

Heiliger Krieger in Kur

Immer mehr Menschen sind süchtig nach Computerspielen



Ein bösartiger Ork zieht auf seinem Werwolf in die Schlacht. Gewinnt er, steigt er im Ansehen der Gegner. Experten sehen darin ein hohes Suchtpotenzial für junge Spieler.

STUTTGART. Max Lehmann ist süchtig. Nicht nach Drogen oder Alkohol, sondern nach seinem Computer. Wenn er nicht spielen kann, bekommt der 20-Jährige Angstzustände und Panikattacken. Seine letzte Hoffnung: eine psychosomatische Fachklinik in Münchwies.

Von Markus Heffner

In den Sümpfen von Tirisfal und den südlichen Regionen des Verfluchten Landes ist die Welt für Max Lehmann noch in Ordnung. In dieser Welt ist er ein Paladin, ein „Bewahrer des Heiligen Lichts und Verteidiger der Allianz, der gegen den Vormarsch der Verlassenen kämpft und Wache hält gegen die dämonischen Kräfte von jenseits des dunklen Portals“. Er ist ein starker Krieger, der seinen gewaltigen Hammer immer dort schwingt, wo der Kampf am heftigsten tobt.

Im Stuttgarter Süden, der realen Heimat des jungen Mannes, ist die Welt dagegen aus den Fugen geraten. Sieben bis acht Klinikaufenthalte hat er hinter sich, monatelange Therapien in psychiatrischen Abteilungen. Er hat röhrenweise Antidepressiva geschluckt, Kuren über sich ergehen lassen, in seiner Vergangenheit nach traumatischen Erlebnissen gewählt, Behandlungen abgebrochen und immer wieder neue Ärzte konsultiert. Helfen konnte ihm bisher keiner. „Das eigentliche Problem ist nie erkannt worden, auch nicht von mir selbst“, sagt Max Lehmann. Heute glaubt er zumindest den Grund für seine Leiden zu kennen: seinen Computer, den er zum Leben braucht wie ein Junkie sein Heroin oder ein Alkoholiker den Schnaps. Max Lehmann ist einer von geschätzten 1,5 Millionen Onlinesüchtigen in Deutschland. Wie viele von ihnen will er anonym bleiben und seinen richtigen Namen nicht in der Zeitung lesen.

Begonnen hat alles mit einem Rumoren im Bauch, für das kein Grund gefunden wurde, sooft sich Max Lehmann auch untersuchen ließ. Auf einmal schmerzten die Arme und Beine, dann wieder spürte er plötzlich ein Ziehen in den Fingerknuppen und ein Stechen in der Brust. Ihn plagten Schweißausbrüche und Angstzustände. Gleichzeitig traf er sich immer seltener mit Freunden, stritt dafür umso häufiger mit der Mutter, die mit seinen schulischen Leistungen nicht einverstanden war und keinen Zugang mehr zu dem Jungen fand. An einem Silvesternachmittag eskalierte die Situation, und der damals 17-Jährige flüchtete aus. Er suchte Hilfe in einer Notfallklinik. „Ich kann nicht mehr“, sagte er zu dem Arzt, der ihn behandeln sollte.

Es folgte eine von vielen Klinikaufenthalten, die dem Realschüler zwar halfen, seinen Zustand aber nur vorübergehend verbesserten.

Kaum entlassen und zurück in der Wohnung, schloss er sich in seiner Kammer ein. Wieder hockte er tage- und nächtelang vor seinem Computer, nicht ansprechbar für seine Umwelt. Ein heiliger Krieger auf seiner Mission in einer künstlichen Welt.

Martin Epperlein, Suchtberater bei der Evangelischen Gesellschaft (Eva), kennt die Gefahr, in alte Verhaltensmuster zurückzufallen, sobald die Patienten wieder in ihrer gewohnten Umgebung sind. Der Sozialpädagoge hat mit vielen Fällen dieser Art zu tun, kann von jugendlichen Patienten berichten, die am ganzen Körper zittern oder sogar das Bewusstsein verlieren, wenn sie zwei Tage nicht am Computer spielen können. Sein erstes Beratungsgespräch mit Max Lehmann führte Epperlein im Herbst 2003. Die Mutter hatte sich an die Eva gewandt. Damals habe noch der Konflikt zwischen der alleinerziehenden Mutter und dem Sohn im Mittelpunkt gestanden, sagt Epperlein. Der Computer habe kaum eine Rolle gespielt.

