



Game Boy

34 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

Von Marvin Ku, DIE ZEIT, 12.05.2021

»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 Zahnspange. 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 hinarbeiten 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 spiele, 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.

Schaue ich Leon beim Spielen zu, erinnert er mich an mein früheres Ich. Eigentlich verbindet uns nicht viel. Leon ist in der Großstadt 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.

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 Strategiespiel. Wir zockten fast die ganze Nacht durch. Am Morgen haute ich mir einen Espresso und die 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. 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 verwehrt bleibt. Vielleicht, weil sie sich in der virtuellen Community sicherer fühlen als unter echten Menschen. Über dem rauschhaften Spielen brechen manche die Schule oder das Studium ab. Manche auch den Kontakt zu ihrer Familie.

Die Grenze ist schwer zu ziehen: Wo hört harmlose Leidenschaft auf, und wo beginnt Abhängigkeit?

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 sucht 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, Kontaktsperre. Laut einer Studie der Krankenversicherung DAK verbrachten Jugendliche zu Beginn der Anti-Corona-Maßnahmen 75 Prozent mehr Zeit mit Videospiele 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 Videospiele 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 Us* schlich. 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, Heldentum, Gemeinschaft. Ich bestehe Abenteuer. Ich erhalte



sorgsam ausgewählte Belohnungen, bekomme Beifall und Respekt. Das sind Bedürfnisse, die auch die Wirklichkeit erfüllen kann. Aber eben nicht immer. Nicht für jeden. Die amerikanische Game-Entwicklerin Jane McGonigal drückt es so aus: »Die Spiele sind besser als die Realität.«

Ich habe damals gespielt, wenn mir langweilig oder ich vor einer Klausur nervös war. Wenn ich Ärger mit meinen Eltern hatte. Ich habe aus Spaß gespielt, aus Angst und aus Wut. Manchmal nur zwei Stunden am Tag, manchmal bis tief in die Nacht.

Für meine Mutter war das eine schwierige Zeit. In ihren Augen gab es einen klaren Schuldigen: den Computer. Er verdarb mich, so sah sie das. Ich war ihr geliebter Sohn. Sie wollte das Richtige tun, wollte mich spielen lassen und es mir gleichzeitig verbieten. Sie ertrug es nicht, dass ich dauernd vor dem Computer saß, und sie ertrug es nicht, ihn mir wegzunehmen.

Einmal zog sie den Stecker des WLAN-Routers aus der Wand. Ich riss die Tür meines Zimmers auf und schrie sie an. Ich erinnere mich nicht mehr, was ich ihr ins Gesicht spie, es war auch egal. Ich wollte nur schreien, sie verletzen, wollte ihr zeigen, wie sehr ich sie hasste. Hass. Wie soll ein junger Mensch wissen, was das bedeutet?

In diesem Moment tat meine Mutter etwas, das sie noch nie getan hatte. Diese zierliche, liebevolle, quirlige, immer lachende Frau explodierte. Sie warf mir Flüche an den Kopf. Sie schrie zurück. Sie sagte, ich verspiele mein Leben. Sei faul. Undankbar. Eine Enttäuschung. Ich sei süchtig. Genervt schlug ich die Tür zu. Lachte. »Süchtig.« Früher nannten wir spaßeshalber Leute, die in Videospiele extrem gut waren, so: »Suchti«. Für mich schwang kein Entsetzen mit in diesem Wort, eher leise Anerkennung.

Als meine Mutter in ihrer ganzen wütenden Hilflosigkeit hinter mir herkam und ihren Schlüsselbund auf mich warf, spürte ich, wie etwas zwischen uns zerbrach. Ich ahnte damals nicht, dass meine Mutter schon lange nicht mehr wusste, wie sie an mich rankommen sollte. An wen sie sich wenden sollte. Ihre Freunde sagten, sie hätte den Rechner nie ins Haus bringen dürfen. Mein Vater, ein ruhiger Mann, meinte, ich



würde schon irgendwann von selbst wieder aufhören. Sie war allein mit ihrer Angst um mich. An eine ernsthafte Abhängigkeit aber dachte sie zunächst nicht. Vielleicht wagte sie auch nicht, daran zu denken. Sie war in China aufgewachsen, in einer Gesellschaft, in der auf Drogendelikte drakonische Strafen folgten, manchmal sogar der Tod. Ihr Sohn? Süchtig? Das durfte nicht sein.

