

Thomas Braumüller\* war jahrelang Mitglied eines Counterstrike-Clans. Als es zuviel wurde, stieg er aus. Auszüge seines Berichtes:



„Als ich mit dem Spielen anfang, habe ich sehr schnell begonnen, Nächte durchzumachen ... Ich würde die durchschnittliche Spielzeit von Montag bis Freitag auf ca. 20 Stunden schätzen ... Um aber zu wissen, wie viel einer wirklich spielt, muss man das Wochenende hinzurechnen, an dem meistens noch einmal so lang gespielt wird wie während der ganzen Woche. Das heißt also vierzig Stunden pro Woche ... Durch die einseitige oberflächliche Konversation über Internet wird man abgestumpft. Es ändert sich die Sprechweise, man gewöhnt sich an den brutalen Spielerjargon ... Aus alledem entwickelt

sich Aggressivität im Alltag, die ich an mir selbst beobachtet habe und die auch noch da ist, wenn nicht gespielt wird. Ich habe auch von anderen gehört, dass sie den Wunsch hatten, jemandem den „Kopf wegzublase“ als Lösung für ein Problem, genau wie im Spiel. Es wird zwar oft im Scherz gesagt, zeigt aber meines Erachtens den Anfang einer Wesensveränderung ... Als langjähriger Spieler von Ego Shootern beobachtete ich bei mir selbst und anderen Spielern eine Art Zurückgezogenheit und Vereinsamung: Ich habe außerhalb der Spielergemeinschaft kaum andere soziale Kontakte geknüpft ... Weder die Augenringe am Wochenende noch die Geiztheit, Aggressivität und das abgestumpfte Mitleidsempfinden, was mich auch im Alltag bestimmte, ließen mich Verdacht schöpfen. Was andere als pervers empfanden, war für uns einfach nur ‚lustig‘, so z. B. das Töten von Zivilisten am Computer und die Todesschreie der Gegner. Was haben wir gelacht, wenn ein Zivilist im Spiel *Half-Life* unter den Schlägen mit einer virtuellen Brechstange blutend zu Boden ging ... Es dauerte aber noch lange, bis ich mich von meinen Gewaltspielen trennen konnte. Es fiel mir schwer, mir einzugestehen, dass ich eine Unmenge an Zeit verschwendet hatte. Für was? Für das virtuelle Töten von anderen ... Meine Eltern konnten sich, nachdem sie von meiner Spielsucht erfuhren, nur dafür entschuldigen, die Sache ‚unterschätzt‘ zu haben ... Der Jugendliche spielt und steigert sich selbstverständlich extrem in das Spiel hinein, denn er muss ja siegen, wenn nicht woanders, dann in diesem Spiel. Wer auch immer am anderen Ende der Leitung ist, ihn einfach besiegen. Ist der andere besser, so entsteht ein tiefer Frust, der zu einer weiteren Hineinsteigerung und zu Aggressionen führt. Der Spieler versucht, immer energischer zu punkten, um zu gewinnen und am Ende werden das Spiel oder die Eingabegeräte verflucht: ‚Es muss doch möglich sein, den anderen früher zu töten als er mich!‘ Darin liegt die eigentliche Perversion dieser Spiele, das Leben eines Menschen bedeutet nichts mehr ...

Wenn ich jetzt zurückblicke, war das ein viel zu hoher Preis, den ich da gezahlt habe und es bleibt die Frage, warum ich eigentlich nicht mehr aus dieser Zeit gemacht habe.“

\* Name geändert

(Aus: „Da spiel ich nicht mit“, Hänsel/Hänsel, Auer Verlag, Donauwörth 2005)

**Was erfährst du über die Folgen des ausgiebigen Spielens bei Thomas?**

**Lies den Text genau durch und unterstreiche die passenden Stellen mit rot!**