



Computerspieler*

Hochgefühl und Macht im Netz

Dabei breitet sich das Spielproblem so rasend aus wie die Computer selbst. Elektronisches Spielzeug war auch in diesem Jahr heißbegehrt. Bei jedem zweiten Kind stand es nach Angaben der Marktforscher der Firma Synovate auf der Wunschliste für Weihnachten. Nur gut ein Drittel der Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren wünschte sich klassisches Spielzeug wie Bastelsets oder Autos. Puppen und Stofftiere standen nur noch bei 14 Prozent der Kleinen auf dem Wunschzettel.

Offensichtlich leben schon viele 10- bis 20-Jährige in einer Art Parallelwelt. „Süchtige befriedigen im Netz vor allem ihre sozialen Bedürfnisse“, weiß der Psychologe Thomas Hintz vom Mannheimer Zentralinstitut für Seelische Gesundheit. Sie suchten Gesprächspartner und Bestätigung in der virtuellen Welt und vernachlässigten darüber ihr soziales Leben in der Realität.

Anders als bei einer Drogenabhängigkeit wird das Hochgefühl bei der Spielsucht nicht von einer Substanz produziert, sondern durch soziale Erfolge. Die Heranwachsenden werden nicht high vom Hasch, sondern berauschen sich an ihrer Rolle als Ork, Elfe oder Ritter. „Im Netz habe ich das Gefühl“, gab ein Online-Süchtiger bei einer Untersuchung zu Protokoll, „ich kann Entscheidungen treffen, ich habe Macht.“ Auf die Frage, warum er denn so oft vor dem Computer sitze, erklärte ein Junge: „Da kann ich meinen Vater jeden Tag totschießen.“

Durchschnittlich 35 bis 40 Stunden pro Woche verbringen Extremspieler im Netz. Nicht jeder wird allerdings dabei zwangsläufig zum Abhängigen. „Es gibt Jungen, die jahrelang ‚World of Warcraft‘ spielen und dann von einem Tag auf den anderen aufhören, weil sie sich verliebt haben“, erklärt Forscherin Grüsser-Sinopoli.

Die unendlichen Weiten des Netzes haben die Probleme verschärft, die beim Aufkommen von PC- und Konsolen-Spielen kaum absehbar waren. Online-Rollenspiele wie „World of Warcraft“ – mit weltweit mehr als neun Millionen Abonnenten – ziehen mittlerweile Spieler über Jahre in ihren Bann. Mit einem einfachen Lockmittel: Sie belohnen diejenigen, die im Cyberspace die meiste Zeit verbringen. Über sogenannte Gilden verabreden sich die Spieler zu Online-Feldzügen, die mehrere Stunden dauern können. Wer nicht mitmacht, dem droht Ächtung oder Ausschluss. Die Spieler erschaffen ein soziales Umfeld, das es nur noch im Internet gibt und Tag für Tag zur Teilnahme zwingt in einem System aus Belohnung und Strafe.

Während die neue Sucht schnell um sich greift, können Wissenschaft und Politik nur

SPIELSUCHT

Ork statt Haschisch

Hunderttausende Deutsche sind süchtig nach Computerspielen. Weil es keine ausreichenden Therapieangebote gibt, setzen Betroffene auf Selbsthilfe.

Wie immer war Thomas R., 17, nach der Schule als Erstes in sein Zimmer geeilt, um den Computer hochzufahren. Er verzichtete wie immer auf das Mittagessen, um keine Minute zu verlieren, und wie immer war an Hausaufgaben nicht zu denken. Aber an diesem Tag blieb der Bildschirm dunkel. Seine Mutter hatte das Netzkabel einfach durchgeschnitten. Für Thomas brach die Welt, seine virtuelle Welt, zusammen. Er rastete aus, schrie seine Mutter an, schmiss eine Flasche gegen die Wand, heulte und zitterte vor Wut und rannte aus der Wohnung. „Das war nicht mehr mein Kind“, sagt seine Mutter rückblickend.

Noch ein Jahr zuvor war die Mutter stolz auf den Gymnasiasten. Aber der Junge aus Berlin-Friedrichshain, der zweimal in der Woche zum Handballtraining ging, sich am Wochenende mit seinen Kumpels im Jugendclub traf, der ordentliche Schüler mit einem Notenschnitt von 2,8 war einfach abgedriftet: verschwunden in den unendlichen Weiten der „World of Warcraft“, eines Online-Rollenspiels.

Nun ist Thomas einer von Hunderttausenden Computerspielsüchtigen in Deutschland. Nach einer Studie der Interdisziplinären Suchtforschungsgruppe an der Berliner Charité (ISFB) zeigte rund jeder zehnte Computerspieler Merkmale

einer Sucht. Manche Schätzungen gehen von rund 1,5 Millionen Abhängigen in Deutschland aus.

Die Wissenschaftler fordern ein Einschreiten der Politik, denn die Mechanismen der Abhängigkeit seien mit denen der Alkoholsucht vergleichbar. „Die Zahlen sind erschreckend und fordern die sofortige Umsetzung flächendeckender Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen“, sagt Sabine Grüsser-Sinopoli von der ISFB. Mehrere tausend Spieler wurden befragt, darunter Hunderte Grundschüler. Das Fazit: Viele von ihnen sind kaum mehr sozialfähig.

