

# Lehrer gegen Computerspiele



Es ist immer wieder erheiternd, Blinde über Farben dozieren zu hören. (Nichts gegen Blinde, die können Farben manchmal besser beschreiben als Lehrer das Internet.) [Golem.de](http://Golem.de) berichtet: „Bayerische Lehrer kämpfen gegen World of Warcraft. (...) Ein bayerischer Pädagogenverband stellt sich gegen Onlinerollenspiele: Die Lehrerinnen und Lehrer bieten Seminare über das Thema an und haben eine Broschüre veröffentlicht – mit sieben Punkten, anhand derer Eltern erkennen können sollen, ob ihr Kind bereits an Onlinespielesucht erkrankt ist.“

Die Pointe, die alles erklärt: „Der [BLLV](http://BLLV) hat sich vom [Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen](http://Kriminologischen_Forschungsinstitut_Niedersachen) beraten lassen, dessen Leiter Christian Pfeiffer regelmäßig Computerspielegegner mit unter Wissenschaftlern umstrittenen Statistiken versorgt; Pfeiffers Schwester Regine tourt selbst mit Anti-World-of-Warcraft-Vorträgen durch die Provinz.“

[Pfeiffer](http://Pfeiffer) nimmt ohnehin niemand mehr ernst, der weiß, wie man „Piratenpartei“ buchstabiert – er ist einschlägig für Nonsense bekannt. Offenbar hat er eine Marktlücke entdeckt, seitdem er nicht mehr Justizminister ist, und für sich und andere Familienmitglieder das neue Berufsbild „Vor-dem-Internet-

Warner.“ Also ist er für Lehrer gerade richtig, die auch nicht vorher mal im Internet vorbeischaun, was dort über Pfeiffer zu lesen ist..

Laut Wikipedia [sagte](#) er: „Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden. Die Soldaten werden desensibilisiert und fürs Töten konditioniert, die Tötungshemmung wird abgebaut. Genauso werden durch Killerspiele Kindern und Jugendlichen Spezialkenntnisse über Waffen und militärische Taktik vermittelt [...]“. Das ist selbstredend faktisch falsch und außerdem Schwachsinn.

Onlinespielsucht. Dann will ich das mal anhand des Fragebogens überprüfen.

*Verbringt Ihr Kind mehr als 1,5 Stunden täglich mit Computerspielen?*

Ja, ich verbringe jeden Tag mindestens zwischen acht bis zwölf Stunden vor dem Computer; ich habe vier davon.

*Zieht Ihr Kind Computer spielen anderen Freizeitaktivitäten vor, insbesondere Sport und Outdoor-Tätigkeiten?*

Ja, besonders wenn es regnet, allerdings muss ich oft Outdoor, wegen Aldi oder so. Sport ist bekanntlich Mord. Auch Albert Einstein und Winston Churchill haben keinen Sport getrieben.

*Gibt es regelmäßig Streit, wenn Ihr Kind am Computer sitzt und es zum Essen kommen, Schlafen gehen oder lernen soll?*

Nein, ich gehorche grundsätzlich nicht. Alle, die mich kennen, wissen das und versuchen es erst gar nicht.

*Hat Ihr Kind immer weniger Kontakte und spricht es mit den verbliebenen Freunden viel über Computerspiele?*

Ja, ich spreche mit Freunden viel über Computer und auch über Spiele. Dadurch habe ich mehr Kontakte gewonnen.

*Haben Sie Ihr Kind schon einmal heimlich abends oder nachts beim Computerspielen entdeckt?*

Ja, ich habe mich schon oft heimlich abends oder nachts beim Computerspielen entdeckt.

*Stellt Ihr Kind, wenn es nachhause kommt, zuerst den Computer an?*

Neij, ich stelle ihn schon an, wenn ich morgens aufstehe und erst wieder aus, wenn ich zu Bett gehe.