Lange war unklar, ob es die Diagnose »Videospielsucht« überhaupt gibt. Erst 2019 wurde »Gaming Disorder« in die Internationale Klassifikation der Krankheiten ICD 11 aufgenommen. Eine Diagnose, die in diesem Katalog steht, existiert offiziell als Krankheit. Die Entscheidung war kontrovers. Viele Betroffene leiden zusätzlich an einer psychischen Störung wie ADHS oder Depressionen. Experten sagten, exzessives Gaming sei nur ein Ausdruck dieser Störungen, keine eigenständige Krankheit.

Tatsächlich kann diese Frage bislang niemand wirklich beantworten: Vernachlässigt ein gesunder Mensch durchs Zocken sein Leben und wird dadurch depressiv? Oder spielt ein Depressiver, weil er sich zu anderen Dingen nicht mehr aufraffen kann?

Die Unschärfe zeigt sich auch in den Daten: Manche Studien bezeichnen etwa ein Prozent der Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland als videospielsüchtig, andere gehen von fast sechs Prozent aus. Die genaue Zahl kennt niemand.

»Hallo? Wir hören Sie, aber Sie, äh, also der Bildschirm ist eingefroren! Herr Florack? Hallo? ... Jetzt ist er ganz weg.« Ralf und Kerstin Schurmann sitzen mit Leon dicht an dicht vor dem Laptop, die Videokachel ist beinahe zu klein, um alle drei einzufangen. Leon streckt die Zunge raus, die Mutter rollt mit den Augen, der Vater lacht. Die drei schauen auf das eingefrorene Bild von Jakob Florack, 36 Jahre alt, Psychiater am Vivantes-Klinikum in Berlin. Florack arbeitet mit videospielabhängigen Kindern und Jugendlichen. Seit rund zwei Jahren behandelt er auch Leon. Nach ein paar Sekunden regt Florack sich wieder. »Ach, es ist wie verhext. Sorry!«



Sie reden darüber, wie es in der Schule läuft. Nicht schlecht, sagt Leon, die Mutter trete ihm in den Hintern. »Ist das auch Ihre Wahrnehmung, Herr und Frau Schurmann?« Die Lage sei etwas wacklig, antworten die Eltern. Wegen der Pandemie findet Leons Unterricht ausschließlich digital statt, die Eltern wissen nicht, wie viel er am Laptop lernt oder ob er andere Dinge macht. Leon zieht eine Schnute und legt seinen Kopf auf die Schulter seiner Mutter. Sie wirken harmonisch. Das war früher anders.

Noch vor gut zwei Jahren streitet Leon ständig mit seinen Eltern. Die Mutter schimpft, dass er es einfach nicht schaffe, das Tablet von selbst auszumachen. Der Vater droht, er werde das verdammte Teil aus dem Fenster schmeißen. Leon ist wütend, dass er, anders als viele seiner Freunde, nicht unbegrenzt spielen darf. Dass er das Tablet abends seinen Eltern aushändigen muss, als komme er von einem Freigang zurück und gebe vor dem Knast seine Freiheit ab. Gehört das Tablet nicht ihm?

Damals, sagt Leon, habe er nachts in seinem Bett gelegen und versucht zu schlafen. Aber gleichzeitig habe er nach den Schritten der Eltern gelauscht: Wenn er hört, dass sie ins Bett gehen, steht er auf, schleicht zu der Kommode vor ihrer Schlafzimmertür und nimmt sich das Tablet, das dort immer liegt.

Leon: »Das war wie ein Kick. Aber mir wurde auch klar, dass ich extrem verkackt hab.«

Es ist der Startschuss einer Eskalation. Die Eltern erwischen Leon, doch er leugnet alles. Sie sperren das Tablet mit einem Code, doch er findet Tricks, die Sperre zu umgehen. Sie verstecken das Tablet, doch er durchwühlt die halbe Wohnung und findet es. Und wenn er es nicht findet, geht er an die Geräte seiner Eltern.

