



MS, Sek I/II:
Medienbildung/ICT + Medien, Individuum + Gemeinschaft

Süchtig

14:58 Minuten

- 00:06** Die Kamera fliegt mit einem Fabelwesen in die Welt von World of Warcraft. Julia, so das Pseudonym einer zwanzigjährigen Frau, seitlich oder von oben im Kapuzenpulli aufgenommen, erzählt, die Stimme ist nach-gesprochen. Im Laufe der Erzählung werden Computerspiel und Inter-view-situation ineinander geschnitten.
- 00:22** Früher war World of Warcraft das Zentrum ihres Lebens, für das sie alle ihre Zeit investierte und das sogar wie ein zweites Leben wurde.
- 01:26** Im Leben gemobbt und nicht verstanden, war Zu-Hause-Hocken lang-weilig. Im Spiel dagegen wurde die Gamerin respektiert. Das hat ihr Sinn gegeben.
- 02:13** Sie beschreibt ihre Rolle als sogenannte Heilerin. Jede/r trägt dazu bei, dass die Gruppe Erfolg hat, deshalb ist auch jede Rolle wichtig. Julia war mit mehreren Figuren auf der höchsten erreichbaren Stufe. World of Warcraft war so komplex, für sie sogar «unendlich», dass sie sich sieben Jahre in diese Welt vertiefen konnte.
- 03:30** Süchtig: Sie erzählt, wie sie jeweils nach der Schule gespielt und ge-spielt und gespielt habe. Schliesslich litten der Nachtschlaf, der Schul-besuch und die Freundschaften.
- 03:57** Julia beschreibt den Streit, den Kontaktabbruch und Verlust der Eltern, besonders der Mutter, und ihrer Kollegen sowie ihre eigene Persönlich-keitsveränderung.
- 04:46** Der Ausstieg begann, als ihr selbst klar wurde, dass das nicht das Le-ben sein kann und dass sie etwas ändern muss. Indem sie sich selbst mit dieser Situation auseinandersetzte, hat sie einen Ausweg gefunden.
- 05:32** Sie hat für sich die Erkenntnis gewonnen, dass das Gamen nicht pro-duktiv, nicht erzählenswert ist, auch Defizite nicht beseitigt, sondern nur überdeckt: Den Problemen muss man sich irgendwann stellen.
- 06:12** Indem sie nun zur Therapie und Bearbeitung dieses Lebensthemas gefunden hat, war das für sie jedoch keine verlorene Lebenszeit.
- 06:25** Julia will das Versäumte gern nachholen. Sie will Karriere machen und «voll leben».
- 06:48** Der 25-jährige E-Sportler Andreas Brunner bezeichnet den Kampf ge-gen Konkurrenten als Sport wie Schach oder Formel 1.

Süchtig

- 07:10** Er erzählt, wie er dazu gekommen ist, als Kind die ersten Online-Turniere gespielt hat und auf LAN-Parties war. Der Erfolg hat motiviert – es werden Bilder von Turnieren in Übersee gezeigt, wo er die Schweiz international vertreten hat.
- 07:49** Er wird auf einem Turnier in Buchs LU gezeigt und schildert den Ablauf der Veranstaltung, die dazu dient, Beziehungen unter den Gamern zu knüpfen und zu festigen, wo er aber auch gerne gewinnen will.
- 08:36** Andreas beschreibt, wie sich das Selbstwertgefühl gesteigert hat und wie ihn der Erfolg bzw. wie er sich durch den Erfolg verändert hat.
- 09:21** Bei Andreas Brunner zu Hause: Er joggt durch die herbstliche Landschaft. Er braucht die körperliche und mentale Fitness, um als E-Sportler zu reüssieren.
- 10:00** Er wird beim Training am Bildschirm neben seinen Trophäen gezeigt: Strategie, Konzentration, schnelles Umschalten, das wöchentliche Trainingspensum und die Vorbereitung vor Turnieren sind enorm.
- 11:00** Andreas empfindet das nicht als Sucht. Als er zwölfjährig World of Warcraft gespielt habe, sei er aber in der Schule abgerutscht, so dass die Alarmglocken läuteten.
- 11:25** Andreas schaut sich mit seiner Freundin Videos von Turnierereignissen an. Sie erläutert in einem kurzen Interview, wie sie auf seinen E-Sport Rücksicht nehmen muss.
- 12:11** Wieder auf der LAN-Party in Buchs, ein Spiel wird gezeigt: Andreas' Team hat zunächst das Halbfinale verloren und muss in die Hoffnungsrunde. Er war deutlich unterlegen und fragt sich selbstkritisch, ob er noch mithalten kann.
- 13:31** Auch in der Hoffnungsrunde läuft es nicht. Andreas ist enttäuscht und macht sich mit dem Gedanken vertraut, die Sportlerkarriere zu beenden. Tröstend meint ein halb so alter Teamkollege, so sei das halt im Leben, man bleibe nicht immer jung.