

Süchtig nach Online-Abenteuern

(von Ellen Nieswiodek-Martin)

Über 20 Millionen Deutsche spielen Computerspiele. Im Trend liegen vor allem so genannte „Multiplayer Online Games“, die gemeinsam mit anderen per Internet gespielt werden. Mit Spielen wie „World of Warcraft“ verbringen meist Jugendliche viele Stunden am Tag vor dem Computer. Doch die Gefahren werden unterschätzt.

Wenn der 16-jährige Bastian nach Hause kommt, drückt er als erstes den „On“ - Schalter seines Rechners. Erst mal schauen, wer von seinen Freunden schon online ist. Auch die 17-jährige Nicole, die zwei Häuser weiter wohnt, schaltet sofort nach der Schule den Computer ein. „Ich habe Computerspiele immer gehasst, vor allem, wenn gekämpft wurde“, sagt sie, „aber seit mein Freund mir 'World of Warcraft' gezeigt hat, bin ich richtig süchtig danach.“ Seit wenigen Wochen spielt Nicole in der Onlinewelt des Spiels einen weiblichen Charakter, genauer: eine Heilerin. „Anfangs hat mein Freund oft stundenlang gespielt und ich habe zugesehen. Manchmal haben wir richtig Stress bekommen, weil wir eigentlich etwas anderes vorhatten. Dann sagte er, dass er jetzt nicht aufhören könne. Damals habe ich das nicht verstanden, seit ich selber spiele, geht es mir genauso.“ Jetzt hat sie sich von ihrem Freund einen PC geliehen, nutzt dessen Software gleich mit.

Früher saßen Computerspieler vor dem Monitor und spielten allein oder gegen den Computer. Doch die Version der Alleinunterhaltung ist langsam aber sicher ausgereizt. Inzwischen werden Computerspiele in den Weiten des WorldWideWeb gemeinsam mit vielen anderen gespielt. Die „Multiplayer Online Games“ finden immer mehr Anhänger. Laut Medienberichten sind es bereits 25 Millionen Menschen weltweit. Die Computerspielbranche verzeichnet mittlerweile höhere Umsätze als die Spielfilmindustrie, die Einnahmen summieren sich durch den Verkauf der Software und Mitgliedsbeiträge der Spielbegeisterten. Marktführer der Online-Rollenspiele ist „World of Warcraft“ („WoW“) - zu Deutsch „Welt der Kriegskunst“ -, das laut Herstellerfirma Blizzard weltweit von über fünf Millionen Menschen gespielt wird. Tendenz stark steigend. Innerhalb von drei Monaten verkaufte Blizzard rund eine Million Exemplare der Fantasy-Software. 40 Euro kostet das Spiel, dazu kommen monatliche Mitgliedsbeiträge von 12 Euro.

Aufgrund der Mitgliedsgebühren finden sich bei „WoW“ nur Spieler, die über das nötige Kleingeld verfügen. Nach der Anmeldung wählen Spieler zwischen verschiedenen Charakterklassen, können die Rolle eines Kriegers, Magiers, einer Heilerin oder eines Schamanen einnehmen. Die virtuelle Figur muss einen Beruf erlernen, um Geld zu verdienen. Bis zu zwei Haupt- und drei Nebenberufe sind aber möglich, um mit den Einnahmen sich und seine Freunde mit den nötigsten Ausrüstungsgegenständen zu versorgen.

Die Schülerin und "WoW" - Begeisterte Nicole sieht bei aller Faszination für das Strategiespiel allerdings auch die problematischen Folgen einigermaßen realistisch: „Man vergisst beim Spielen völlig die Zeit, das geht jedem so. Es ist keine Seltenheit, dass ich vier Stunden spiele. Ich habe es noch nie geschafft, dann aufzuhören, wann ich es mir vorgenommen hatte, obwohl mich genau das bei meinem Freund so ärgert.“ Auch der 22-jährige Jörg, Nicoles Freund, spielt fast täglich, stundenlang. Im Gegensatz zu Nicole spielt er gemeinsam mit seinen Freunden, denn ist ein virtueller Charakter einmal in höhere Level aufgestiegen, werden die Aufgaben so anspruchsvoll, dass ein Spieler sie nicht alleine lösen kann. Da kommt es schon vor, dass Jörg acht Stunden lang im Spiel versunken ist - statt für seine Ausbildung als Fachinformatiker zu büffeln. „Wenn man auf einem höheren Level spielt, dauert es lange, bis man weiter aufsteigt, das braucht so viel Zeit“, erklärt Nicole.

