immer nur dann diskutiert, wenn ein möglicherweise spielsüchtiger Täter eine Gewalttat begangen hat. Nach dem Amoklauf von Winnenden konnte man beispielsweise lesen, dass der Täter am Abend vor seiner Tat ein Egoshooter-Spiel mit Namen „Fair Cry 2“ gespielt haben soll.

Im Kontrast zu solchen Paukenschlägen steht die schleichende Entwicklung, dass sich immer mehr Menschen, vor allem gerade junge Menschen, in der virtuellen Welt der Online-Spiele verlieren. Das ist in seinen langfristigen Auswirkungen jedoch viel schwerwiegender. Und es konterkariert Nachhaltigkeitsziele der AGENDA 21 im sozialen Bereich, wie Bildung, Gesundheit und Teilhabe an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen.

Der Film „Ben X“ basiert auf einem Online-Computerspiel, einem so genannten „massive multiplayer online role-playing game“ oder Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel. Das Spiel heißt Archlord, wurde in Korea entwickelt und wird derzeit von etwa 500 000 registrierten Spielern online gespielt.

Spielfeld ist eine mittelalterlich anmutende Phantasiewelt. Es geht um Kampf, Eroberungen und das Töten von Feinden. Wie in all solchen Spielen kann man dadurch bedeutender, mächtiger und reicher werden, die Aufgaben werden von Stufe zu Stufe schwieriger. Ziel ist es, Archlord zu werden, das Spiel ist jedoch eigentlich nie zu Ende, denn auch Archlord kann getötet werden.

Im Film „Ben X“ spielt die Hauptperson Ben jeden Tag dieses Spiel. In „Archlord“ wird er zum Helden „Ben X“ – was auf flämisch eigentlich heißt „Ich bin Nichts“. Im wirklichen Leben empfindet sich Ben als ein Nichts, im virtuellen Spiel erfährt er als „Ben X“ eigene Macht und die Möglichkeit, sein Umfeld zu beeinflussen und zu verändern. Ben sagt: *„Dann ist man stark und wird in der Welt respektiert“*. Zusammen mit der schönen Scarlite stellt er sich den verschiedensten Abenteuern.

Ben leidet an einem Asperger-Syndrom. Das ist eine Spielart des Autismus, die meist erst im Kindergartenalter auffällig wird und vor allem bei Buben auftritt. Die Betroffenen leiden an einer ausgeprägten Störung der sozialen Kommunikation. Sie sind unfähig, zwanglosen Kontakt zu ihren Mitmenschen aufzunehmen, sie vermeiden Blickkontakt, haben eine reduzierte Gestik und Mimik und oft eine monotone Stimmlage.

Im Gegensatz zu Kindern mit frühkindlichem Autismus ist beim Asperger-Syndrom die intellektuelle und sprachliche Entwicklung nicht beeinträchtigt. Die Betroffenen können sogar hoch spezialisierte und ausgeprägte Sonderinteressen entwickeln, und werden dadurch oft als Sonderlinge wahrgenommen. Sie lernen zum Beispiel Fahrpläne auswendig, kennen alle Paragraphen des Grundgesetzes oder vergraben sich in die Alternativwelt des Internets.

In Fernsehsendungen, bei denen es um hoch spezialisiertes Wissen oder um außerordentliche Gedächtnisleistungen geht, sehen wir eine hohe Quote von Asperger-Patienten. Viele Ingenieure, Mathematiker oder Informatiker weisen Persönlichkeitsstrukturen auf, die bei Personen mit Asperger Syndrom extrem ausgeprägt sind.

Menschen mit Asperger-Syndrom haben keinen Begriff für die Regeln des sozialen Miteinanders und keine Antennen für die Gefühle ihrer Mitmenschen. Im zwischenmenschlichen Kontakt sind sie daher ungeschickt und selbstbezogen. Mit normalen Gesprächen, Geplauder oder „Small talk“ können sie nichts anfangen. Es fällt ihnen auch zum Beispiel schwer, zu verstehen, was ein Lächeln bedeuten kann.

Sie reden jedoch ausführlich und weitschweifig von sich und ihren Interessen und kümmern sich nicht darum, ob ihr Gegenüber sich überhaupt dafür interessiert oder ob er nicht vielleicht gelangweilt ist.

Typisch sind auch zwanghaftes Verhalten, etwa das Festhalten an Ritualen, und die Angst vor Veränderungen in der Umgebung. Dies wird uns im Film immer wieder vor Augen geführt.