In dem Stuttgarter Beratungszentrum für Suchterkrankungen war diese neue Form der Abhängigkeit im Jahr 2003 noch kaum ein Thema. Die 17 Mitarbeiter der Einrichtung in der Büchsenstraße waren geschult, Alkoholiker zu beraten, Drogenabhängige zu vermitteln und notorischen Glücksspielern zu helfen, ihre Sucht zu bekämpfen. Von PC-Abhängigen wussten sie kaum etwas.

In den wenigen klaren Momenten habe ich mir gesagt: Du versaußt dein ganzes Leben.

Max Lehmann, der süchtig wurde nach der künstlichen Computerwelt

Doch als der inzwischen völlig verzweifelte Max Lehmann im Frühjahr 2007 zum zweiten Mal im Beratungszentrum des Sozialpädagogen sitzt, dieses Mal auf eigene Initiative, hat das Zentrum schon drei Jahre lang Erfahrungen auf dem Gebiet der PC-Sucht gesammelt und etliche Patienten beraten. Auch Max Lehmann erfährt hier nach etlichen Klinikaufhalten erstmals, dass der Computer sein Problem sein soll. „Der PC war immer nur als Mittel zum Zweck gesehen worden, als Fluchtpunkt, nie als Auslöser“, sagt Epperlein. Die eigentliche Ursache für die Symptome sei nicht erkannt worden.

World of Warcraft (WOW) heißt die Welt, die Max Lehmann in ihren Bann gezogen hat. Es ist eine Landschaft voller Ritter, Hexenmeister, Jäger und Magiere, die Missionen erfüllen müssen und dabei immer mächtiger werden können. Max Lehmann las etwas darüber in einer Fachzeitschrift – und sein Interesse war entfacht. Zu diesem Zeitpunkt

wohnte er nach einem weiteren Klinikaufenthalt mit zwei Mitpatienten in einer Wohngemeinschaft, in der er nicht nur ein eigenes Zimmer hatte, sondern auch einen DSL-Anschluss. Trotz uneingeschränktem Internetzugang via Flatrate war es ihm gelungen, seine Computerzeit zu reglementieren.

Als er jedoch am folgenden Morgen in den nächsten Elektromarkt geht und in die „Welt der Kriegskunst“ eintaucht, ändert sich das schlagartig. Die nächsten eineinhalb Jahre verlässt er sein Zimmer nur noch, wenn es unbedingt sein muss. Den Weg zum Supermarkt legt er joggend zurück, um möglichst schnell zurück zu sein. Die Gespräche mit der Jugendhilfe bricht er ab. Seine Mitbewohner sind längst ausgezogen, doch der heilige Krieger registriert das nicht einmal. „Es hat für mich nichts anderes mehr gegeben. In den wenigen klaren Momenten habe ich mir immer gesagt, du versaußt dir dein ganzes Leben.“ Dennoch habe er weitergemacht, sich damit in immer größere Verzweiflung getrieben. „Bei diesem Spiel gibt es kein Ende.“

Experten bescheinigen ihm deshalb ein hohes Suchtpotenzial. Das sogenannte Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel, das Tausende Anwender gleichzeitig über das Internet spielen können, basiert auf einem bewährten und perfiden Prinzip: Je mehr Spielzeit investiert wird, desto stärker wird der Charakter des Spielers, desto mehr Fähigkeiten kann er erringen, desto größer ist die Bewunderung von Mitreitern und die Furcht der Gegner. „Was man sich mühsam aufgebaut hat, gibt man nur ungern wieder auf“, sagt Epperlein.

Dass die jungen Hexenmeister und Druiden immer weiter Punkte sammeln, liegt auch im Interesse der Firmen, die damit glänzend verdienen. WOW zählt mit mehr als neun Millionen registrierten Anwendern weltweit zu den erfolgreichsten Spielen dieser Art – und zu den einträglichsten: Der Hersteller, der US-amerikanische Videospieleentwickler Blizzard Entertainment, kassiert eine monatliche Abonnementgebühr von 13 Euro, also fast 1,6 Milliarden Euro pro Jahr. Dafür kommen regelmäßig Erweiterungen auf den Markt, neue Missionen, die das Suchtverhalten noch verstärken, sagt Epperlein.

Für Max Lehmann sind die Schlachtfelder, auf denen er sich immer mehr verliert, ein Absturz ins Bodenlose. „Ich wusste nicht mehr, was mir noch helfen kann“, sagt er. Auf Martin Epperleins Empfehlung hat er inzwischen eine sechswöchige Therapie in der psychosomatischen Fachklinik Münchwies angetreten, die auf dem noch jungen Behandlungsfeld führend ist. Rund 30 Patienten wurden bisher in der Spezialklinik therapiert, überwiegend junge Männer, aber auch Frauen. Die Psychologen der Klinik, die über Jahre einen ganz eigenen Therapieansatz ent-

wickelt haben, sprechen dabei nicht von Computersucht, sondern von „pathologischem PC-Gebrauch“. „Wir gehen in diesen Fällen nicht von einer klassischen Sucht aus, sondern von einer psychischen Störung“, erklärt die leitende Psychologin Petra Schuhler.

Sechs bis zehn Wochen dauert die Therapie, die jeweils von einer Wohngruppe aus zwölf Patienten durchlaufen wird. Ein wichtiges Ziel sei es, normale Alltagssituationen zu üben, sagt Petra Schuhler. Die Patienten würden sich ausschließlich über die virtuelle Welt definieren, seien Entdecker, Kämpfer oder Fraueneroberer. In Münchwies sollen sie in einer Art Crashkurs in Sozialisierungsfragen wieder lernen, sich attraktiv zu finden, Mut zu entwickeln und reale Konflikte zu lösen. Auf den Computer völlig verzichten, was bei vielen anderen Suchtbehandlungen erklärtes Ziel ist, müssen sie dagegen nicht. „Es wäre völlig lebensfremd, wie bei einem Alkoholiker Abstinenz zu verlangen“, sagt die Psychologin. Ziel sei vielmehr, zu einer „funktionalen Nutzung“ zu finden.

Wir wären gut beraten, wenn wir uns auf dieses Problem vorbereiten würden.

Die Psychologin Petra Schuhler über die Folgen der PC-Schlachten

Seit knapp drei Jahren werden die verschiedenen Formen des pathologischen PC-Gebrauchs in Münchwies behandelt, bei zunehmender Zahl der Patienten, sagt Petra Schuhler. Die Fachklinik will ihr Angebot daher deutlich ausbauen. Länder wie Südkorea sind in dieser Hinsicht längst in andere Dimensionen vorgestoßen. Dort haben sich im Umfeld der PC-Schlachten ganze Firmenzweige entwickelt, die Jugendliche anstellen und deren virtuell erspielte Punkte für reales Geld weiterverkaufen. Um die besten Spieler des Landes, die sogenannten Pro-Gamer, wird ein Starkult wie um Popstars betrieben. Ihre Kämpfe werden auf 20 verschiedenen Kanälen live im Fernsehen übertragen.

Daran gemessen ist das Entwicklungspotenzial in Deutschland noch gewaltig, was nicht nur der Psychologin Petra Schuhler zu denken gibt. „Wir wären gut beraten, wenn wir uns auf dieses Problem vorbereiten würden“, sagt sie. Auch der Sozialpädagoge Epperlein spürt einen „sehr großen Bedarf an Aufklärung“. Inzwischen gehen bei ihm monatlich drei bis vier Anfragen zur Computersucht ein – Tendenz steigend. „Es wird immer mehr Betroffene geben“, befürchtet er. Immer mehr junge Menschen, die sich in den Sümpfen von Tirisfal und den südlichen Regionen des Verfluchten Landes verirren.



Ob Zauberer, Blutfelge, Drache oder Druide – die Fantasie der Spieleentwickler kennt keine Grenzen. Fotos AP

