



Millionen Deutsche spielen regelmäßig Videospiele. Für manche wird das Zocken zur Sucht. So wie bei unserem Autor MARVIN KU. Sieben Jahre nachdem er sich aus dem Sog der virtuellen Welt gelöst hat, begleitet er einen Jungen, der gerade versucht, sich zu befreien...

Game Boy

»Fuck, ich sterbe, nicht gut, nicht gut!«, ruft Leon und presst seinen Daumen gegen den Joystick. Über den Bildschirm rennt eine klotzige Figur. Vor ihr Wälder und Wüsten, Seen und Berge. Hinter ihr eine Meute Zombies, mit eckigen Köpfen und Händen. Der Drehstuhl ächzt, als Leon sich vorbeugt, sein Zeigefinger zuckt auf die Taste, klack, klack, klack, mit einem violetten Schwert kloppt er auf die Monster ein, die in kleine bunte Blöcke zerbersten.

»Pling.« Von links schiebt sich ein kleines gelbes Fenster ins Bild: Nur noch fünf Minuten, steht da. »Boah, bitte nicht jetzt«, sagt Leon, »hier sind so viele Monster.« Die Sekunden ticken herunter: 4:58. 4:57. 4:56. Es ist ein Abend im Frühling, draußen verschwindet Berlin in der Nacht. Ein Kinderzimmer. Neben dem Bett stapelt sich ein Wäscheberg, an der Wand summt ein Aquarium, der Schreibtisch ist überdeckt mit vollgekritzelten Schreibblöcken und Karteikarten, mit zerknülltem Süßigkeitenpapier und Mangabüchern. Dahinter sitzt Leon Schurmann, ein Teenager mit Brille, weichen Gesichtszügen und Zahnschiene. Er ist 16 Jahre alt und knapp 1,90 Meter groß, aber auf dem Stuhl

bemerkt man seine Größe nicht, er wirkt wie zusammengefallen. Es ist der Abend vor einer wichtigen Prüfung. Zehnte Klasse, Realschulabschluss. Davon hängt ab, wie es für Leon weitergeht, wo es weitergeht. Er sagt, er habe zum ersten Mal in seinem Leben ein Ziel, auf das er hinarbeiteten wolle: den Wechsel auf eine neue Schule, das Abitur bestehen. Dafür braucht er morgen eine gute Note.

Vor lauter Nervosität ist er den ganzen Tag durch die Wohnung getigert. Am Nachmittag dann: Generalprobe. Wegen Corona sind alle schriftlichen Klausuren abgesagt. Leons Prüfung ist ein mündlicher Vortrag. Den ist er im Wohnzimmer mit seiner Schwester und seinen Eltern als Zuhörern noch mal durchgegangen, Wort für Wort, Folie für Folie. Leon hat sich das Thema selbst ausgesucht: »Gleichberechtigung am Bauhaus«, ein Vortrag über die berühmte Kunstschule der Weimarer Republik.

Seine Eltern sind beide Akademiker, der Vater arbeitet in der Forschung, die Mutter mit Opfern von Gewalt. Die Schwester, ein paar Jahre älter als er, Abitur 1,0. Sie alle sind geübte Redner.

Als Leon schließlich vor ihnen stand,

hat er die Hände um die Karteikarten geklammert und nach Worten gesucht. So erzählen sie es später. Er hatte sich Sätze überlegt, für den Anfang, für die Übergänge, doch dann vergaß er sie. Er hatte sich eingebläut, langsam zu reden, doch dann sprach er viel zu schnell, so als wollte er flüchten, als wollte er den Druck wegsprechen, der ihm in der Kehle steckte.

Die Mutter sagt danach über ihn: »Leon ist nicht der geniale Vorträger. Er verstottert sich.«

Der Vater: »Ich bin schon ein bisschen verzweifelt.«

Ein paar Stunden später sitzt Leon vor der Playstation, Druck spüre er jetzt keinen mehr. »Hier kann ich abschalten«, sagt er. Wenn er spielt, denke er nicht an die Prüfung, an die Angst. Leon hat gerade ein dringenderes Problem: Er kann sein Pferd nicht finden.

