

Nur ein Spiel?

Der Kampf geht weiter. Allianz und Horde stehen einander in einem unerbittlichen Krieg gegenüber. Dunandans Soldaten treffen jetzt auf den feindlichen Avatar HC. Durch sein Schwert stirbt Berengar, einer von Dunandans Kriegern. Zum Glück gibt es die Wiederbelebung nach dem Kampf. Doch als Ben auf „Annehmen“ klickt, erscheint auf dem Schirm die Fehlermeldung „Critical Error“. Dann stürzt das Spiel ab.

„Verdammt!“, flucht Ben. „Was ist los?“ hört er Daniels Stimme im Kopfhörer. „Schon wieder ein Absturz“, antwortet Ben gereizt. „Mein Berengar ist erst mal hin. Ich schreib ans Community-Forum, was mit dem Spiel los ist. Morgen.“ Daniel seufzt. „Ja, Schluss für heute. Es ist Mitternacht, und morgen ist Schule.“

Daniel und Ben kämpfen im Online-Battlegame Seite an Seite, schon seit Monaten. Daniel als Dunandan und Ben als Berengar. Zuerst wissen sie nicht viel voneinander. Es gibt für die beiden Krieger nur einen Chatkanal für getippte Nachrichten. Dann entdeckt Ben eine Sprachchat-App. Mit der ist es nicht nur einfacher, die anderen Mitspieler auf dem Schlachtfeld zu kommandieren.

Jetzt haben die beiden außerdem einen Channel, über den nur sie beide reden können.

Seither kennt Daniel Ben ein bisschen besser. Er hat auch seine Handynummer. Die benutzt er nur für die immer gleiche WhatsApp-Nachricht: „Play?“ Ben hat fast immer Zeit. Daniel weiß, dass sie beide in der Stadt wohnen – er in Graz und Ben in München. Dass Ben auch 15 Jahre alt ist. Dass er in der Schule in manchen Gegenständen gut ist, in anderen nicht. Ganz normal. Daniel weiß inzwischen aber auch, dass Ben ziemlich allein ist. Dass er kaum Freunde hat, in der Schule gemobbt wird. Dass er sich deshalb lieber im

Internet aufhält. Dort zieht er als geübter Online-Krieger von Sieg zu Sieg. Wenn er einmal verliert, lässt er sich von Elfen oder Magiern wiederbeleben.

Vielleicht ist das Sportfest morgen der Grund, dass Ben heute noch redet. Vielleicht sind es die Wut und der Trotz in seiner Stimme, die Daniel wachhalten. Obwohl er hundemüde ist, hört er zu. Ben erzählt von Pranks, peinlichen Fotos auf Handys, täglichen Streichen in der Klasse. Als ob das nicht reicht, ist morgen auch noch das Sportfest.

*Morgen wird aufgeräumt,
und ich werde meinen
Spaß haben.*

Da werden die anderen wieder ihren Spaß haben. Brüllen vor Lachen, wenn er keinen Ball trifft. Wenn ihm beim 100-Meter-Lauf auf halber Strecke die Puste ausgeht. Nicht nur die Buben, auch die Mädchen.

„Aber diesmal täuschen sie sich“, flüstert Ben ins Mikro. „Morgen wird aufgeräumt, und ich werde meinen Spaß haben.“ Das Display von Daniels Handy leuchtet auf. Eine Nachricht von Berengar. Ein Foto, eine Sporttasche. Darin liegen zwei Messer, eine Machete, eine Axt. „Ben, was zum Teufel ...“, beginnt Daniel. Ben kichert. „Ist doch alles nur ein Spiel“, sagt er, dann ist die Leitung tot.

Daniel ist plötzlich hellwach. Er wählt Bens Nummer. Keine Antwort. Auch nicht über den Chatkanal. Will Ben morgen mit den Waffen auf seine Mitschüler losgehen? Ist das seine Rache, sein „Spaß“? So wütend und verzweifelt wie heute hat er noch nie geredet. Die Polizei, denkt Daniel. Ich habe einen Vornamen, eine Stadt, eine Handynummer.

Damit können sie ihn finden. Aber wenn alles nur ein Witz ist? Dann bekommt Ben irre Schwierigkeiten – wegen mir! Hat er nicht selbst gesagt: „Ist doch alles nur ein Spiel!“?

ÜBERLEGT UND DISKUTIERT:

- Welche Gefahr ist größer: Dass Ben ohne wirklichen Grund Schwierigkeiten bekommt – oder dass er vielleicht anderen etwas antut?
- Was ließe sich leichter wieder in Ordnung bringen?
- Ben wird gemobbt und hat es schwer – soll Daniel ihm auch noch das Leben schwer machen?
- Wofür ist Daniel verantwortlich – und warum?

WEITERFÜHREND:

- Warum können Onlineshooter-Games Spaß machen?
- Glaubst du, dass jemand, der gerne gewalttätige Spiele spielt, auch in der Realität gefährlich werden kann?
- Warum spielen manche Menschen lieber allein am Computer, als sich echte Freunde zu suchen?