
Autor/in: Dietmar Winter

Titel: „BEN X“ – Flucht in virtuelle Welten, ungekürzte Fassung
aus den ajs-informationen 1/2010 „Computerspiele“,

Dietmar Winter

„BEN X“ – Flucht in virtuelle Welten

Hauptdarsteller Ben leidet am Asperger-Syndrom, einer autistischen Erkrankung. Anhand dieser Erkrankung werden in diesem Film aktuelle jugendrelevante Themen wie Identität, Entfremdung, Außenseitertum, Gruppenzwang und Gruppendruck, Selbstmord, vor allem jedoch Mobbing und die Flucht in virtuelle Welten angesprochen.

BenX bedeutet übersetzt so viel wie "Ich bin nichts."

Dieses „Ich bin nichts“ beschäftigt Ben den ganzen Tag. Von einigen Mitschülern gemobbt und von seinen Lehren, Mitschülern und seiner Familie missverstanden, findet er als BEN X seine Welt im Online-Rollenspiel Archlord, einem im Jahr 2006 von Codemasters veröffentlichtes Fantasy-Spiel.

Hier ist sein Avatar BEN X stark und hoch geachtet. Er ist so gut wie unbesiegbar und geht gestärkt aus jeder Herausforderung und Gefahr hervor. Er ist ein Held, dem alles gelingt, der Ben aber - im wirklichen Leben - aufgrund der täglichen Demütigungen seitens seiner Mitmenschen niemals sein kann. In diesem Spannungsfeld bewegt sich Ben tagtäglich, leidet und scheint mit den Herausforderungen der realen Welt überfordert. Mit der Zeit verschwimmen das Spiel bzw. Realität und Fiktion für ihn immer stärker: Durch das immer häufigere Aufeinandertreffen mit seinen mobbenden Mitschülern, verwandeln diese sich für ihn in computeranimierte Gegner. Dieses Springen zwischen Realität und Fiktion gibt ihm die Chance zu erproben, ob es Möglichkeiten auf einen Sieg für ihn gibt. Seine Figur BEN X ist in der Parallelwelt eine mächtige Figur: Level 80 – keiner kann ihm dort annähernd so viel Verletzungen zufügen wie die Mitschüler im Leben.

Hilft die virtuelle Welt?

Das Computerspiel bietet allerdings kein Asyl: Gemobbt wird auch auf Level 80, Bens Qualen – verursacht von zwei Mitschülern und der sowohl aktiven wie auch passiven Unterstützung der Klassengemeinschaft werden als Handyvideos ins Netz gestellt oder per E-Mail und SMS kommentiert und „flächendeckend“ verteilt.

Ben ist am Ende und beschließt, sein persönliches Endgame zu spielen: »2 late 2 heal« schreibt er im Chat Scarlite, seiner loyalen und treuen Gefährtin im Onlinespiel, mit der er zusammen viele Abenteuer er- und überlebte. Genau eine solche Person fehlt Ben aber im realen Alltag. Im Onlinerollenspiel ist das Endgame der Auftakt zur letzten großen Schlacht gegen den schlimmsten aller Gegner. Die Vorahnung lässt den Zuschauer schauern. Denn was bedeutet dies in seinem Fall?

Soviel sei verraten: Er findet mit Scarlite eine geniale Möglichkeit, das für ihn grausame Spiel ein für alle Mal zu beenden.

Ein Ausnahmefilm

BEN X gelingt es, den Zuschauer zu fesseln. Denn der Film spielt mit dem Zuschauer auf einem hohen Level: Durch das geschickte Kombinieren der verschiedenen Welten ist oft nicht klar, welcher Welt das Geschehen gerade zuzuordnen ist. Lernt Ben seine Archlord-Freundin Scarlite wirklich kennen und kann sie ihm helfen, sich aus seiner hoffnungslosen Situation zu befreien? Oder ist sie nur Vision? Doch der Film BEN X nimmt die Onlinespielkultur bzw. die gesamte neue Spiel- und Kommunikationskultur ernst. Er verfolgt keinen pessimistischen Ansatz. So werden die Bereiche Handy und Onlinespiele in beispielhafter Art und Weise behandelt. Es gibt eine positive und eine negative Seite: Das Handy kann einerseits ein nützliches Mittel zur unproblematischen Kontaktaufnahme sein, andererseits kann man die Technologie nutzen, um Demütigungen mit der Handy-Kamera zu filmen und ins Internet zu stellen. Auch das Onlinespiel kann mit Pluspunkten aufwarten: Es hilft dem Spieler, seine persönlichen Stärken nach außen zu bringen und ermöglicht Kontakt und somit menschliche Nähe. Andererseits kann es durch seinen Spielbau aber auch den Rückzug in die virtuelle Welt unterstützen und fördern.

Mobbing mit Hilfe von Medien ist für viele Jugendliche Alltag. Mobbing meint nicht Hänkeln, Rangeln oder Streiche spielen. Es meint die systematische Ausgrenzung, die andauernde psychische und physische Schikane Einzelner – im Internet rund um die Uhr und ständig abrufbar.

Eine Aufrüttelnde Geschichte

BEN X ist ein Film, der das Thema Mobbing und Gewalt unter Jugendlichen und eine mögliche Flucht in virtuelle Welten genau und nachvollziehbar behandelt, gleichzeitig

spannend, informativ und auch emotional ist, ohne den Zeigefinger zu heben. Ben X ist kein pädagogisierender Film, er will nicht belehren, sondern – das ist ein Unterschied – das Begreifen lehren. Der Film nimmt sich neben dem Mobbing auch der Problematik der Onlinerollenspiele an: Der Protagonist flüchtet vor seinen Peinigern in die virtuelle Welt eines Online-Spiels. „Dass es über das Spiel einen Weg zurück ins Leben gibt, macht aus BEN X einen Film, der nicht die übliche Medienschelke bedient, sondern den spielenden Jugendlichen sehr viel mehr zutraut, als es eine oberflächliche Kritik unterstellt.“ (Jury der Evangelischen Filmarbeit/Mai 2008).

Die (medien)pädagogischen Möglichkeiten

Die BASTA-Gruppe - B A S T A – Nein zur Gewalt! - der Gaildorfer Schulen, bestehend aus Schülersprechern, Verbindungslehrern und Elternbeiratsvorsitzenden, hatte sich 2008 intensiv mit dem Thema „Online-, Gewaltspiele und Chatten im Internet – eine Gefahr für Kinder und Jugendliche?“ beschäftigt. Die Fragestellung bei den ersten Treffen mit einem Mitarbeiter aus der Suchtberatung und dem Referenten für Jugendarbeit im Landkreis Schwäbisch Hall, der auch im Landesnetzwerk für medienpädagogische Elternarbeit der ajs mitarbeitet, lautete deshalb: Wie kann eine Sensibilisierung innerhalb der Schülerschaft und der Eltern zu diesem Themenfeld geschaffen werden, ohne gleich moralisierend zu werden und somit das Interesse der Zielgruppe an diesen Fragen zu verlieren? Die Frage war, mit welchem Medium man sich dieser Thematik näher kann, welches Jugendliche anspricht, sie interessiert und begeistert. Nach einer Filmsichtung war die BASTA-Gruppe von BEN X sichtlich beeindruckt. Man verständigte sich darauf, mit diesem Film zu arbeiten. Raus aus der Schule – das Kino sollte zum Klassenzimmer werden.

Jugendarbeit

Im Juni 2009 wurden die Projektwochen mit BEN X gestartet. Den und Klassen 8,9 und 10 des Schulzentrums (Förder-, Haupt-, Realschulklassen sowie Gymnasium) wurde während der regulären Schulzeit an vier Tagen in Gruppen von ca. 120 Schüler und Schülerinnen vormittags die Gelegenheit gegeben, im Kino den Film BEN X zu sehen und anschließend darüber zu diskutieren. Die Lehrer und Lehrerinnen bekamen vorab das Filmheft der Bundeszentrale für politische Bildung.

Die sichtliche Betroffenheit über das Gesehene, über Mobbing, über das Internet, über Spielsucht – für manche war das eine Diskussion über ihren Alltag.

Bens Persönlichkeit erscheint durch das Asperger Syndrom zwar „extrem“, die Art und Weise aber, wie seine Mitschüler mit ihm umgehen, unterscheidet sich – nach den Schilderungen der Schüler und Schülerinnen - nicht von den Situationen, die sie auch erleben oder wahrnehmen. Vieles kam in den Gesprächen zur Sprache. Erzählungen von eigenen Erlebnissen und Beobachtungen: Dass wer auffällt, gefährdet ist, dass Intervention riskant sein kann und, einige nachdenkliche Minuten später, dass Intervention möglicherweise das einzige Mittel ist, die Täter zu stoppen und dem Opfer zu helfen. Sucht, Amok, Suizid, das sind die Auswege, wenn niemand eingreift, wenn niemand versteht, was geschieht.

Elternarbeit

Den Abschluss dieser Filmprojektwochen bildeten zwei Elternabende mit Informationen zu einer möglichen Spielsucht die **sowohl** einen Vortrag mit anschließender Diskussion wie auch praktische Erlebnisse und aktives Tun beinhalteten. Es gab ein Angebot der Schüler und Schülerinnen an die Eltern, in zwei Workshops mehr über die jugendliche Faszination der Online-Rollenspiele und Ego-Shooter zu erfahren, oder sich zu informieren, welche möglichen Gefahren in Chatrooms für „Frischlinge“ existieren. Die Schülersprecher der Realschule hielten mit Hilfe einiger Freiwilligen den Workshop „Ego-Shooter“. Die Schülersprecher des Gymnasiums übernahmen in den Workshops, die beide Schülergruppen eigenständig gestalteten, das Thema „Chatrooms – ICQ, Facebook, kwick...“.

Aussicht

Die Eltern schlugen als Projektidee vor, einen Internet – Führerschein für die 5. und 6. Klasse am Schulzentrum zu konzipieren. An der Umsetzung, die im Frühjahr durch die Schüler und Schülerinnen selbst erfolgen soll, wird gerade gearbeitet. Schüler bilden und informieren Schüler – eine gerade zu optimale Schulung.

Trailer: <http://www.benx.kinowelt.de/>

Filmheft: http://www1.bpb.de/publikationen/4S2H2W,0,Ben_X.html

Dietmar Winter

Landratsamt Schwäbisch Hall
Jugendamt
Referent für Jugendarbeit
Münzstr. 1
74523 Schwäbisch Hall

Tel.: 0791 - 755 - 75 68

Fax: 0791 - 755 - 74 16

d.winter@landkreis-schwaebisch-hall.de

Internet: <http://www.landkreis-schwaebisch-hall.de>