

Spiel ohne Grenzen – wenn Computersucht die Kindheit zerstört

Anmoderation

Anja Reschke:

„Vor ein paar Wochen haben wir in Panorama über Killer-Computerspiele berichtet. Und die Frage, warum die brutalsten solcher Spiele eigentlich nicht verboten werden. Sie können sich nicht vorstellen, was nach der Sendung bei uns los war. Eine Flut von Zuschriften. Klar, werden Sie denken, schockierte Eltern, die gar nicht wussten, was ihre Kinder da so spielen. Von wegen. Sie kamen von Spielern. Oft wütende Spieler, die uns beschimpften. Bei vielen ist man erschrocken, wie wichtig diese Spiele für sie sind. Wie groß die Angst, solche Spiele könnte es nicht mehr geben. Thomas Berndt, Michael Cordero und Sonia Mayr haben sich deshalb noch mal mit Computerspielen beschäftigt. Aber diesmal mit der Sucht danach.“

Nachmittags um halb vier. Für Marc-Oliver beginnt jetzt das Leben richtig – am Computer. Mindestens acht Stunden virtuelles Kämpfen, jeden Tag. World of Warcraft, Counterstrike, Battlefield. Die Frau nebenan ist seine Mutter. Aber die nimmt er kaum noch wahr. Ihre Stimme, für ihn wie aus einer anderen Welt. Dabei soll Marc-Oliver nur seinen kleinen Bruder abholen.

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Machst du mir das bitte?“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computersüchtiger:

„Nein.“

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Du hast noch Zeit. Ich möchte, dass er um sechs zu Hause ist.“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computersüchtiger:

„Nein.“

Selbst die Mitspieler aus dem Internet streiten online mit.

O-Ton

Marc-Oliver,

Computersüchtiger:

„Exo, halt du dich da raus. Mama, halt's Maul, ich tue gar nichts.“

Fünf Minuten später, zweiter Versuch.

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Denkst du an Mats-Christoph, bitte. Doch, es ist gleich sechs, dass er abgeholt wird.“

O-Ton
Marc-Oliver,
Computersüchtiger:
„Nein, keine Zeit.“

O-Ton
Marc-Oliver,
Computerspieler:
„Meistens schreie ich meine Mutter an, weil sie mir wieder mal sagt, ich soll weniger zocken. Ich soll rausgehen oder was anderes machen. Aber das will ich halt nicht, weil es mir immer noch sehr viel Spaß macht, entweder Counterstrike, Battlefield oder WoW zu spielen.“

O-Ton
Ute M.,
Mutter von Marc-Oliver:
„Für Marc-Oliver ist der Reiz immer da. Immer allgegenwärtig. Alles kreist immer um diesen Computer, selbst wenn er ihn mal aus hat. Ohnmächtig, hilflos, supertraurig und eigentlich, finde ich, vergeudet er seine Zeit damit.“

Der dritte Anlauf, diesmal mit der Drohung den Internet-Router abzuschalten.

O-Ton
Ute M.,
Mutter von Marc-Oliver:
„Du brauchst nur fünf Minuten für Mats-Christoph. Du kannst es wirklich eben machen.“

O-Ton
Marc-Oliver,
Computerspieler:
„Wieso?“

O-Ton
Ute M.,
Mutter von Marc-Oliver:
„Weil ich dich darum bitte und weil ich sonst gezwungen bin, den Router auszuschalten.“

O-Ton
Marc-Oliver,
Computerspieler:
„Das tust du sicherlich nicht. Sonst mache ich ihn wieder an.“

O-Ton
Ute M.,
Mutter von Marc-Oliver:
„Ich würde es nicht darauf ankommen lassen, soll ich ihn ausschalten gehen?“

O-Ton
Marc-Oliver,
Computerspieler:
„Nein.“

O-Ton

Marc-Oliver,
Computerspieler:

„So ist halt meine Mutter. Der Familienfrieden ist ihr halt wichtiger und deshalb lässt sie mich meistens auch spielen.“

PANORAMA:

„Hast du das Gefühl, dass du selber süchtig bist nach diesen Spielen?“

O-Ton

Marc-Oliver,
Computerspieler:

„Ja, bin ich. Diese Spiele machen süchtig, alle miteinander.“

O-Ton

Martin Lorber,
Spiele-Hersteller Electronic Arts:

„Also, es wäre nicht zu akzeptieren, dass man für ein Spiel 60 Euro zahlt und nach zwei Stunden ist der Spaß vorbei. Klar sind diese Spiele so angelegt, dass man möglichst lange Spaß daran hat.“

O-Ton

Ute M.,
Mutter von Marc-Oliver:

„Es ist so eine Sucht, das ist fließend, das steigert sich. Man merkt diesen Übergang gar nicht. Und schwuppdwupp, als würden sie ein Männchen dort haben, dass gar nicht er selber ist, sondern einfach: ‚ich will jetzt sofort Computer spielen und ich muss das‘. Und er fängt an zu zittern. Er kann gar nicht ohne seinen Computer.“

In der Berliner Charité erforscht man: Wie süchtig machen Computerspiele? Die Wissenschaftler haben die Hirnströme von Spielern gemessen und so ihre Reaktionen getestet. Das Ergebnis: 6-12 % der untersuchten Spieler zeigen Suchtverhalten.

O-Ton

Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli,
Medizinische Psychologin:

„Diese letztendlich emotionale Zuwendung hin zu den Computerspielreizen konnten wir auch vergleichsweise auch zum Beispiel bei alkoholkranken Patienten zeigen, denen wir Bilder von Alkoholreizen gezeigt haben.“

O-Ton

Dr. Bert te Wildt,
Psychiater:

„Ich denke schon, dass man im Zusammenhang mit Computerspielen und Internetabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen von einem Massenphänomen im Moment sprechen kann. Wir können noch nicht genau abschätzen, inwieweit das eine wirkliche pathologische Dimension hat, wo es dann überall zu Behandlungen kommen muss. Aber ich glaube, dass da ganz schön was auf uns zukommt.“

Marc-Oliver gibt einen Vorgeschmack. Schnell noch dem kleinen Bruder ein Stück Bienenstich wegschnappen und zurück an Tastatur und Maus. Mit der Schule ist sein Computerwelt allerdings nicht vereinbar.

O-Ton

Marc-Oliver,
Computerspieler:

„Ich hab's halt nicht gepackt, bin mit einem Hauptschulabschluss abgegangen und hab's dann sein gelassen.“

PANORAMA:

„Aber du warst doch mal ein guter Schüler? Du warst doch mal auf dem Gymnasium, oder?“

O-Ton

Marc-Oliver,
Computerspieler:

„Ich war mal ein sehr guter Schüler, aber die ersten Jahre ging es noch und dann kam also das Internet, World of Warcraft, Counterstrike.“

O-Ton

Prof. Christian Pfeiffer,
Sozialpsychologe:

„Wir wissen, je mehr die Kinder Computer spielen und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Noten aus und damit haben wir eine Haupterklärung dafür, dass die Jungen in der Leistungskrise sind. Anfang der 90er Jahre war die Sitzenbleiberquote von Jungen und Mädchen relativ gleich, heute sind über 60 Prozent der Sitzenbleiber Jungen.“

Es betrifft vor allem Jungen – bundesweit. Eine Familie in Süddeutschland. Auch diese Mutter kämpft täglich ihre schier aussichtslose Schlacht um den Computer. Fünf bis sechs Stunden zockt der 15-jährige Jonas täglich brutale Computerspiele, Prädikat nicht jugendfrei – aber egal. Diese Spiele haben ihren Sohn Jonas verändert, glaubt die Mutter aus leidiger Erfahrung.

