

Computerspielsucht

Was haben Online-Spiele mit Glücksspielautomaten gemeinsam? Wie tragen sie dazu bei, dass vor allem männliche Jugendliche in exzessives oder gar suchtartiges Spielen geraten?

Christian Pfeiffer, Regine Pfeiffer

Max*: „Ich bin 15 und spiele nun seit ca. 1 Jahr WoW. Und ich habe eingesehen ich bin süchtig nach diesem Spiel. Wenn ich um 3 Uhr von der Schule komme spiele ich bis mindestens 22 Uhr, bei Raids noch länger. Am WE sogar von morgens 10 bis nachts um 1! Ich habe wie gesagt eingesehen dass es viel viel viel zu viel ist. Ich bin dadurch wahnsinnig schüchtern geworden und es fällt mir schwer Leute anzusprechen. Das habe ich während dem Jahr WoW komplett verlernt, im Spiel ist alles viel einfacher... Mädchen anzusprechen ist mir nahezu unmöglich da ich gar nicht weis (Rechtschreibfehler im Original) was ich mit ihnen reden soll...“

Michael*: „Vier Jahre lang war ich gedanklich pausenlos mit dem Spiel WoW beschäftigt, auch bei der Arbeit. Ich war nicht bei mir, sondern ausschließlich in der virtuellen Welt. Selbst heute noch, zwei Jahre nach meinem Ausstieg, fehlt mir das Glücksgefühl, das mir durch das Belohnungsprinzip in WoW einen ständigen Kick garantiert hatte, und noch heute kann ich kein wirkliches Interesse mehr aufbringen für das, was man Hobby nennt. Gegen die Welt von WoW erscheint mir noch heute alles fahl, wie ausgebleicht.“

Beide Berichte stammen von „Rollenspielsucht.de“, einer eindrucksvollen Selbsthilfeseite im Internet. Die Münchner Familie Hirte hat sie eingerichtet, nachdem ihr Sohn 2007 in dem Online-Spiel World of Warcraft abgetaucht war.

Wie stark sind Jungen und Mädchen betroffen?

Berichte wie diese gibt es inzwischen Zehntausende in den internationalen Internetforen. Aber zu welchem Anteil sind deutsche Jugendliche von diesem Problem erfasst? Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen hat zur Klärung dieser Frage 2007/2008 eine Repräsentativbefragung mit ca. 15.000 Neuntklässlern aus 61 zufällig ausgewählten Städten und Landkreisen Deutschlands durchgeführt. Eine psychische Abhängigkeit vom Computerspielen haben wir dabei dann als gegeben angesehen, wenn folgende Merkmale gegeben waren:

- 1. Einengen des Denkens und Verhaltens.** Ein Süchtiger lässt zu, dass sein Leben vom Spiel dominiert wird. Das Spielen wird zu einer Art Obsession, auf die sich sein Denken und Handeln immer mehr konzentriert.
- 2. Kontrollverlust.** Er hat sein Spielen nicht mehr unter Kontrolle und spielt immer wieder erheblich länger, als er eigentlich wollte.
- 3. Weiterspielen trotz negativer Folgen.** Er bleibt am Computer sitzen und spielt, obwohl er genau weiß, dass ihm das nicht gut tut, dass seine Leistungen schlechter werden, dass er seinem Körper, seiner Gesundheit schadet, dass er seine sozialen Beziehungen ruiniert.

**Name wurde von uns geändert*

Bei Zugrundelegung dieser Definition sind von den 15-jährigen Mädchen nur 0,3 Prozent als süchtig einzustufen, von den Jungen dagegen mit 3,0 Prozent zehn Mal so viel. Hinzu kommt, dass von den Jungen weitere 4,8 Prozent suchtfährdet sind. (Mädchen 0,5 %). Sie erfüllen also die Suchtmerkmale zumindest teilweise. Zusätzlich verbringen 7,5 Prozent der Jungen als sogenannte Extensivspieler pro Tag mindestens 4,5 Stunden mit Computerspielen. Auch hier sind es bei den Mädchen mit 3,2 Prozent deutlich weniger. In absoluten Zahlen ausgedrückt ergibt das für die drei Geburtsjahrgänge der männlichen 14- bis 16-Jährigen ein erschreckendes Bild. **Pro Jahrgang sind von den Jungen 34.000 in suchtartigem Spielen geraten** (süchtig oder gefährdet). **Hinzu kommen ca. 32.500 Extensivspieler.** Die Vergleichszahlen der Mädchen liegen mit 3.700 bzw. 13.800 erheblich niedriger.

Das kann es nicht überraschen, was sich heute im Hinblick auf die **Schulleistungen** zeigt. Während z. B. Anfang der neunziger Jahre noch gleich viel Männer und Frauen das Abitur geschafft haben und sich hier auch zu den Spitzenleistungen kein Unterschied ergeben hat, ist die Situation heute völlig anders. Die Frauen liegen beim Abitur mit 56 zu 44 Prozent klar vorn. Pro Jahrgang sind es damit heute 30.000 mehr Frauen als Männer, die die Berechtigung zum Hochschulstudium erwerben. Zusätzlich dominieren die Frauen bei denen, die einen Notendurchschnitt mindestens 1,5 erreichen. Da so ein Spitzenabitur beispielsweise Voraussetzung für die Zulassung zum Medizinstudium ist, sind dort heute zwei Drittel der Erstsemester Frauen. Die Schulstatistiken zeigen wiederum, dass die Jungen heute bei den Schulabbrechern und den Sitzenbleibern mit 63 bzw. 62 Prozent klar dominieren. Nach den Untersuchungen des KFN besteht kein Zweifel daran, dass diese Leistungsunterschiede in hohem Maß durch extensives Computerspielen und die Computerspielsucht der Jungen verursacht werden.

Doch welche Einflussfaktoren sind dafür verantwortlich, dass derart viele männliche Jugendliche in psychischer Abhängigkeit vom Computerspielen geraten oder zumindest mit dieser Freizeitbeschäftigung extrem viel Zeit verbringen? Im Ergebnis zeigt unsere Untersuchung einerseits, dass vor allem solche jungen Menschen gefährdet sind, die gerade eine persönliche Krise durchlaufen oder im realen Leben generell zu kurz gekommen sind, die also weder in ihrem sozialen Umfeld noch im Leistungsbereich große Erfolge und starke Anerkennung ernten können. Andererseits wird aber auch deutlich, dass im Vergleich der Spiele große Unterschiede auftreten. Da gibt es solche, deren Nutzer nur höchst selten abhängig werden und andere, wie etwa das eingangs erwähnte World of Warcraft (WoW), bei dem jeder Fünfte in suchtartigem Spielen gerät.

Warum macht WoW süchtig?

Wie schaffen es diese Online-Rollenspiele, Menschen dermaßen in ihren Bann zu ziehen, dass viele von ihnen damit ihr Leben ruinieren? Die entscheidende Antwort bietet bereits der zweite der beiden Selbstberichte, die wir eingangs zitiert haben: Kern der Sache ist der ständige Kick durch die Belohnungen im Spiel.

Im Titelbild sehen Sie vier phantastische Figuren, die gegen einen Drachen kämpfen. Jeder dieser „Avatare“ wird von einem realen Menschen gesteuert, der allein zu Hause vor seinem Computer sitzt, der aber mit seinen Mitspielern über Headset kommunizieren kann. Diese Kooperation in der Gruppe beim Kampf gegen Monster wird von Aussteigern regelmäßig als ein wichtiger Einflussfaktor für ihre Sucht beschrieben. Hinzu kommt aber das **äußerst raffinierte System der Belohnungsvergabe**. Wenn von den Spielern ein Monster wie hier

der Drachen getötet worden ist, eröffnet dies die Chance, dass es bestimmte Belohnungen fallen lässt – oder, wie es in der Spielersprache heißt „droppt“. Es „droppt“ diese gewissermaßen so, wie ein Osterhase Eier legt. Auf diese sogenannten „Items“ sind alle Spieler scharf, denn sie machen ihre Virtuellen Stellvertreter schneller, stärker, erfolgreicher. Das Ärgerliche jedoch ist: die getöteten Monster droppen völlig unregelmäßig. Der Spieler weiß zwar, dass der jeweilige Gegner sein Wunsch-Item, etwa eine Waffe oder einen Brustpanzer, „im Angebot“ hat. Aber ob er es nach dem Kampf droppt ist reine Glückssache.