Das Spiel heißt Minecraft, es sieht so ähnlich aus wie virtuelles Lego. Man sammelt Rohstoffe und baut daraus Straßen, Brücken, Dörfer, Städte. Daneben kämpft man mit Monstern. Das Spiel hat kein bestimmtes Ziel, es ist endlos, was wahrscheinlich ein Grund dafür ist, dass es zu den populärsten Computerspielen der Welt zählt.

Vorhin hat Leon bemerkt, dass sein Pferd, mit dem er durch das Spiel reitet, weg ist. Er hatte es kurz angeleint, um eine Burg zu erkunden. »Joa. Da bin ich erst mal ausgerastet«, sagt er nun. Er sucht die Gegend ab, doch das Pferd bleibt verschollen. Leon gibt die Suche auf und kehrt zu seiner Basis zurück. Gerade rechtzeitig: Eine blaue Wand schiebt sich vor die virtuelle Welt. »Bitte warten ...«

Dann: »Du wurdest von der PS4 ausgeloggt, da die Spielzeit abgelaufen ist.« Der Bildschirm verdunkelt sich.

Schau ich Leon beim Spielen zu, erinnert er mich an mein früheres Ich. Eigentlich verbindet uns nicht viel. Leon ist in der Stadt aufgewachsen, ich in der Provinz. Er in einem deutschen Haushalt,

ich in einem chinesischen. Seine Eltern haben studiert, meine betrieben ein Restaurant. Er ist 16, ich bin 27. Trotzdem gibt es etwas, das wir gemeinsam haben: das Zocken.

4:58 4:57 4:56

Als Leon schließlich vor ihnen stand,

Vor fast zehn Jahren war ich in einer ähnlichen Situation wie Leon an diesem Abend: Ich studierte Jura, und am nächsten Tag stand eine

wichtige Klausur an. Aber statt zu lernen, starrte ich auf den Bildschirm, auf dem gerade ein Gaming-Turnier lief. Eine Meldung ploppte auf. Ein Kumpel, den ich nur virtuell kannte, fragte, ob ich mitspielen wolle. Ich zögerte kurz, dann willigte ich ein. Wir spielten Dota 2, ein Strate-

giespiel. Wir zockten fast die ganze Nacht durch. Am Morgen haute ich mir einen Espresso und die vielen Notizen einer Kommilitonin rein.

Die Klausur bestand ich haarscharf mit vier Punkten. Leon und mich fasziniert etwas, das fast jeden zweiten Deutschen anzieht: Videospiele. Nach einer Erhebung des Verbands der deutschen Games-Branche spielen mehr als 34 Millionen Deutsche regelmäßig oder gelegentlich – auf Handys,

Tablets, Computern. Unter ihnen sind Ministerpräsidenten, die in Corona-Krisensitzungen Candy Crush spielen. Fußballnationalspieler, die von Fortnite so gepackt sind, dass der DFB ihnen im Trainingslager das WLAN kappt. Rentner, die noch mit 88 Jahren in die Fantasy-Welt von Skyrim eintauchen. Die meisten Videospiele spielen aus Spaß. Ein paar Stunden nach der Schule, nach der Uni, nach der Arbeit.

Vielleicht, weil sie sich in der virtuellen Community sicherer fühlen als unter echten Menschen. Über dem rauschhaften und belegenden Spielen brechen manche die Schule oder das Studium ab. Manche auch den Kontakt zu ihrer Familie und Freunden. Die Grenze ist schwer zu ziehen: Wo hört harmlose Leidenschaft auf, und wo beginnt Abhängigkeit?

