

# Wenn sich Jugendliche zum Gamen im Zimmer verschanzen

**MEILEN Begünstigen Gangsta-Rap und Ego-Shooter-Spiele die Radikalisierung von Jugendlichen? Zu diesem Thema unterhielten sich Experten an einem Workshop der Jugendberatung und Suchtpräventionsstelle Samowar in Meilen.**

Ein bewaffneter Schütze sprintet der Strasse entlang über eine Brücke, die gerade im Begriff ist, zusammenzubrechen. Mit seinem Scharfschützengewehr beginnt er, auf seine Gegner zu schiessen, die aus einem Schützenpanzer steigen. Es sind bizarre Szenen, die über die Leinwand flimmern. Sie stammen aus dem Trailer zur neuesten Ausgabe der Videospieldreihe «Call of Duty». Die Hersteller verdienen mit solchen Ego-Shooter-Spielen Millionen, auch weil sie sowohl bei jungen Erwachsenen als auch bei Jugendlichen begehrt sind.

Was aber, wenn solche Spiele unter anderem zu Aggression und

schliesslich zu einer Radikalisierung führen? Exakt zu diesem Thema veranstaltete die Jugendberatung und Suchtpräventionsstelle des Bezirks Meilen, Samowar, gestern Vormittag in Meilen einen Workshop, der sich an Fachleute richtete, die mit Jugendlichen arbeiten: Schulleiter, Lehrer oder auch Jugendarbeiter.

## Im Weder-noch-Modus

Einige Jugendliche befinden sich in einem Spannungsfeld von Radikalisierung und Extremismus. So lautet die These des Referats des Psychologen Lothar Janssen, Schulberater unter anderem der Schule Hombrechtikon und Gründer des Schweizerischen Instituts für Gewaltein-schätzung (SIFG). Für ihn ist klar, dass es unter den Jugendlichen eine kleine Risikogruppe gibt, welche besonders anfällig ist. Janssen erklärt, dass sich diese Jugendlichen im Weder-noch-Modus befinden: In der Schule läuft es nicht gut; sie ernten keine

Anerkennung in der Gesellschaft oder in der Familie.

«Solche Jugendlichen brauchen Felder, um sich abreagieren zu können. Sie suchen Welten, in denen sie die Coolen sind, in der sie sich abgrenzen können und in der sie alles im Griff haben. Diese Welt kann dann eben zum Beispiel ein Ballerspiel sein», sagte Lothar Janssen. Anschliessend demonstrierte Rolf Weilenmann, Chef Jugendintervention der Kantonspolizei Zürich, am Computer, wie einfach es ist, an solche Games zu gelangen. «Für viele Jugendliche stehen auch die Technik und die Grafik bei solchen Spielen im Vordergrund», räumte Weilenmann ein. Gefährlich werde es, wenn jemand nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann.

Ein anderes Phänomen sei das Musik-Genre des Gangsta-Rap. Rapper wie Sido, Bushido oder Haftbefehl dienten Jugendlichen, die sich gerade in einer Krise befinden, als Idole, weil

diese exakt solche Situationen in ihren Songs thematisieren und zeigen, dass sie es zu Ruhm gebracht haben.

Dass gerade Gangster-Rapper mit ihren Botschaften die jugendliche Zielgruppe erreichen, bewies nicht zuletzt der Berliner Rapper Deso Dogg, der ab 2010 als islamistischer Prediger auftrat und es schaffte, mit seinen Reimen mehrere junge Männer in Deutschland für den Jihad zu begeistern. Der Rapper selber schloss sich vor drei Jahren in Syrien der Terrormiliz Islamischer Staat an. Für Janssen und Weilenmann ist klar, dass Deso Dogg ein Extrembeispiel ist, dennoch gelte es, darauf ein wachsames Auge zu haben.

## Sensibilisierung nötig

Janssen ging es aber am Workshop nicht nur darum, Probleme zu kennzeichnen, sondern auch Personen, die häufig mit Jugendlichen arbeiten, auf ebendiese Phänomene zu sensibilisieren.

«Es ist wichtig, einen Jugendlichen zu fragen, welche Musik er hört und welche Videospiele er spielt, und auch nachzufragen, was ihm daran gefällt», sagte er.

Eine entscheidende Rolle in dieser Thematik muss der Referent den Eltern bei. «Sie sollen und müssen ruhig ein bisschen bieder sein, wenn es um das Zocken geht. Sie müssen darüber Bescheid wissen, was ihre Kinder spielen», sagte Janssen. Es sei jedoch kein Lösungsansatz, wenn sie Spiele wie «Call of Duty» oder «Battlefield» einfach als sinnlose Ballerspiele abstempeln. Zielgerichteter sei eine klare Dosis an Spielzeit inklusive Pausen. Schliesslich könne es nicht sein, dass Jugendliche sich ein Wochenende lang in ihrem Zimmer verschanzen, um zu zocken.

Die Experten waren sich am Schluss einig: Erwachsene sollen nicht wegschauen. Gerade wenn Jugendliche sich stundenlang mit problematischen Spielen beschäftigen. *Marco Huber*