Und genau das ist das Suchtprinzip. Die aufgeregte Erwartung, die den Spieler erfüllt, ist die gleiche, die ein Automatenspieler vor seinem Gerät empfindet: die Unberechenbarkeit des Belohnungs-Spenders legt die Spieler beider Gattungen in Fesseln. Dies ist der Grund, warum die Diagnosekriterien für Glücksspielabhängigkeit und die für Computerspielabhängigkeit sich in solch hohem Ausmaß ähneln.

„Kostenlose“ Browserspiele

Seit einigen Jahren boomt im Internet das Angebot „kostenloser“ Browserspiele (auch free-to-play Games genannt); Firmen wie Bigpoint, Gameforge und andere veröffentlichen laufend neue. Ihre Attraktivität ist vor allem darin begründet, dass viele Spieler zögern, wie bei WoW monatliche Gebühren zu zahlen. Stattdessen probieren sie dann lieber auch mal diese kostenlosen Angebote.

„Und was ist der Haken?“ werden Sie sich fragen. Natürlich ist einer dabei. Wenn Sie ein geduldiger Mensch sind, wenn Sie Frustrationen gut ertragen können, wenn Sie bereit und fähig sind, Phasen von Langeweile, Niederlagen oder Pechsträhnen in Kauf zu nehmen, dann können Sie tatsächlich solche Browserspiele lange nutzen, ohne einen Cent zu bezahlen. Aber Sie werden eben erleben, dass andere schnellen Erfolg ernten und ihnen im Kampf klar überlegen sind, weil sie sich gegen reales Geld Zusatzitems gekauft haben. Die machen einen schneller, schöner und stärker.

Das Ärgerliche ist nun, dass es bei diesen Browserspielen viele gibt, die sich speziell an Kinder richten. Die Verbraucherzentrale NRW hat deshalb bereits 2009 mit der klaren Bewertung „Perfide Abzocke mit kindlichem Spieltrieb“ vor diesen Gratisangeboten gewarnt. 154,75 Euro hatte ein 14-Jähriger, dessen Eltern die Verbraucherschützer interviewt hatten, im Rollenspiel „Metin2“ für solche „Items“ wie einen Drachenumhang oder eine Zauberhand ausgegeben. In der KFN Forschungsgruppe wurde dieses Spiel inzwischen genauer untersucht. So haben wir einen Jugendlichen kennengelernt, der wie er sagte, „fünf- bis sechstausend Euro, vielleicht auch mehr“ im Metin-Shop gelassen hat. Und wir wissen, dass Metin 2 mit genau den gleichen Methoden Sucht erzeugt, wie wir es oben für World-of-Warcraft beschrieben haben.

Die Spielehersteller wiederholen immer und immer wieder, dass ihre Angebote fair seien. Auch ein Spieler, der kein Geld ausgibt, hätte die Chance, gegen solche mitzuhalten, die bereit sind, zu bezahlen. Aber wenn man einmal hinter die Fassaden dieser Gratis-Anbieter schaut, dann wird eine andere Sprache gesprochen. Ich (Regine Pfeiffer) konnte im Mai 2011 in Berlin an einem sogenannten Virtual-Goods-Summit teilnehmen, einem internationalen Gipfeltreffen von Spielefirmen, auf dem über die Geschäfte mit solchen virtuellen Starkmachen und Pech-Verhinderern beraten wurde. In einem der Vorträge stellte Julian Hühnermann – ehemals Entwickler bei Big Point - dar, auf welche Weise Spieler dazu gebracht werden, hat er dargestellt, auf welche Weise Entwickler alte, sowieso schon völlig überbewertete Items auszurangieren, und gegen neue, noch teurere der gleichen Art

auszutauschen. In der falschen Annahme, es seien nur Gleichgesinnte im Raum, war der Redner dabei dermaßen in Begeisterung geraten, dass er alle Vorsicht vergaß. In allen Einzelheiten legte er das rüde Kalkül mit der Verführbarkeit der Spieler offen und sagte über den Typus Mensch, der bei den Firmen für die Entwicklung solcher Spiele zuständig ist „They have to have fun, ripping off people“. Es müssten Leute sein, die Spaß daran haben, andere abzuzocken. Angesichts dieser Bezahlmodelle würde er allerdings seine eigenen Kinder keine free-to-play Games spielen lassen. Damit hat er klar dem widersprochen, was die Firmen in der Öffentlichkeit vom Prinzip Fairness ihrer Spiele behaupten.

Was ist zu tun?

Wie können wir verhindern, dass jeder sechste bis siebte männliche Jugendliche entweder in suchtartiges Spielen verfällt oder zumindest pro Tag als Extensivspieler mehr als 4,5 Stunden mit diesem Hobby verbringt? Das KFN führt zu dieser Frage gegenwärtig ein großes, vom Niedersächsischen Wissenschaftsministerium finanziertes Forschungsprojekt durch. Mit verschiedenen Untersuchungsansätzen klären wir nicht nur, wie junge Menschen in die Computerspielsucht hineinwachsen sondern auch, wie sie da wieder herauskommen – mit oder ohne Therapie. Wenn wir im Rahmen öffentlicher Vorträge Zwischenergebnisse aus diesem Projekt oder die Forschungsbefunde unserer früheren Untersuchungen darstellen, reagieren vor allem ältere Zuhörer nicht selten mit einer Radikalforderung: „Solche Spiele, die für die Sucht mit verantwortlich sind, sollte man alle verbieten!“ lautet oft eine Forderung älterer Zuhörer, wenn wir in Vorträgen über das Problem informieren. Doch auf diesem Weg werden wir nicht zum Ziel kommen. Zum einen fehlt eine rechtliche Möglichkeit, so vorzugehen. Zum anderen ist das Internet nun einmal für jeden offen. Verbote gehen hier ins Leere.

Aber es gäbe durchaus eine juristische Option, die Gefährdung durch derartige Online-Rollenspiele zu verringern. Ausgerechnet World of Warcraft, das Spiel mit dem größten Suchtpotenzial, ist bei uns ab dem Alter von zwölf freigegeben. Es erscheint absurd, dass den Eltern damit das falsche Signal vermittelt wird, es handele sich hier um ein harmloses Kinderspiel. Nein – hier ist durchaus die Politik zum Handeln aufgerufen. Wir freuen uns deshalb, dass auch die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Frau Dyckmans, dies inzwischen erkannt hat und zu Recht die Forderung aufstellt, dass man für derartige Online-Rollenspiele die **Alterseinstufungen herauf setzen** sollte. Aber auch das würde noch nicht den Durchbruch bringen.

Entscheidend ist aus unserer Sicht etwas anderes. Es muss gelingen, den Jungen an den Nachmittagen etwas zu bieten, was mindestens ebenso spannend ist wie Computerspielen. Angesichts der Tatsache, dass 15-Jährige bei uns im Durchschnitt pro Tag knapp zweieinhalb Stunden mit Computerspielen verbringen, brauchen wir als Alternative dazu attraktive Angebote, die alle Kinder und Jugendlichen erreichen. Das kann einerseits über Ganztagschulen realisiert werden. Sie sollten bundesweit einem Motto verpflichtet sein: Lust auf Leben wecken durch Sport, Musizieren, Theater spielen und soziales Lernen. Wenn es so gelingt, in den Schülern Leidenschaften für reale Lebensinhalte zu wecken, die auch an den Wochenenden und in den Ferien ihre Freizeit prägen, wäre die Gefahr eines extensiven oder sogar suchtartigen Computerspielens deutlich verringert. Andererseits sind aber auch die Eltern gefordert. So sollten sie jedenfalls bis zum Alter von 12 völlig darauf verzichten, ihren Kindern Bildschirmgeräte ins Zimmer zu stellen. Ferner ist es auch ihre Aufgabe, ihre Kinder für eine lustvolle, aktive Freizeitgestaltung zu motivieren – am besten durch eigenes Vorbild.

Literaturhinweis:

Rehbein, F., Kleimann, M., Möble, T. (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Forschungsbericht 108. Hannover: KFN

Pfeiffer, R. (erscheint 2011): Hochprozentiges für Kinder, Jugendliche und Erwachsene – Das Abhängigkeitspotenzial von Online-Rollenspielen und Browserspielen. In: Christoph Möller (Hrsg.): Internet- und Computersucht (S. 129-154).



Die beiden Autoren sind Geschwister und veröffentlichen hier zum ersten Mal gemeinsam einen Artikel. Christian Pfeiffer ist Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Regine Pfeiffer ist ehemalige Lehrerin und erforscht seit Jahren in Partnerschaft mit jungen Computerspielern (die nicht suchtfährdet sind) wie Online-Rollenspiele strukturiert sind.

Für den Anfang des Artikels:

