

Warum Canastaspielen aggressiv macht und Eltern lieber golfen

WOLFSBURG (ph). Kürzlich hat das Bildungszentrum Wolfsburg (BZW) die erste Computerspiel-Party für Eltern organisiert. Ein Ziel des Abends war, den Erwachsenen einen Einblick in Computerspielwelten zu bieten.

In dem großen gläsernen Eingangsbereich des (BZW) stehen zehn Männer und Frauen im Alter von Ende 30 bis Anfang 50 etwas verloren um die aufgestellten Stehtische rum. Die Tutoren belagern auf der anderen Seite bereits den Rennspielcomputersimulator der eigens für diesen Abend hier aufgebaut wurde. Die Betreuer der Erwachsenen sind zwischen 16 und 19 Jahre alt und sollen besorgten Eltern vermitteln, wofür Jugendliche einen Computer nutzen.

„Man hört immer so viel Schreckliches“, sagt Mario Krause, 42, aus Wolfsburg. Er hat zwei Söhne, die bereits gefallen an bestimmten Videospiele bekommen haben. „Ich wollte wissen, was es für Alternativen gibt“, erklärt der junge Vater weiter.

Mit einem vergleichsweise harmlosen Spiel fangen auch Clemens Rother, 44, und Torsten Schäck, 38, ihren Ausflug in die Computerwelten an. Die Tutorin, Fides Zenk, 17, erklärt den beiden Eltern das Spiel

Sims. Hier muss man ein Leben virtuell nachstellen, Geld verdienen und Einkaufen gehen, wie im richtigen Leben. „Man kann ewig daran spielen und wenn es langweilig wird, dann kann man sich eine neue Familie schaffen“, erklärt eine andere Tutorin.

Ein ganz anderes Computerspiel ist „Counterstrike“. Hier müssen zwei Teams einander auflauern und sich gegenseitig erschießen. Schäck und Rother, beide im Stadtelternrat, probieren das Spiel um Terroristen und Anti-Terror-Einheiten zum ersten Mal aus. Bereits nach einem kurzen Gastspiel in der virtuellen Welt wird Schäcks Figur von dem 19-jährigen Tutor Jan Kröger hinterrücks mit einem Messer erstochen. „Da hätte ich was dagegen, wenn mein Sohn das spielen würde“, meint Rother ernst.

Als nächstes wird ein Spiel erläutert, für das auch im Fernsehen massiv Werbung gemacht wurde. In einem abgedunkelten Raum wird gezeigt wie die Welt der Kriegskunst („World of

Warcraft“ - WoW) funktioniert. Dieses Spiel ermöglicht, übers Internet mit Spielern aus allen Ecken der Welt Abenteuer in einer Fantasie-Welt zu erleben. Jeder Teilnehmer schlüpft dafür in die Rolle eines selbst erstellten Helden.

Um dieses Spiel über einen längeren Zeitraum zu spielen, sind monatliche Gebühren fällig. Blutig ist das Spiel nicht, denn obwohl auf der Leinwand reihenweise straußenähnliche Lebewesen dem Helden zum Opfer fallen, lassen die unwirklichen Comic-Bilder kaum ein Gefühl von Brutalität entstehen.

Das Problem hierbei ist ein anderes: „Entweder man erreicht gar nichts, oder man will im Spiel wirklich etwas werden, dann muss man sein ganzes Leben reinstecken“, erläutert Andreas, 17, aus Wolfsburg. Für ihn fand das Lernen für die Schule für eine lange Zeit nur in 30 Sekunden statt - wenn er auf „WoW“ gewartet hat. Für ihn sei dann die Notbremse gewesen, dass er das Spiel von

seinem Computer gelöscht hat.

Sozialpädagoge und Eltern-Medien-Trainer Moritz Becker von „smiley“, Verein zur Förderung der Medienkompetenz in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, kennt die Probleme von Kindern und Eltern im Bereich der Computerspiele. „Man kann lernen mit Computerspielen umzugehen, deswegen sind wir hier“, beruhigt der 30-Jährige. Oftmals würden Eltern, laut Becker, in das Zimmer ihrer Kinder kommen und ihnen befehlen, den Computer sofort auszuschalten. Dann wundern die sich darüber, dass das Kind aggressiv wird. „Man kann ja mal 150 Kanasterspieler mitten im Spiel unterbrechen. Dann würde man herausfinden, dass Kanaster unglaublich aggressiv macht“, sagt Becker.

Verbote sind nach Meinung des Pädagogen auch keine Lösung, denn die würden, laut Becker, nur dazu führen, dass die Kinder woanders heimlich spielen. „Die Eltern brauchen einfach mehr Interesse für das, was ihre Kinder tun“, stellt Becker fest.

Zum Abschluss des Abends wird eine neuartige Spielkonsole ausprobiert. Bei der „wii“ von Nintendo müssen sich die Spieler mit der Steuerung bewegen, um damit verschiedene Sportcomputerspiele, wie Golfen und Boxen, zu steuern.

Bei Mario Krause sieht es ein bißchen aus, als ob er Holz in einen Ofen schmeißt, aber nach einiger Zeit schafft auch er es, den Golfball ins Loch zu befördern. „Das ist mein Favorit“, erklärt Rother, nachdem das Spiel bereits nach einem kurzen Test abgebrochen werden muss.

Es ist bereits nach 23 Uhr und die Zeit für die erste LAN-Party für Eltern in Wolfsburg beendet. Die Mitarbeiter vom Bildungszentrum räumen bereits das Informationsmaterial von den Tischen. „Eines habe ich gelernt: Das Spiel der Kinder nicht mittendrin zu unterbrechen. Den Spielstand sichern darf meine Tochter jetzt“, erklärt Rother schmunzelnd auf dem Weg nach draußen.



Fides Zenk vermittelt Clemens Rother und Torsten Schäck (Bild von links) einen Einblick in virtuelle Welten.