

Komasurfen

Jugendroman von Barbara Kieper

Die Droge kommt aus der Steckdose. Nicht selten verliert sich der Computerspieler in virtuellen Welten, ohne es zu merken. Wenn sich dazu auch noch ein Amokläufer gesellt, bleibt die Spannung nicht aus.



Der Roman startet mit einem Paukenschlag. Dann Cut! Der Blick fällt auf die Protagonisten. Fabians Eltern sind gut betuchte Leute, deshalb hat er immer die neuesten Computerspiele. Das kann Lisa von ihrer Familie nicht gerade behaupten und mit Computerspielen hat sie eigentlich auch nichts am Kopf. Felix' Eltern machen sich Sorgen, dass ihr Sohn vom täglichen Computerspiel süchtig wird. Connys Mutter meint als Lehrerin, dass der Umgang mit dem Computer selbstverständlich werden muss und tägliches Spielen bis zu zwei Stunden völlig in Ordnung ist. Sie gibt auch gerne Hausaufgaben auf, die Recherchen im Internet verlangen. Doch nicht alle Schüler verfügen über einen Computer mit Internetzugang. Christians Eltern weigern sich sogar beharrlich, Ihren einzigen Sohn dem ‚Teufelsding‘ Computer zu opfern. Auf einem Nebenschauplatz lässt ein Amoklauf die Jugendlichen aufschrecken. Die 16jährigen glauben, dass sie mit dem Vorfall nichts am Hut haben, bis einer von ihnen eine Todesdrohung erhält. Langsam erkennen sie, dass leichtsinnige Kontakte im Internet folgenschwere Verknüpfungen aufgedeckt haben. Auf einmal geht es um Leben und Tod und der Leser fragt sich, ob es weitere Opfer geben wird oder die Polizei den Wahnsinnigen noch stoppen kann?

Seite um Seite wird klarer, dass einer der Jungen sich verändert hat. Er kommt kaum noch zur Schule, weil er sich von seinem Computer nicht mehr trennen will. Die Eltern sind hilflos und haben sogar schon resigniert.

Erst als die Mitschüler hautnah erleben, wozu er fähig ist, wenn ihm die Droge nicht zur Verfügung steht, beschließen sie zu handeln.

Eine Sucht ist oft nicht nur für den Betroffenen sondern auch für dessen Familie ein langer Leidensweg und Entzug ist fast immer sehr mühsam und nicht selbstverständlich von Erfolg gekrönt. So ist es auch bei der Computerspielsucht. In der virtuellen Welt kann der Spieler problemlos eine neue Identität annehmen. Anfangs bemerkt er die Sucht nicht. Er leidet auch nicht unter ihr. Ganz im Gegenteil, er fühlt sich frei wie nie zuvor. Frei von allen gesellschaftlichen Zwängen, frei von den ständig nervenden Eltern, frei von ungerechten Lehrern. Warum sollte er aufhören zu spielen? Er hat doch endlich erreicht, was er wollte. Frei sein, in einem anderen Leben.

Und was soll schon passieren? Der Kampf gegen das Böse findet auf dem Bildschirm statt. Da muss man Wunden oder Blessuren nicht fürchten. Nur die im Geist und auf der Seele.

Viele Jugendliche entfliehen so dem Alltag, der Angst vor Versagen und finden in einer imaginären Welt und mit einer imaginären Identität die Freiheit, von der sie schon lange geträumt haben. Eine Welt, in der Sammeln und Töten belohnt wird. Eine Welt, die auf Knopfdruck nach Hause kommt. Aber auch eine Welt, die auf Knopfdruck wieder verschwinden kann, wenn man nur will.

Meist sind es Jungen, die Computerspielen verfallen. Sie sind nie großartig aufgefallen, eher blass und still, werden gehänselt oder erst gar nicht wahrgenommen. Eltern und Lehrer erwarten Leistung von ihnen. Dabei fühlen sich diese Jungen hilflos, nicht angenommen, nicht verstanden. Und manchmal werden aus diesen Jungen sogar Amokläufer.

Wenn der Knopf zum Abschalten nicht mehr betätigt wird, ist es meist schon zu spät. Dann ist man dem Cyberrausch verfallen und hat vermutlich auch das Leben schon ganz ausgesperrt. Das kann ganz einfach sein.

Tür abschließen, Rollläden runter und PC an.

Langsam aber sicher gewöhnt sich der Geist an die geänderte Lebensweise und bald leidet dann doch der Körper darunter. Das reale Leben ist ausgeblendet, menschliche Bedürfnisse wie Essen und Trinken werden als störend empfunden, weil sie vom Spielen abhalten.

Arbeitsmaterial für den Unterricht ist ebenfalls erhältlich.

ISBN Nr. 3-934555-41-1