Die meisten kehren danach zurück zu ihren Freunden, Partnern und Familien, in die Routine ihres echten Lebens, sie hören auf zu spielen. Einige schaffen das nicht. Sie spielen weiter und weiter. Das Leben auf dem Bildschirm gibt ihnen mehr als das Leben davor. Vielleicht, weil sie dort Anerkennung finden, die ihnen anderswo verweht bleibt.

Ein gehobenes Viertel in Berlin, ich sitze im Wohnzimmer der Familie Schurmann, mit den Eltern Kerstin und Ralf. In Wahrheit heißen sie und Leon anders. Das Thema Videospiele ist mit Scham besetzt, deshalb wollen sie nicht, dass ihr echter Name in der Zeitung steht. Die Möbel sind so geradlinig wie die modernen Gemälde an der Wand. Im Bücherregal stehen Werke von Goethe und Brecht; als die Mutter meinen schweifenden Blick sieht, sagt sie fast entschuldigend: »Bildungsbürgertum.«

Leon sei ein witziges, quirliges Kind gewesen, erzählen die Eltern. Ein Junge, der wie ein Flummi durch die Gegend sprang und sein Herz auf der Zunge trug. Beim Restaurantbesuch habe Leon immer die Kellner und die anderen Gäste angequatscht. Später, in der Schule, hätten seine Freunde dann alle Smartphones und Tablets bekommen. Leon hatte bloß ein Tastenhandy. Er habe sich ausgeschlossen gefühlt und unbedingt auch ein Tablet haben wollen. Er war da ungefähr zehn.

Der Vater: »Wir beide haben gesagt, später wäre eigentlich besser.«

Die Mutter: »Wir haben uns ein bisschen überreden lassen. Es war sein größter Wunsch.«

Der Vater sagt, er habe sich an die Fernseh-Streitigkeiten aus seiner eigenen Kindheit erinnert: »Wie lange darf ich gucken und welche Sendung? Ist

der Tatort eigentlich schädlich?«

Er sagt: »Jede Generation hat ihr böses Medium.« Tatsächlich

gab es schon im 18. Jahrhundert eine Debatte um Medienkonsum. Damals ging es um die sogenannte Lesesucht. Man fürchtete den geistigen und körperlichen Verfall der Jugend. Falsche Lektüre könne zu Blähungen, schwachen Nerven und Masturbation führen. Mitte des 20. Jahrhunderts richtete sich der Fokus auf Comics. Die Hefte kosteten wenige Pfennige und wurden massenhaft von Jugendlichen verschlungen. Comics, hieß es, würden Gewalt, Dummheit und Unzucht verbreiten. Kritiker verbrannten öffentlich die dünnen Heftchen oder vergruben sie in der Erde. Wenig später folgte die Aufregung ums Fernsehen: Es schade den Augen, es mache krank, dumm, dick und das ganze Leben kaputt. Seit gut 20 Jahren also Videospiele.

Weihnachten 2016, Heiligabend. Echter Baum, echte Kerzen, immer Ente. Leon ist elf. Der Vater steht in

der Küche, die Mutter schmückt mit den Kindern den Baum. Die Päckchen arrangieren sie drum herum. Zur Bescherung läuten die Eltern ein Glöckchen. So erzählt es die Familie heute.

Leon scannt die Geschenke ab: Ist eines in der richtigen Größe dabei? Sie gehen reihum, immer abwechselnd. Als Leon schließlich an der Reihe ist, liegt da nur noch ein Päckchen. Es hat die Größe eines Taschenbuchs. Leon reißt die Verpackung ab, und als er sieht, was er da in den Händen hält, presst er es an die Brust und beginnt, vor Freude zu weinen. Sein eigenes Tablet!

