



Computerspielsucht

Was haben Online-Spiele mit Glücksspielautomaten gemeinsam?
Und wie kommt es, dass vor allem männliche Jugendliche in exzessives oder gar suchtartiges Spielen geraten? Prof. Christian Pfeiffer und Regine Pfeiffer über die versteckten Gefahren eines weit verbreiteten Hobbys

Max*: „Ich bin 15 und spiele nun seit ca. 1 Jahr WoW (Anm. d. Red: „World of Warcraft“). 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 Wochenende 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 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 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 alles fahl, wie ausgebleicht.“

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

** (Rechtschreibfehler im Original).

Berichte wie diese gibt es inzwischen Zehntausende in den internationalen Internetforen. Doch wie viele deutsche Jugendliche sind von dem Problem betroffen?

Spielesucht in Deutschland

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) hat zur Klärung dieser Frage 2007/2008 eine Repräsentativbefragung mit ca. 15 000 Neuntklässlern aus 61 zufällig ausgewählten Städten und Landkreisen Deutschlands durchgeführt. Sie galten dann als psychisch abhängig, 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 guttut, dass seine Leistungen schlechter werden, dass er seinem Körper, seiner Gesundheit schadet und dass er seine sozialen Beziehungen ruiniert.

Gemäß dieser Definition sind von den 15-jährigen Mädchen 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 suchgefährdet sind (Mädchen 0,5 Prozent). 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 suchartiges Spielen geraten (süchtig oder gefährdet). Hinzu kommen ca. 32 500 Extensivspieler. Die Vergleichszahlen der Mädchen liegen mit 3 700 bzw. 13 800 erheblich niedriger.

Auswirkungen der Spielesucht

Da kann es nicht überraschen, was sich heute im Hinblick auf die Schulleistungen zeigt. Während etwa Anfang der neunziger Jahre noch gleich viele 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. Zusätz-

lich dominieren die Frauen bei denen, die einen Notendurchschnitt von 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 Schulab-

Nicht jedes Spiel führt automatisch zu einem Suchtverhalten. Gefährlich sind vor allem solche, die bei der Verteilung von Belohnungen mit Glücksspielelementen arbeiten

brechern und den Sitzbleibern mit 63 bzw. 62 Prozent klar dominieren. Nach den Untersuchungen des KFN besteht kein Zweifel daran, dass diese Leistungsunterschiede in hohem Maß durch extensives Spielen und die Computerspielsucht der Jungen verursacht werden. Die Untersuchung zeigt, dass vor allem solche jungen Menschen gefährdet sind, die gerade eine persönliche Krise durchlaufen oder im realen Leben generell zu kurz gekommen sind. Andererseits gibt es aber auch zwischen Spielen große Unterschiede. Bei manchen werden die Nutzer nur höchst selten abhängig. Bei anderen, wie etwa dem eingangs erwähnten World of Warcraft (WoW), gerät jeder Fünfte in suchartiges Spielen.

Warum machen manche Spiele süchtig?

Die entscheidende Antwort auf diese Frage bietet der zweite der beiden Selbstberichte am Anfang dieses Artikels: Kern der Sache ist der ständige „Kick“ durch die Belohnungen in Spielen wie WoW. Im Titelbild sehen Sie vier fantastische 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 das äußerst raffinierte System der Belohnungsvergabe. Wenn von den Spielern ein Monster (wie hier der Drache) getötet worden ist, lässt dieser bestimmte Belohnungen fallen oder, wie es in der Spielersprache heißt, „droppt“ diese. Auf diese sogenannten „Items“ sind alle Spieler scharf, denn sie machen ihre virtuellen Stellvertreter schneller, stärker, erfolgreicher. Das Ärgerliche jedoch ist: Die Belohnungen der getöteten Monster sind 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 zurücklässt, 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. ▶

Jungen erliegen viel häufiger einer Computerspielsucht als Mädchen und spielen insgesamt deutlich mehr. Mit fatalen Folgen: In der Schule fallen sie zunehmend hinter den Mädchen zurück und können auch beim Abschluss nicht mithalten

GESELLSCHAFT SPIELSUCHT

Vorsicht bei „kostenlosen“ Einstiegerspielen

Seit einigen Jahren wächst im Internet das Angebot „kostenloser Browserspiele“ (auch „free-to-play Games“ genannt) stark an; Firmen wie Bigpoint, Gameforge und andere veröffentlichen laufend Nachschub. Ihre Attraktivität ist vor allem darin begründet, dass viele Spieler zögern, monatliche Gebühren zu zahlen. Stattdessen probieren sie dann lieber auch mal diese kostenlosen Angebote. Und der Haken? Tatsächlich können sie solche Spiele lange nutzen, ohne einen Cent zu bezahlen – wenn sie geduldige Menschen sind, Frustrationen gut ertragen können und bereit und fähig sind, Phasen von Langeweile, Niederlagen oder Pechsträhnen in Kauf zu nehmen. Aber sie werden selbst dann erleben, dass andere schnellen Erfolg ernten und im Kampf klar überlegen sind, weil sie sich gegen reales Geld zusätzliche Ausrüstung für ihre Spielfiguren gekauft haben. Die machen einen schneller, schöner und stärker. Das Gefährliche 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 „Metin 2“ für solche „Items“ wie einen Drachenumhang oder eine Zauberhand ausgegeben. In der KFN Forschungsgruppe wurde dieses Spiel inzwischen genauer untersucht. Ein Jugendlicher gab dabei zu, „fünf- bis sechstausend Euro, vielleicht auch mehr“ im Metin-Shop gelassen zu haben. Somit ist klar, dass Metin 2 mit den gleichen Methoden Sucht erzeugt, wie oben für World of Warcraft beschrieben.

Der Spaß am „Abzocken“

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 bietet sich ein anderes Bild. Beispielsweise bei einem sogenannten „Virtual-Goods-Summit“ im Mai in Berlin, einem internationalen Gipfeltreffen von Spielefirmen, auf dem über die Geschäfte mit solchen

Die neueste Bedrohung sind Browserspiele, die mit kostenlosem Einstieg locken. Wer dort richtig mit anderen Spielern mithalten will, muss oft viel Geld ausgeben. Zu den Suchtgefahren kommen dann noch finanzielle Aspekte hinzu

virtuellen Starkmachern und Pech-Verhinderern beraten wurde. Julian Hühnermann – ehemals Entwickler bei Big Point – stellte dort dar, auf welche Weise Spieler dazu gebracht werden, eine alte, sowieso schon völlig überbeuerte Ausrüstung 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 und Vermarktung solcher Spiele zuständig ist: „They have to have fun, ripping off people.“ Auf Deutsch: Es müssen 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.

Verbot von suchtfördernden Spielen?

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 soll dort nicht nur geklärt werden, wie junge Menschen in die Computerspielsucht hineinwachsen, sondern auch, wie sie da wieder herauskommen – mit oder ohne Therapie. Wenn im Rahmen öffentlicher Vorträge Zwischenergebnisse aus diesem Projekt oder die Forschungsbefunde der früheren Untersuchungen vorgestellt werden, reagieren vor allem ältere Zuhörer nicht selten mit einer Radikalforderung: „Solche Spiele, die für die Sucht mit verantwortlich sind, sollte man alle verbieten.“ Doch dieser Weg wird nicht zum Ziel führen. Zum einen fehlt hierfür die rechtliche Möglichkeit. 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 in Deutschland ab zwölf Jahren freigegeben. Damit wird den Eltern das Signal vermittelt, es handele sich hier um ein harmloses Kinderspiel – ein klarer Aufruf an die Politik, zu handeln. Erfreulich ist deshalb, dass auch die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Frau Dyckmans, die Forderung aufstellt, dass man für derartige

Gemeinsam stark:
Das beste Mittel gegen Computersucht ist es,
Jugendlichen echte Alternativen zu bieten



Online-Rollenspiele die Alterseinstufungen heraufsetzen sollte. Aber auch das würde noch nicht den Durchbruch bringen.

Alternativen zum Rechner anbieten

Entscheidend ist aus unserer Sicht etwas anderes. Es muss gelingen, den Jungen an den Nachmittagen etwas zu bieten, was mindestens ebenso spannend ist wie das Spielen am Rechner. Angesichts der Tatsache, dass 15-Jährige bei uns im Durchschnitt pro Tag knapp zweieinhalb Stunden mit solchen Spielen 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, Theaterspielen 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 suchartigen Rechnerspielens deutlich verringert. Andererseits sind aber auch die Eltern gefordert. So sollten sie jedenfalls bis zum Alter von 12 Jahren völlig darauf verzichten, ihren Kindern Bildschirmgeräte ins Zimmer zu stellen. Und schließlich ist es auch ihre Aufgabe, ihre Kinder für eine lustvolle, aktive Freizeitgestaltung zu motivieren – am besten durch eigenes Vorbild. ●

Von Christian Pfeiffer und Regine Pfeiffer



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

Literaturhinweis:

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

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