Bei Thomas begannen die Probleme mit einem gutgemeinten Weihnachtsgeschenk: „World of Warcraft“ lag 2006 unter dem Baum, und auch die zusätzliche Monatsgebühr von zwölf Euro für das Spiel nahm seine Mutter in Kauf. Sie war ja schon froh, dass er sich nicht so ein reines Ballerspiel gewünscht hatte. Sie wollte nicht altmodisch sein, schließlich, so hatte sie gelesen, gehe es bei dem Spiel ja auch um Teamfähigkeit.

Doch bereits nach wenigen Wochen verließ Thomas kaum noch sein Zimmer. Zum gemeinsamen Essen erschien er nur selten. Er schwänzte sein Handballtraining, blieb auch an den Wochenenden zu Hause. Morgens kam er kaum aus dem Bett, weil er sich sogar nachts heimlich vor den Computer setzte. Und wenn die Mutter ihn auf die schlechteren Schulnoten ansprach, reagierte er aggressiv. Hilfe fand sie schließlich bei der Telefon-Hotline der ISFB, die zum sofortigen Einschreiten riet und nun auf der Suche nach einem Therapieplatz für Thomas ist.

Die meisten Krankenkassen aber erkennen die Diagnose Computersucht nicht an. Obwohl sich der Spieldrang schleichend zu einem gesellschaftlichen Großproblem entwickelt hat, sind Therapieplätze in Deutschland noch immer rar. Erst in rund einem Dutzend Einrichtungen gibt es bislang spezielle Angebote.

* Auf der Games Convention im August 2007 in Leipzig.

langsam reagieren – allein schon weil die neue Form der Abhängigkeit erst erforscht werden muss. Da es bislang wenige wissenschaftliche Untersuchungen gibt, ist die Krankheit nicht einmal als solche anerkannt. Wer einen Therapieplatz sucht, muss selbst zahlen, bei seiner Kasse betteln oder auf „psychische Störung“ plädieren. Wenigstens verschärfte das Bundeskabinett kurz vor Weihnachten die Kennzeichnungspflicht für sogenannte Ballerspiele.

Es scheint ein wenig wie beim Wettlauf zwischen Hase und Igel zu sein. Politik und Wissenschaft haben auf die virtuelle Gefahr kaum reagiert, da ist die Industrie längst weiter. Alarmiert durch die schlagzeilenträchtigen Diskussionen über Gewaltspiele, setzt sie längst auf neue Geschäftsideen, um vom Negativ-Image wegzukommen: „Der Trend geht klar zu Online-Rollenspielen und ‚Serious Games‘“, sagt Peter Vorderer, Experte für neue Medien an der Freien Universität Amsterdam. Die „Serious Games“ sollen dem Spieler das gute Gefühl geben, es gehe auch um Gehirnjogging.

Alleingelassen vom Gesundheitswesen, greifen die Angehörigen der Exzessivspieler zur Selbsthilfe – oftmals auch im Netz. Inzwischen existiert eine ganze



Zielgruppe Kind: Erschreckende Zahlen

Reihe von Internet-Plattformen wie www.onlinesucht.de, auf denen sich Betroffene austauschen und Angehörige Unterstützung finden können. Es gibt Berichte von Menschen, die den Ausgang aus ihren künstlichen Welten nicht mehr finden.

Ein „World of Warcraft“-Spieler etwa erzählt von einem 14-jährigen Mädchen, das sich in einen Mitspieler verliebte: „Es gab keine Fotos, keine Telefonate, aber beide waren fest davon überzeugt, dass sie sich bis an ihr Lebensende lieben würden.“ Das Problem nur: Der Junge wohnte 800 Kilometer weit entfernt. Das Mädchen wurde depressiv, weil es nicht zu dem Jungen konnte. Eines Tages loggte sich dann die Mutter ein und fragte, was eigentlich los sei. Da war es fast zu spät: Ihre Tochter

hatte versucht, sich aus Liebeskummer mit einem Küchenmesser umzubringen.

Die Sucht erfasst allerdings nicht nur Jugendliche. „Bei uns melden sich Rechtsanwälte, die wegen Internet-Sucht ihre Praxis aufgeben mussten, verzweifelte Ehefrauen, die mit den Kindern dastehen, während der Mann nur noch am Computer zockt“, sagt Christine Hirte. Seit sie zusehen musste, wie ihr Sohn beim Spielen im Netz verwehrloste, betreibt sie unter der

Netzadresse www.rollenspielsucht.de Aufklärung.

Die virtuelle Realität sei schon viel weiter als die gesellschaftliche Debatte in Deutschland, sagt Medienwissenschaftler Vorderer. „Video- und Online-Spiele haben die Gesellschaft längst infiltriert. Ihre Bedeutung kann gar nicht hoch genug eingeschätzt werden als Leitmedium“, mahnt er. Forschung und Politik in Deutschland vernachlässigten fahrlässig „diese unendliche Dimension“.

Dabei hat die Spieleindustrie, deren Umsatz in Deutschland bei 1,13 Milliarden Euro liegt, schon die nächste Zielgruppe im Visier. Speziell auf Senioren zugeschnittene Games sollen die wachsende Schar der Rentner an die Computer locken.

MARKUS DEGGERICH, IRINA REPKE