



SPIEGEL-STREITGESPRÄCH

# „Minderjährige im Wettbüro“

Machen digitale Spiele süchtig? Wie viel Zeit am Computer ist gesund? Ein Schlagabtausch zwischen dem Suchttherapeuten Klaus Wölfling und dem Spielelobbyisten Martin Lorber über die Grenze zwischen Freiheit und Krankheit.

**SPIEGEL:** Herr Lorber, Herr Wölfling, was unterscheidet Computerspiele von Zigaretten und Alkohol?

**Lorber:** Der Vergleich hinkt aus meiner Sicht natürlich, denn Computerspiele sind keine Krankmacher, sondern ein ganz eigenständiges, faszinierendes Kultur- und manchmal auch Kunstprodukt, das mit großem kreativen Einsatz und immensen technischen Aufwand ganz eigene audiovisuelle Welten schafft und interaktive Geschichten erzählt.

**Wölfling:** Dass Computerspiele positive Seiten haben, eine kreative Kraft, das will ich gar nicht bestreiten. Aber das ändert für mich nichts daran, dass sie auch ein Suchtmittel sind – wohl näher dran am Glücksspiel als an Alkohol und Nikotin, aber nicht weniger gefährlich.

**Lorber:** Sicherlich kann man über Computerspiele auch aus medizinischer Sicht sprechen, und die Erkenntnisse, die es da gibt, will ich gar nicht in Frage stellen. Im Gegensatz zu Herrn Wölfling bin ich kein Therapeut. Aber das wäre ungefähr so, als würde man eine Wagner-Oper vor allem unter dem Aspekt betrachten, ob der Schalldruck im Orchestergraben die Musiker schädigen könnte. Dass man damit dem Erlebnis einer Wagner-Oper nicht gerecht wird, ist wohl jedem klar. Und genauso ist das Thema Sucht nur ein ganz kleiner Teil dessen, worum es bei Computerspielen geht.

**SPIEGEL:** Interessanter Vergleich. Wagners „Ring“ dauert 15 Stunden, so lange spielen auch viele Computersüchtige, bis zum Morgengrauen. 150 bis 200 kommen jedes Jahr zu Ihnen. Was ist Ihre typische Kundschaft, Herr Wölfling?

**Wölfling:** Im letzten Jahr waren 50 Prozent der behandelten Patienten süchtig nach

Online-Rollenspielen, andere nach Ego-Shootern oder Strategiespielen. Manche haben in drei, vier Jahren 450 Volltage „World of Warcraft“ gespielt, eines der populärsten Online-Rollenspiele. Das muss man sich mal vorstellen: 450 mal 24 Stunden. Oft hat der typische Patient Probleme in der Schule oder in der Lehre. Wenn dann auch noch die Freundin wegelaufen ist, weil es ihr gereicht hat mit dem Jungen, dem das Schicksal seiner Spielfigur wichtiger war als sein Mädchen, dann kommt er endlich zu uns.

**Lorber:** Aber die Frage ist doch, was am Anfang steht: Beginnen die Probleme mit dem Computerspiel, oder ist es nicht vielmehr so, dass Menschen, die ohnehin Probleme haben, dann auch beim Computerspiel wieder Probleme bekommen können? Wenn mir in meinem Leben etwas fehlt, etwas Positives, dann kann es natürlich schon sein, dass ich mir das in

Das Streitgespräch moderierten die Redakteure Uwe Buse und Jürgen Dahlkamp.

einem Computerspiel hole. Aber das kann man den Spielen nicht anlasten.

**SPIEGEL:** Gibt es eigentlich an diesem Tisch noch zwei Meinungen darüber, ob es Computerspielsucht gibt?

**Lorber:** Nein, ich bin nicht so vermessen zu behaupten, dass die Erkenntnisse der Uni Mainz und anderer Therapiestätten das Ergebnis eines Irrglaubens sind. Im Einzelfall sind das auch schwere Schicksale, weil Sucht eine wirklich schlimme Krankheit ist. Aber entscheidend ist doch: Alle Studien kommen zu dem Ergebnis, dass nur ein ganz geringer Teil der Computerspieler süchtig wird. Ein halbes Prozent vielleicht.

**Wölfling:** Das mag sich nach wenig anhören, aber bei den Teenagern, vor allem bei den Jungen, ist der Anteil um ein Mehrfaches höher. In absoluten Zahlen reden wir immerhin von 50 000 bis 100 000 Süchtigen in Deutschland, nur unter den Jugendlichen. Das ist eine Zahl, die man nicht so einfach wegwischen kann.

**SPIEGEL:** Die Probleme fangen offenbar nicht erst bei der Sucht an. Viele Schüler spielen extrem lange, ohne süchtig zu sein.

**Lorber:** Es gibt sicherlich auch ein Zuviel. Da müssen wir gar nicht drum herumreden. Computerspiele sind in erster Linie Unterhaltungsangebote. Klar gibt es im Leben aber noch viele andere Dinge, auf die es auch ankommt. Freunde treffen, Hausaufgaben machen, Sport treiben, Natur erleben ...

**SPIEGEL:** Aber je länger jemand spielt, desto weniger Zeit bleibt für die Schule, Freunde, Sport.

**Lorber:** Richtig. Ich finde es aber auch ganz wichtig, dass wir den Kindern Zeiten lassen, in denen sie machen können, was sie wollen, wozu sie wirklich Lust haben. Wenn mein Sohn nach den Hausaufgaben eine Stunde Comics liest, dann ist das absolut in Ordnung, wenn er auf Bäume klettert – auch super. Und wenn er sich entscheidet, mit seinen Freunden „Fifa“ zu spielen, um Borussia Dortmund wieder zur Meisterschaft zu führen, dann finde ich das auch in Ordnung.

**SPIEGEL:** Warum werden vor allem Jugendliche süchtig, die in Online-Spielen Rollen übernehmen, sogenannte Avatare?

**Wölfling:** Die Spieler sind hier in Teams unterwegs, die ein soziales Netzwerk bilden – und sozialen Druck ausüben. Wer zu bestimmten Uhrzeiten nicht mitspielt und das Team nicht verstärken kann, gehört bald nicht mehr dazu. Das führt zu exzessiv langen Spielzeiten, auch wenn man noch mal deutlich sagen muss: Die meisten, die lange spielen, werden deshalb noch nicht süchtig. Die Regel gilt nur umgekehrt: Wer süchtig ist, hat viel gespielt.

**Lorber:** Sie können auf allen gängigen Konsolen und auch am PC problemlos die



Computerspiel „Fifa 14“: Von der Konsole in die Suchtambulanz

Spielzeiten begrenzen. Mein Sohn ist elf Jahre alt, der darf am Tag 45 Minuten spielen, danach schaltet sich die Konsole einfach aus. Genauso kann ich einstellen, dass Spiele ab sechs Jahren nicht gespielt werden können, wenn ein Kind erst fünf ist. Die Technik bietet hier genug Möglichkeiten. Und es ist auch nicht so, dass wir den Spielen geheime Zutaten beimischen, die dazu führen, dass sie süchtig machen. Die Dramaturgie bei Computerspielen ist dieselbe, die Sie in allen Medienprodukten finden. Es ist doch logisch, dass wir uns fragen, wie wir die Spiele spannend und interessant machen, weil die Kunden das Produkt sonst nicht kaufen. Bei Kinofilmen ist das auch nicht anders, und bei TV-Serien gibt es die Cliffhanger.

## „Mein elfjähriger Sohn darf am Tag 45 Minuten spielen, dann schaltet sich die Konsole aus.“

Martin Lorber

**Wölfling:** Aber die Spiele werden immer komplexer, das führt eben doch dazu, dass in der Praxis länger gespielt wird. Viele Eltern haben von den technischen Begrenzern nie etwas gehört – und wenn doch, dann sind die Jugendlichen oft schlau genug, sie wieder auszuschalten. Auch in Spielen aus Ihrem Haus gibt es oft keine Suchtwarnhinweise oder die Aufforderung, nach mehreren Stunden Spiel eine Pause zu machen. Und damit nicht genug: In einigen Rollenspielen, die von Ihren Konkurrenten auf den Markt gebracht wurden, kann man seinen Avatar erst nach Monaten löschen. Wenn dann ein Spieler süchtig wird und wir ihm als Therapeuten raten, er solle seine Spielfigur löschen und damit die gefühlte Verantwortung für sie aufgeben, läuft dieser Rat ins Leere. „Eve Online“ vom Her-

steller CCP Games wäre etwa so ein Spiel.

**SPIEGEL:** Herr Lorber, inzwischen geht Ihr Unternehmen so weit, dass bei dem Spiel „Fifa 14“ das Suchtmittel Computerspiel mit dem Suchtmittel Glücksspiel verknüpft wird. In der Stadionkulisse von „Fifa 14“ gibt es offenbar eine Werbung für ein Online-Wettbüro. Wer sie anklickt, landet bei Virgin Games. Dort kann man Geld auf sein eigenes Spiel setzen.

**Lorber:** Also „Fifa“ ist kein Suchtmittel, und wegen der Wetten müssen Sie mit Virgin Games reden. Die machen Geld mit Sportwetten. Wir doch nicht.

**SPIEGEL:** Aber Electronic Arts bekommt doch wohl Geld für die Werbung im Spiel, also auch für den Link zur Wette?

**Lorber:** Wie es in diesem Fall gelaufen ist, weiß ich nicht. Ich kenne den Vertrag nicht. Aber bevor hier ein falscher Eindruck entsteht: Bei „Fifa 14“ selbst wird nicht um Geld gespielt, und ich kenne auch kein anderes Spiel aus den deutschen Top 500, bei dem um Geld gespielt wird.

**Wölfling:** Indirekt eben doch. Der Jugendliche nimmt doch nicht wahr, dass er eine Wette bei einem Sportwettenanbieter abschließt. Der spielt halt sein „Fifa“-Spiel und kann dort plötzlich zum Wettbüro laufen.

**Lorber:** Da dürfen Jugendliche gar nicht wetten, nur Erwachsene.

**Wölfling:** Na ja, da gibt es doch genug Möglichkeiten, das zu umgehen. Mit der Kreditkarte der Eltern zum Beispiel. In meiner Suchtambulanz hatte ich selbst schon Minderjährige, die über „Fifa 14“ Geld verwettet hatten.

**Lorber:** Gut, dass Sie auch mal die Eltern erwähnen. Damit sind wir bei einer der Kernfragen gelandet. Welche Verantwortung haben eigentlich die Eltern? Mir kommt es in der öffentlichen Diskussion immer so vor, als hätten Eltern immer und überall die Verantwortung, nur nicht wenn es um Computerspiele geht. Da soll dann der Hersteller die Verantwortung

für alles übernehmen, auch für jede Fehlentwicklung. Dabei ist doch klar: Den Eltern kommt auch bei der Medienerziehung eine wichtige Rolle zu, sogar die entscheidende.

**SPIEGEL:** Schuld haben also die Eltern, wenn es schiefgeht?

**Lorber:** So pauschal stimmt das natürlich nicht. Es gibt bei Süchten immer ein Bündel von Ursachen, aber richtig ist: Man muss den Umgang auch mit diesem neuen Medium erlernen.

**SPIEGEL:** In vielen Familien scheint das aber nicht zu klappen. Nach einer Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) spielen 16 Prozent der 15-jährigen Jungen mehr als viereinhalb Stunden am Tag.

**Lorber:** Klar, bei den Eltern muss schon ein Erziehungsinteresse vorhanden sein. Wenn es mir als Vater oder Mutter völlig egal ist, was meine Kinder machen, muss ich mich über Fehlentwicklungen nicht wundern.

**SPIEGEL:** Die Realität ist doch eher, dass es den Eltern keineswegs egal ist, sie aber nicht mehr wissen, wie sie dem 16-Jährigen verbieten sollen, was der sich nicht mehr verbieten lässt. Manche Eltern sind so verzweifelt, dass sie den Router abbauen oder das Kabel durchschneiden.

**Lorber:** Es kommt natürlich darauf an, ab wann Eltern das Spielen ihrer Kinder begleiten. Wenn ich mich bis zum 16. Geburtstag meines Sohnes nicht dafür interessiert habe, was mein Sohn macht, und dann auf einmal denke, jetzt muss ich den Riegel verschieben, dann funktioniert das nicht. So etwas gehört aber zur ganz normalen, zur täglichen Kindererziehung, das gilt nicht nur für Computerspiele. Erst einzugreifen, wenn das Kind 16 Jahre alt ist, haut natürlich nicht hin. Die Eltern müssen die Grenzen viel früher ziehen, dann kommt es auch nicht zu problematischem Spielverhalten.

**SPIEGEL:** Wo ist denn für Sie die Grenze erreicht, von der an Jugendliche zu lange spielen? Zwei Stunden am Tag?

**Lorber:** Schwer zu sagen. Das hängt zum einen natürlich vom Alter ab. Außerdem sind es ja oft Wellen, in denen man mal mehr spielt und dann auch mal wieder weniger. Die Eltern müssen natürlich darauf achten, dass ihr Kind die unterschiedlichen Dinge, die im Leben wichtig sind, in Einklang bringen kann.

**Wölfling:** Ja, das klingt alles super. Eltern, die ihre Kinder pädagogisch wertvoll an das Spielen heranführen, sie zu vernünftigem Umgang damit erziehen und sie auch korrigieren können. Was Herr Lorber fordert, das sind doch ideale Zustände. Das Problem ist, dass es diese

Wirklichkeit in der Breite der Elternhäuser nicht gibt. Und auch nicht in den Jugendzimmern. Um noch mal die schon erwähnte KFN-Studie zu zitieren, korreliert das Ausmaß von Computerspielen in der neunten Klasse deutlich mit dem Notendurchschnitt. Das sollte man auch nicht schönreden. Und was die medienpädagogischen Modellprojekte angeht, die es ohne Frage gibt, so muss man auch sagen, dass sie in der Breite noch nicht wirken. Gerade Jugendliche, die gefährdet sind, werden kaum erreicht.

**SPIEGEL:** Warum fällt es Eltern so schwer, das hinzubekommen?

**Wölfling:** Oft merken sie gar nicht, welche Entwicklung da abläuft, und wenn sie es endlich merken, nach sechs Monaten

## „Warum nicht eine Steuer auf Spiele? Damit könnte man Therapieplätze aufbauen.“

Klaus Wölfling

oder einem Jahr, ist es schon zu spät. Es verhält sich eben nicht immer so ideal mit der Betreuung, wie Herr Lorber denkt. Und wie sollte es auch, etwa in Alleinerziehendenfamilien oder Familien mit zwei voll berufstätigen Eltern? Wenn ein Jugendlicher sich aber erst mal seine Position in der Spielewelt erkämpft hat, fällt es immer schwerer, ihn davon zu überzeugen, sie wieder aufzugeben. Den Punkt verpassen viele. Deshalb bin ich auch ganz d'accord mit Ihnen: Wenn die Regel, dass ein Elfjähriger am Tag nur 45 Minuten spielen darf, flächendeckend umgesetzt würde, hätten wir die Probleme ja nicht. Haben wir aber.

**SPIEGEL:** Sprechen wir doch mal über ein paar Ideen, wie man diese Probleme an-

gehen könnte. Was hätten Sie, Herr Lorber, gegen ein Gesetz wie in Südkorea, wo die Anbieter von Online-Rollenspielen Minderjährige zwischen Mitternacht und sechs Uhr morgens ausschließen müssen? Gegen sechs Stunden Schlaf für Jugendliche werden Sie doch nichts einzuwenden haben.

**Lorber:** Natürlich nicht, aber ich halte nichts von solchen Verboten, aus pädagogischen Gründen. Verbote wirken nie überzeugend und sind eher eine Verlockung, dagegen zu verstoßen. Anstatt zu hoffen, damit das Problem zu lösen, sollten sich Eltern lieber dafür interessieren, was die Kinder machen, und vielleicht auch mal mitspielen. Dann fällt es auch leichter, Vorbild zu sein und Grenzen zu setzen.

**Wölfling:** In der Suchtprävention ist es aber leider auch so, dass wir mit Verboten arbeiten müssen, weil nicht alle Familien so schön funktionieren, wie wir uns das wünschen.

**SPIEGEL:** Nächster Versuch, wieder ein Beispiel aus Südkorea: Dort müssen Minderjährige bei Online-Spielen nach zwei Stunden eine Zehn-Minuten-Zwangspause einlegen, nach weiteren zwei Stunden ist Schluss für den Tag; die Technik sorgt dafür.

**Lorber:** Wir haben doch schon die Möglichkeit, die Zeiten an den Geräten beliebig zu begrenzen. Auch hier bin ich nicht der Meinung, dass wir darüber hinaus Gesetze brauchen, die so etwas regeln.

**SPIEGEL:** Dann ahnen wir, was Sie von einer Sondersteuer auf Computerspiele halten, vergleichbar mit der Tabak- oder der Branntweinsteuer.

**Lorber:** Ich glaube nicht, dass es unsere Aufgabe ist, das Gesundheitssystem in Deutschland mitzufinanzieren. Electronic Arts unterstützt bereits mit viel Geld Projekte, die Spielern Medienkompetenz vermitteln sollen, das Gleiche macht etwa die neue „Stiftung Digitale Spielekultur“, die unser Bundesverband BIU zusammen mit dem Bundesverband G.A.M.E. gegründet hat.

**Wölfling:** Eine Steuer? Warum eigentlich nicht? Es gibt eben Defizite, die durch Aufklärungskampagnen reduziert werden müssten. Dafür fehlt's an Geld, und so etwas mit einer Steuer auf Computerspiele zu finanzieren hätte den Vorteil, dass die Mittel von staatlichen Stellen verteilt werden könnten. Also weitgehend frei von den Interessen der Spieleindustrie. So könnte man Therapieplätze, aber auch die Prävention flächendeckend aufbauen.

**SPIEGEL:** Herr Lorber, Herr Wölfling, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

### Martin Lorber

ist Pressesprecher und Jugendschutzbeauftragter des Computerspielherstellers Electronic Arts aus Köln. Electronic Arts ist einer der globalen Marktführer bei Computerspielen. Bevor Lorber, 46, zu Electronic Arts ging, arbeitete er als Pressesprecher für die Kölner Philharmonie und als Redakteur für den Süddeutschen Rundfunk in Stuttgart.



KARSTEN SCHÖNE / DER SPIEGEL



KARSTEN SCHÖNE / DER SPIEGEL

### Klaus Wölfling

Der Psychologe leitet die Ambulanz für Spielsucht am Universitätsklinikum Mainz. Es ist die erste Ambulanz dieser Art, die in Deutschland eröffnet wurde, im Jahr 2008. Wölfling, 42, ist außerdem im Vorstand des Vereins „Internetsuchthilfe“, ebenfalls in Mainz.