Fünf Prozent der Online-Computerspieler sind süchtig

In virtuellen Welten kann ein Spieler erfolgreich sein, obwohl er im wirklichen Leben gerade eine Flaute erlebt. Er kann Geld anhäufen, obwohl das eigene Bankkonto leer bleibt. Auch der Tod ist nicht bedrohlich, Tote werden bei „WoW“ einfach wiederbelebt und können von vorne beginnen. In virtuellen Welten lässt sich fast alles erreichen - wenn man genug Zeit investiert.

Wer die Zeit nicht hat, greift oft tiefer ins Portemonnaie. Auf Online-Plattformen herrscht ein schwunghafter Handel mit „Pixelschwertern“, virtuellen Häusern, selbst mit virtuellem Leben. Ein Spieler kauft für reales Geld einen hochstufigen Charakter und spart dadurch die Zeit, die er brauchte, um mühsam im Spiel aufzusteigen. Neben den finanziellen Ausgaben liegt im Faktor Zeit das große Problem: Rund fünf Prozent der Onlinespieler werden mittlerweile als süchtig eingestuft. Zu diesem Ergebnis kommt eine Studie der Universität Mainz. „Die Hälfte der Betroffenen ist sich ihrer Sucht bewusst und verbringt mehr als 60 Stunden pro Woche im Internet“, so der Soziologe Udo Thiedeke. Der Wissenschaftler und seine Kollegen haben 10.000 Personen zu ihrem Spielverhalten befragt. Danach scheint der Großteil der befragten Spieler das Spiel in der virtuellen Welt in ihren Tagesablauf

einzugliedern, es wird zu einem festen Bestandteil ihrer Freizeitbeschäftigung. Süchtig nach dem virtuellen Leben werden Menschen, „die auch im realen Leben Probleme haben, Kontakte aufzubauen. Sie betrachten die Onlinewelt als Ventil - auch um Herrschaft auszuüben“, erklärt Thiedeke.

Pädagoge: Computerspielen muss Nebensache bleiben

Nicole und Bastian haben dieses Problem nicht, ihnen macht das Spiel einfach Spaß. Michael Grunewald, Pädagoge im Frankfurter Zentrum für Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche, merkt allerdings an: „Es besteht ganz klar eine Gefahr der Abhängigkeit, dass die virtuelle Welt wichtiger wird als die reale. Bei Jugendlichen und Erwachsenen. Das Internet und die Spielwelten sind 24 Stunden am Tag verfügbar - damit muss man umgehen lernen.“ Grunewald findet es wichtig, dass „das Spielen den wichtigen Tagesaktivitäten untergeordnet bleibt, also eine Nebenrolle im Alltag“ spielt.

Nach seiner Beobachtung sind Anerkennung und Erfolg ein wichtiger Faktor für den Erfolg der Rollenspiele. Schließlich sei es im Computerspiel leichter, ein Held zu werden, als in der Schule einen Notendurchschnitt von 2,0 zu erreichen. „Wenn in Schule oder Beruf die Anerkennung fehlt, kann es schon passieren, dass sich jemand regelrecht in die Spielwelt flüchtet. Habe ich das Gefühl, nur in diesem Bereich Anerkennung zu bekommen, im realen Leben aber nicht, bin ich im falschen Kreislauf.“

Für Nicole hat sich das Thema vorerst erledigt: Seit einigen Tagen steht der geliehene Computer wieder bei ihrem Freund, sie hat einen eigenen Rechner bekommen. Die Software für „WoW“ wird sie sich aber nicht kaufen, denn: „Die letzten Monate haben mir gereicht. Ich habe Angst, dass ich meine ganze Freizeit mit „WoW“ verbringe und an nichts anderem mehr Interesse habe.“

(Quelle: Christliches Medienmagazin *pro* März 2006)