*Beobachten Sie bei Ihrem Kind Leistungseinbrüche in der Schule?*

Wenn, dann könnte es ja nur am Internet liegen. Andere Gründe kann es nicht geben. Das Internet ist bekanntlich an allem schuld, auch am allgemeinen Verfall der Sitten.



Wenn Pfeiffer und Konsorten nur wüssten, was alles in Second Life oder gar in [Gor](#) los ist, dann würden sie weniger vor World of Warcraft, sondern mehr vor Rollenspielen in 3D-Welten warnen. Dort gibt es nicht nur virtuelle Gewalt, sondern auch noch jede Menge Cybersex, Sklaverei, Folter – und zudem das alles, was es noch schlimmer macht, freiwillig in gegenseitigem Einvernehmen! Das Ende ist also nahe.

Pfeiffer und seine bayerischen Lehrer sind ein gutes Beispiel für *selffulfilling prophecy*. Man weiß vorher schon, was der „Experte“ sagt und welche Attitude er pflegt. Die Lehrer-Funktionäre, die offenbar das Internet und Computerspiele für Teufelswerk halten, bekamen und bekommen das verkündet, was sie ohnehin schon dachten.

---

# I left Gor and stay away from the Oasis of Sand Sleen



Gestern habe ich die virtuelle SL-Welt [Gor](#) verlassen und mein [Experiment Gor](#) zeitweilig beendet. Wenn es am Schönsten ist, sollte man aufhören. Neun Monate sind erst einmal genug. Ich weiß alles und es wiederholt sich jetzt nur noch. Aber zum Schluss gab es noch eine wunderschöne Intrige gegen mich, ähnlich wie vor einigen Jahren im [DJV](#). Ich wurde aus meiner virtuellen Heimat [Oasis of Sand Sleen](#) vertrieben, weil ein paar dämlich Nasen mein Erfolg nicht passte und der Sim-Besitzer „Guru“ sich erpressen ließ und nicht Manns genug war, sich gegen die Intriganten durchzusetzen. Ein etwas komisches Gefühl hatte ich schon, denn zwölf „Sklavinnen“, die ich „besaß“, hinter sich denen reale Menschen und deren Spielspaß verbergen, rennen jetzt ohne Schutz und hilflos herum und werden vermutlich bald gekidnappt und gebrandmarkt werden.

Ein Fazit kann ich schon ziehen: Es ist nicht anders als im

realen Leben. „Rollenspiel“ ist nicht wirklich ernst gemeint, denn niemand kann so einfach aus der „Rolle“ fallen und zum Beispiel einen „Obersklavenhalter“ spielen oder bewaffnete Amazone, wenn der reale Charakter gar nicht dazu passt. Und einen Kerl, der in Gor eine Frau spielt, erkenne ich auch recht schnell. Auch die empirische Verteilung der Charaktere ist wie im wirklichen Leben: Zwei Drittel sind Opportunisten und Feiglinge, die Idioten überwiegen, ein paar wenige sind Idealisten, und in Gor kommen noch eine Menge Leute dazu, die vermutlich nicht ganz richtig im Kopf sind und unter ärztliche Aufsicht gehörten. Aber zum Glück bleibt das, was sie tun, nur virtuell, und das ist auch gut so.



Nein, Gor ist nicht jugendfrei, aber zum Glück wissen das die hiesigen schmallippigen Jugendschutzwarte nicht, sonst wären Gor und Second Life schon längst verboten und man sähe nur ein Warnschild vor [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com). Vorsicht, Sex und brutale Gewalt! Wenn ich meine Artikel fertig und publiziert habe, wird es bei jedem Amokläufer dann heißen: Man fand den Second-Life-Clienten auf seinem Rechner, er hat bestimmt vorher Gor gespielt.