Ben bemüht sich, mit seiner Sonderlichkeit nicht aufzufallen. Er beobachtet seine Umwelt, versucht sie zu verstehen – und hat doch keine Chance. Schon gar nicht gegen seine Klassenkameraden Bogaert und Desmet, die ihn systematisch mobben. Somit wird jeder Tag für Ben zum Überlebenskampf.

Mobbing ist eines der Themen des Films „Ben X“ – auch wenn wir nachher im Filmgespräch nicht mehr näher darauf eingehen wollen. An deutschen Schulen wird durchschnittlich ein Kind pro Klasse in irgendeiner Form gemobbt. Durch Sendungen wie „Germany's Next Top Model“ oder „Deutschland sucht den Superstar“ wird Mobbing bei den jugendlichen Zuschauern salonfähig gemacht.

Das Mobbing von Ben kulminiert in einer öffentlichen Demütigung, die von seinen Mitschülern mit Handys gefilmt und ins Internet gestellt wird – auf Neudeutsch heißt dieses zunehmende Phänomen „Happy Slapping“, also „fröhliches Draufschlagen“. Eindrucksvoll wird gezeigt, wie zwar nur wenige Schüler aktiv mitwirken, aber viele Mitschüler die Tat filmen oder beobachten, ohne einzugreifen. Es kommt zur dramatischen Steigerung der Handlung bis hin zur Schlusszene in der Schulkirche.

Der Regisseur Nic Balthazar sagt hierzu: *„Im Buch und im Theaterstück fand der Schlussakt im Krematorium statt. Ein Freund schlug vor, die Szene in die Schulkirche zu verlegen. Und dann dachte ich, das ist doch eine tolle Idee, den Bezug zur Passion Christi herzustellen. Christus wurde auch gemobbt, war ein Außenseiter und musste dafür mit seinem Tod bezahlen.“*

Der Film „Ben X“ ist übrigens entstanden nach einer wahren Begebenheit: In der belgischen Stadt Gent hatte sich ein 17jähriger, der an Asperger-Syndrom litt, zu Tode gestürzt, nachdem er über das Internet gemobbt worden war.

Nic Balthazar verarbeitete den Stoff zunächst zu einem Buch, dann zu einem sehr erfolgreichen Theaterstück mit dem Titel „Nichts“. Mit einem Teil der Schauspieler aus dem Theaterstück drehte er dann den Film „Ben X“.

„Ben X“ hat zahlreiche Filmpreise gewonnen, darunter den Hauptpreis des "Montreal Film Festival 2007" und den Preis für innovatives Kino des "Palm Springs Film Festival 2008". In Deutschland lief er erstmals auf der Berlinale 2008.

Der Film ist übrigens auch formal sehr interessant gemacht. Er montiert Sequenzen aus dem Computerspiel „Archlord“ zusammen mit realen Szenen. Schon der Vorspann mutet an wie das Login, also den Eintritt in das Computerspiel. Später zeigt der Film, wie Ben seine Rachephantasien als seine Spielfigur „Ben X“ in „Archlord“ auslebt.

„Ben X“ behandelt verschiedene Themen, die für Teenager aktuell sind: Isolation, Religion, Drogen, Mobbing, Selbstmord und Online-Sucht. In unserem Filmgespräch wollen wir uns hauptsächlich auf diesen letzten Aspekt, nämlich auf Computer- und Online-Spiele und ihre Problematik beschränken.

Ich lade Sie ein, im Anschluss an den Film mit Christoph Hirte zu diskutieren. Er engagiert sich seit Jahren - aus eigener bzw. familiärer Betroffenheit heraus - gegen süchtigmachende Online-Spiele, inzwischen erfolgreich auch auf Bundesebene (www.rollenspielsucht.de).

Aktuelle Termine AGENDA-21-Kino und AK Lebensstile/Eine Welt bei

<http://www.indienhilfe-herrsching.de> -> Arbeit in Deutschland -> Agenda 21

<http://www.herrsching.de/index.php?showKatalog=1&katalogID=180&MittgSession=dd9f6137a8971be9d19e03644a698d07>

Adresse: c/o Indienhilfe e.V. (Kontakt: Elisabeth Kreuz), Luitpoldstr. 20, 82211 Herrsching, 08152-1231

email@indienhilfe-herrsching.de, www.indienhilfe-herrsching.de