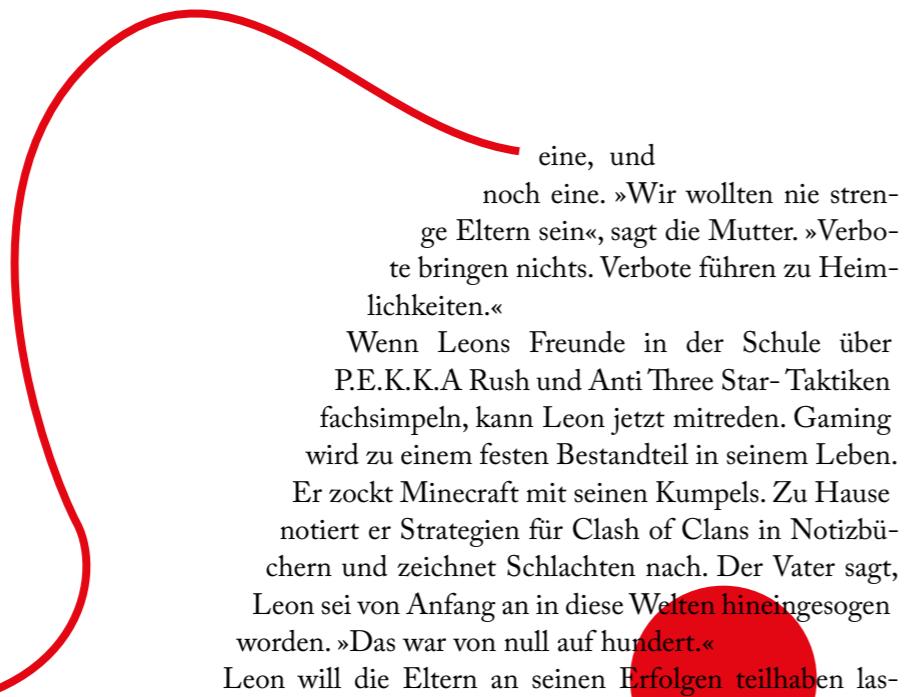
Er zieht sich in sein Zimmer zurück und lädt das Spiel Clash of Clans herunter. Zunächst sieht er nur eine große Wiese vor sich. Auf ihr soll sein Dorf entstehen. Er baut ein Rathaus, drum herum Kasernen, um Soldaten auszubilden. Minen, um Gold zu schürfen. Mauern, um

alles zu verteidigen. Er sucht nach Schwachstellen in seiner selbst erschaffenen Stadt. Ihm habe das Taktische daran gefallen, sagt Leon. »Wenn die base scheiße gebaut ist, dann bist du halt gefickt.« Ab und zu kommt die Mutter rein und schaut nach dem Rechten. In den ersten Tagen spielt er drei Stunden, dann fünf, dann acht. Irgendwann die ganze Nacht. Und am Tag geht es weiter.

Die Mutter: »Wir dachten, er muss sich einfach zu Ende spielen. Dass er mal zufrieden ist und das Ding irgendwann weglegt. Aber das ist nie passiert.«

Schnell sei ihnen klar geworden, dass sie eingreifen müssen, sagen die Eltern. Sie geben Leon das Tablet für eine Stunde, und nach der Stunde soll er es zurückgeben. Eigentlich. Aber Leon hat immer eine Ausrede, muss immer unbedingt noch etwas beenden. Die Eltern schenken ihm eine Viertelstunde extra. Und noch





eine, und noch eine. »Wir wollten nie strenge Eltern sein«, sagt die Mutter. »Verbote bringen nichts. Verbote führen zu Heimlichkeiten.« Wenn Leons Freunde in der Schule über P.E.K.K.A Rush und Anti Three Star-Taktiken fachsimpeln, kann Leon jetzt mitreden. Gaming wird zu einem festen Bestandteil in seinem Leben. Er zockt Minecraft mit seinen Kumpels. Zu Hause notiert er Strategien für Clash of Clans in Notizbüchern und zeichnet Schlachten nach. Der Vater sagt, Leon sei von Anfang an in diese Welten hineingesogen worden. »Das war von null auf hundert.« Leon will die Eltern an seinen Erfolgen teilhaben lassen. Beim Abendessen berichtet er ihnen, wie er in Minecraft seltene Pandas gefunden und in Clash of Clans einen Gegner vernichtend geschlagen hat. Die Eltern antworten: Du, Leon, wir kommen da nicht mit. Irgendwann lässt er es bleiben.