Irgendwie bin ich gut darin, Leute zu etwas zu überreden. Die bildhübschen Sklavinnen kamen zuhauf, um sich zu unterwerfen

und virtuell alles zu tun, was ich wollte. Ja, auch Cybersex. Ich galt als orthodoxer Goreaner, den man zu allem befragen konnte, obwohl ich nie auch nur einen dieser 26 Schundromane ganz gelesen habe. Wozu gibt es [Google](#). Wer Erfolg hat, dem folgen die Neider und die Niedertracht auf dem Fuße. Die „Nachbarn“ in Gor, in „Wastelands in Sand Sleen“, versuchten alles, um mich aus dem Weg zu räumen, sie schickten mir sogar einen [Killer](#) auf den Hals. Vergeblich, sie kriegten mich nicht klein. Irgendwann fälschten sie sogar private Nachrichten und schickten sie zum Besitzer des Areals. Das geht leider in Second Life sehr leicht. Und sie drohten damit, das Areal zu verlassen – und ihnen gehörte die Hälfte des Marktes, die Einnahmen in Form von Lindendollar bringt. Und das gab den Ausschlag mich hinauszuerwerfen.

Ich muss zugeben, dass ich ein wenig stolz darauf war, dass ich danach von Angeboten, „Head Slaver“ zu werfen, nur so überschüttet wurde. [Wollt Ihr wissen wo](#), Goreaner? In Treve, Ushindi, Teletus, Olni, Sardar, Bosk Woods, Sulport, Zamora! Ich aber sage Euch, meidet bloß die Oasis of Sand Sleen! Und wenn ich aus meinen umfangreichen virtuellen goreanischen Kaderakten plaudern soll, dass fragt mich nur. Stay away from the Oasis of Sand Sleen and Wastelands of Sand Sleen!



Heute war ich wieder in Second Life (Bild unten). Gefällt mir immer noch. Demnächst mehr.

*Nachtrag:* Die Kommentare stellen noch mehr klar.

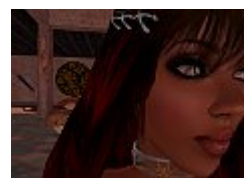
---

## Oasis of Sand Sleen



Vielleicht liegt es an einer virtuellen Schilddrüse. Aber meine Lieblingsklavinavatarin schaut mich auf dem Screenshot aus Glubschaugen an, als sei sie über mich entsetzt. War sie aber nicht, außerdem ist sie im realen Leben Holländerin und fürchtet sich nicht vor virtuellen Deutschen. Die gewöhnliche Leserin und der durchschnittliche Mainstreamleser wenden sich mit Grausen ab, denn es geht wiederholt um die Second-Life-Ausgabe des 3D-Rollenspieles Gor nach den [Büchern](#) des US-amerikanischen Trivial- und Trash-Schriftstellers [John Norman](#). Ich stelle heute die digitale Heimat meines Avatars vor, der sich in Wüstengegenden wie Kara Ben Nemsi herumtreibt, die aber hier nicht Arabien, sondern [Tahari](#) heißen. Und mein

Avatar ist kein Held, der für das Gute, Schöne und Wahre eintritt, sondern ein zynischer Sklavenhändler, der weibliche Avatare mit einem [sklave goad](#) traktiert, einer Art Elektroschocker ohne Elektro und sie an die Kette legt. Alles freiwillig natürlich, den weiblichen Mitspielern gefällt das, sonst würden sie ja stattdessen Halma oder Counterstrike spielen. Das hindert einen deutschen Jugendschutzwart natürlich nicht daran, die Lippen zusammenzupressen und nach einem „melden, durchführen und verbieten“ zu rufen.







Die Goreaner werden wissen, was hier abgebildet ist: Die Perle der Tahari, die Oasis of Sand Sleem. Die ersten drei Bilder der drittletzten Reihe zeigen jedoch die [Panther](#) -Sim [Hrimgar Foothills](#) – leicht bekleidete Frauen also, die Männer mit Pfeil und Bogen niederschießen und sie als Sklaven verkaufen. (Nein, mich haben sie nicht erwischt und und ich weiß jetzt, wo der Eingang zu ihrem Camp ist.) Der Vulkan, den ich mit einem schneeweißen [Tarn](#) überfliege, steht in