O-Ton

Karin P.,
Mutter von Jonas:

„Tastatur weggenommen, eingesperrt, dann hat er gegen die Tür getreten. Das artet dann richtig in Gewalt aus, wo er mich weggeschubst hat und ja. Wo ich dann merke, das ist für ihn dann auch nicht mehr, wo man eine Diskussion führt oder mal ein kurzer Streit oder normale Pubertät, sondern da ist richtig...wo ich erschreckt bin, was da für eine Gewalt dahintersteckt.“

Dabei wollen sie doch nur spielen. Hannover-Garbsen, am Wochenende. 400 Jugendliche zocken hier vernetzt auf einer LAN-Party. Laut Veranstalter geht es ums Teamspiel. Auch der größte Hersteller wirbt hier am Rande. Zwar engagiert sich Electronic Arts in Sachen Medienpädagogik, aber Computersucht sei nur ein Randproblem.

O-Ton

Martin Lorber,
Spiele-Hersteller Electronic-Arts:

„Wichtig insgesamt ist es, dass Eltern eben erkennen, das ist eine Geschichte, die Kindern Spaß macht. Die viele Kinder machen, die viele Jugendliche machen, auch viele Erwachsene. Und darüber muss man sich informieren und da muss man mitreden können.“

O-Ton

Karin P.,
Mutter von Jonas:

„Die tragen klar die Verantwortung. Nicht die Eltern, die nicht mehr wissen, was sie tun sollen, sondern dass überhaupt so was hergestellt wird.“

O-Ton

Martin Lorber,
Spiele-Hersteller Electronic-Arts:

„Also ich kann, wie gesagt verstehen, dass Eltern, die in dieser schwierigen Situation sind, aufgeregt sind und sich beklagen und natürlich auch den Schuldigen suchen.“

O-Ton

Ute M.,
Mutter von Marc-Oliver:

„Ich glaube nicht, dass irgendeiner dieser Leute dort einen spielsüchtigen Sohn hat. Also kann ich mir nicht vorstellen, sonst würden sie vielleicht auch mal anders denken, anders überlegen, sehen, dass man da wieder rauskommt.“

O-Ton

Martin Lorber,
Spiele-Hersteller Electronic-Arts:

„Ich glaube halt, dass diese Situation sehr komplex ist und dass es eben nicht so ist, dass die Hersteller von Computerspielen es darauf anlegen, jemanden süchtig zu machen. Das ist natürlich nicht unser Interesse. Wir wollen ja möglichst immer wieder neue Spiele verkaufen und nicht von einem einzigen jemanden süchtig machen.“

Er hat schon viele Spiele - und er mag sie alle. Marc-Oliver lebt in seiner Computer-Welt. Nur manchmal lässt er sich noch zur Familie locken.

O-Ton

Ute M.,
Mutter von Marc-Oliver:

„Wenn ich ein ganz großes Bedürfnis habe, dann koche ich mal was nur für ihn. Dann sitzen zwar alle anderen maulig am Tisch, aber ich habe dann das Gefühl, ich würde ihn gern noch mal sehen und würde gern mal mit ihm Mittag essen. Aber glauben sie mir, ein großes Vergnügen ist das ganz sicherlich nicht.“

O-Ton

Karin P.,
Mutter von Jonas:

„Dann überlegt man wirklich, dann hätte ich auch gar keine Kinder.....Also, wenn man sich jahrelang gekümmert hat, den Kinder alles Mögliche auch geboten. Gesunde Kinder auf die Welt setzt und dann sieht, wie sie dann in den Sumpf kommen, wo sie auch gar nicht mehr rauskommen. Wo es auch nicht an Intelligenz mangelt oder sonst was. Sondern diese Sucht wirklich jeden ergreifen kann.“

Bericht: Thomas Berndt, Michael Cordero, Sonia Mayr
Kamera: Lars Hinrichs, Martin Nowak
Schnitt: Maria Klindworth