Einige Monate nachdem er das Tablet bekommen hat, wechselt Leon auf eine Ganztagschule. Neue Lehrer, neue

Mitschüler. Die Eltern sagen: »Das war 'ne Reizüberflutung für ihn.« Der fröhliche, quasselnde Sohn wirkt plötzlich überfordert, langsam, unkonzentriert. Der Unterricht fällt ihm schwer. Leon, der bis dahin nie schlecht in der Schule war, schreibt Fünfen und Sechsen in Klausuren. Während seine Schwester im Gymnasium eine Eins nach der anderen bekommt.

In der neuen Schule provozieren ihn die Mitschüler. Sie merken, dass am Ende meistens er, der große, kräftige Junge, verdächtigt wird, den Streit angefangen zu haben. Einmal fliegt er deswegen fast von der Schule. Nur zu Hause fühlt er sich sicher. Die Routine, die Ordnung: Punkt 19 Uhr gibt es Abendessen, am Wochenende wird groß gefrühstückt. Leon ist in dieser Wohnung aufgewachsen, hier fühlt er sich wohl. Hier und in der virtuellen Welt.

Leon: »Wenn ich spielte, konnte ich alle Probleme ausblenden. Ich habe an nichts anderes mehr gedacht. Aber das war am Ende auch das Problem.«

Vor allem vielen jungen Menschen erscheint die virtuelle Welt zunehmend angenehmer als die Realität, gerade jetzt.

In der Wirklichkeit ist Pandemie, Lockdown, Kontaktsperrre. Laut einer Studie der Krankenversicherung DAK verbrachten Jugendliche zu Beginn der Anti-Corona-Maßnahmen 75 Prozent mehr Zeit mit Videospielen als vorher. Im gerade veröffentlichten Kinderreport des Deutschen Kinderhilfswerks gaben zwölf Prozent der Kinder und Jugendlichen an, dass sie bei sich selbst bereits Erfahrungen mit Mediensucht gemacht haben. Allein im vergangenen Jahr verzeichnete die Spielebranche eine Umsatzsteigerung von 32 Prozent.

Als ich ein bisschen älter war als Leon, war jedes Videospiel für mich wie ein Cocktail aus verschiedenen Gefühlen. Ich habe geheult, als mein Mentor Vesemir in The Witcher 3 starb. Ich war vor Angst wie gelähmt, als ich nachts durch eine zombieverseuchte Fabrik in The Last Of Usschlich. Und wenn ich in Dota 2 gegen Fremde aus der ganzen Welt spielte, war es gut möglich, dass wir nach dem Spiel zu Freunden wurden, obwohl wir uns im echten Leben nie zu Gesicht bekamen.

In der Online-Welt war es egal, wer ich bin. Wie ich bin. Ob ich deutsch aussehe oder chinesisch. Ob ich dick

bin oder dünn, beliebt in der Schule oder nicht. Die Anonymität gab mir Sicherheit. Das Einzige, was zählte: mein Talent im Spiel. Videospiele können ein Paradies sein. So sind sie konstruiert. In den Spielen kann ich Macht erleben, Heldenamt, Gemeinschaft. Ich bestehe Abenteuer. Ich erhalte sorgsam ausgewählte Belohnungen, bekomme Beifall und Respekt. Das sind vor allem Bedürfnisse, die auch die Wirklichkeit erfüllen kann. Aber eben nicht immer. Nicht für jeden.

Die amerikanische Game-Entwicklerin Jane McGonigal drückt es so aus:

