

## 25 Stunden in der Woche im Internet spielen

Von Niklaus Salzmann.



Wer das Internet-Videospiel «World of Warcraft» spielt, tut dies gemäss einer neuen Studie aus Genf im Durchschnitt während 25 Stunden pro Woche. Das entspricht immerhin dem Engagement einer 60-Prozent-Stelle in einer fiktiven Welt. Die meisten können zwar das Spiel problemlos mit dem Alltag vereinbaren, doch bei einem bedeutenden Anteil der Spieler wird es zum Problem. Der eine fällt durch eine Prüfung, weil er nicht gelernt hat. Die andere macht Fehler bei der Arbeit, weil sie nur wenige Stunden geschlafen hat. Der dritte nimmt an Gewicht zu, weil er sich kaum bewegt.

### **Spiel ohne Halt**

Die Forscher der Universität Genf und der Unispitäler Genf (HUG) haben im vergangenen Jahr eine Langzeitstudie mit über tausend «World of Warcraft»-Spielern gestartet, um die Faktoren zu finden, die eine Sucht begünstigen. «Im Gegensatz zu den Videospiele aus meiner Jugend, läuft «World of Warcraft» permanent weiter, auch wenn der Spieler nicht am Computer sitzt», sagt der Koordinator der Studie, der 31-jährige Psychologe Joël Billieux. Dies sei einer der Gründe für das hohe Suchtpotenzial des Spiels. World of Warcraft spielt in einer

Fantasiewelt mit Priestern, Zwergen und Magiern. Die Spieler legen sich eine Figur zu und lösen mit dieser verschiedene Aufgabe, zum Beispiel ein bestimmtes Objekt zu finden. Die Spielfiguren entwickeln sich ständig weiter – je mehr Zeit jemand investiert, desto mächtiger wird seine Figur.

Fortgeschrittene Spieler erhalten Anerkennung von den Mitspielern, mit denen sie über ein Chatfenster oder in Onlineforen kommunizieren. Zudem organisieren sich viele in hierarchischen Gemeinschaften, genannt Gilden, und setzen sich dort gegenseitig unter Druck.

Die Ausgangsbedingungen sind allerdings für alle gleich. An welchen Faktoren liegt es denn, das der eine Spieler süchtig wird und der andere nicht? Um dies herauszufinden, rekrutierten die Forscher über tausend Spieler aus der Westschweiz, Frankreich, Belgien und Kanada. In einer ersten Etappe der Studie füllten die Teilnehmer Fragebogen aus. Sie gaben zum Beispiel Alter, Geschlecht, Ausbildung sowie die durchschnittliche Spieldauer pro Woche an. Die Forscher fragten nach Anzeichen einer Sucht: Wie oft kommt es vor, dass ein Spieler sich ins Spiel einloggt, bevor er eine dringend nötige Sache erledigt? Weitere Fragen gaben Aufschluss über die Motivation hinter dem Spielen. Weiter untersuchten die Forscher das Spielverhalten der Studienteilnehmer über zwei Monate.

## **Sucht und Leistung**

Die ersten Resultate der Studie zeigen zwei Risikogruppen. Es gibt Spieler, die «World of Warcraft» nutzen, um vor Schwierigkeiten im realen Leben zu flüchten. Sie verstecken sich hinter ihrer Spielfigur und lassen typischerweise in Chats und Foren kaum etwas über ihr wirkliches Leben verlauten. Meist haben sie ein geringes Selbstwertgefühl, und oft sind sie sich ihrer Sucht bewusst. Die zweite Risikogruppe spielt aus einer anderen Motivation hinaus: Es geht ihnen um spielerische Leistungen. Sie wollen etwa Wettkämpfe gegen Mitspieler gewinnen oder wichtige Positionen in Gilden erreichen. Oft ist ihr Selbstwertgefühl hoch, häufig merken sie aber nicht, dass sie süchtig sind.

Gemäss Joël Billieux, der einen Tag pro Woche als Suchtberater an den Genfer Unispitälern arbeitet, müssen die verschiedenen Spielertypen unterschiedlich therapiert werden. Beim ersten Typ ist die Onlinespielsucht oft die Folge eines anderen Problems im Leben, das primär behandelt werden muss. Beim zweiten Typ hingegen müssen die Therapeuten erst daran arbeiten, die Sucht aufzuzeigen – meist sind es Angehörige von Süchtigen, die Hilfe suchen.

## **Erst ab 18 Jahren empfehlen**

Eine Schätzung aus dem Jahr 2006 geht von 70 000 Onlinesüchtigen in der Schweiz aus. Diese Zahl beinhaltet aber verschiedene Formen wie die Sucht nach Cybersex, Geldspielen, Onlinegames und sozialen Kontakten im Internet. Wie viele Personen nach Onlinerollenspielen wie «World of Warcraft» süchtig sind, ist unbekannt. Franz Eidenbenz, Leiter Behandlung am «Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte» in Zürich, stellt jedoch fest: «Es fehlt das Bewusstsein für das Suchtrisiko von «World of Warcraft».» Er ist der Meinung, dass ein Spiel mit einem derartigen Suchtpotenzial erst ab 18 statt wie bisher ab 12 Jahren empfohlen werden sollte. Laut Hersteller spielen derzeit 11,4 Millionen User das Onlinespiel.

Joël Billieux und seine Kollegen haben sich in ihrer Studie auf Spieler über 18 Jahre konzentriert, da andernfalls spezielle ethische Anforderungen die Studie kompliziert hätten. Doch auch Billieux weiss: Junge Leute sind speziell gefährdet. Zum einen haben sie eher Zeit, überhaupt mit dem Spiel zu beginnen. Zum andern ist die Hirnregion, die für die Selbstkontrolle verantwortlich ist, noch nicht voll entwickelt. Doch auch bei den juristisch erwachsenen Personen, die an der Genfer Studie teilnehmen, droht das Spielen bei jeder fünften Person problematisch zu werden, und es kamen Spielzeiten von über zehn Stunden täglich vor. Im August sollen weitere sechs Spielmonate analysiert werden. (Tages-Anzeiger)