Der Vater: »Einmal ist er an meinen Laptop und hat dreimal das falsche Passwort eingegeben. Das Ding fragte nach einer PIN, die hatte ich selbst nicht. Es war Wochenende, der EDV-Mitarbeiter meines Arbeitgebers war im Urlaub, das heißt: Ich kam drei Tage nicht an meinen eigenen Laptop ran.«



Die Mutter: »Manchmal hatte ich das Gefühl, jemand war an meinem Handy. Der Akku war plötzlich fast leer. Ich habe Leon gefragt, ob er das war. Und dann guckt der mich an und sagt: ›Nein.« Ich war so verunsichert. Bin ich so eine misstrauische alte Vettel, die ständig ihrem Sohn was Falsches unterstellt? Zum Schluss kam fast immer raus: Wir hatten recht.«

Einmal schließt sich Leon, da ist er ungefähr 13, mit dem Tablet im Bad ein und stemmt sich gegen die Tür, während die Eltern versuchen, das Schloss mit einer Münze aufzubrechen. Ein anderes Mal kauft er einem Kumpel für 50 Euro ein Handy ab und loggt sich damit in seine Spielkonten ein. Das Handy hat er über einen Monat, bis die Eltern ihn damit erwischen.

Die 50 Euro sind nur der Anfang. Leon kauft Fantasie-Währungen, die ihm Vorteile im Spiel verschaffen. Mal kosten sie 5,99 Euro, mal 7,99 Euro, kleine Beträge, die direkt vom Internetanbieter eingezogen werden – was den Eltern zunächst nicht auffällt. Als sie es schließlich merken und die SIM-Karte aus seinem Tablet entfernen, geht Leon zum Bargeld über.

Er weiß, dass der Vater sein Portemonnaie in der Jackentasche hat, meist sind um die 200 Euro darin, in kleinen Scheinen. Erst nimmt sich Leon nur hin und wieder fünf oder zehn Euro. Von dem Geld kauft er im Kiosk um die Ecke Google-Play-Karten, mit denen er in der virtuellen Welt einkaufen kann. Bald zieht Leon größere Scheine aus dem Geldbeutel. Er steckt Hunderte Euro in seine Spiele-Accounts.

Seine Eltern finden erst ein knappes Jahr später einen Beweis für die Diebstähle: Quittungen aus dem Kiosk, die Leon in einer Schublade aufgehoben hat.

Die Mutter: »Ich war wütend. Fassungslos. Das Geld selbst war gar nicht so wichtig. Aber unsere Wohnung ist unsere Intimsphäre. Dass unsere Wertsachen nicht sicher sind vor den eigenen Familienmitgliedern. Das war ein ekliges Gefühl.«

Leon: »Ich dachte: Die merken das nicht, dann brauchen sie es doch auch nicht. Das tut mir im Nachhinein extrem weh. So viel Geld.«



Lange Zeit sei er nicht auf die Idee gekommen, ein ernsthaftes Problem haben zu können, sagt Leon. »Ich habe das einfach nicht in Betracht gezogen.« Er habe das Tablet ja oft nur für ein oder zwei Stunden gehabt. Die heimlich durchzockten Nächte? Ausnahmen. Der Ärger mit den Eltern? Ihre Schuld. Leon sagt heute, er habe in dieser Zeit zwei Köpfe gehabt: einen abhängigen und einen gesunden. »Mein Suchtkopf hatte den anderen bereits übernommen und gesagt: Nee, alles gut, du hast keine Sucht.« Erst als er zum ersten Mal die Schule schwänzte, habe er gespürt, dass da etwas außer Kontrolle geraten sein könnte.

An diesem Tag sei er, statt links zur Bahn, rechts in Richtung Media Markt gelaufen. Weil er zu Hause nicht an sein Tablet darf, spielt er dort auf den ausgestellten Tablets und Handys. »Auf dem Weg hab ich mich gefragt: Mach ich das jetzt wirklich? Und da ist mir klar geworden: Das ist 'ne Sucht. Sonst würde das kein normaler Mensch machen und das seinen Eltern antun.«

In den Tagen und Wochen darauf, morgens, wenn er zur Schule geht, überlegt er, ob er wieder schwänzen soll. »Ich habe mir einen Vorwand gesucht, um abzuhaufen: Irgendwas ist in der Pause passiert, oder es war generell ein Scheißtag, ich hab keinen Bock mehr, ich gehe jetzt.« Erst verschwindet Leon am frühen Nachmittag aus der Schule. Dann vormittags, nach der Frühstückspause. Irgendwann mogelt er sich schon in der ersten Stunde raus.

Im Markt stellt er sich mal an ein Tablet, mal an ein Smartphone. »Was halt gerade frei war.« Wenn er keinen Stuhl findet, spielt er im Stehen, manchmal fast zehn Stunden lang.

Anfangs geht Leon am Nachmittag nach Hause, zu der Zeit, zu der auch Schulschluss ist. Damit es nicht auffällt. Später bleibt er bis 18 oder 19 Uhr im Media Markt. Den Eltern sagt er dann, er sei mit einem Kumpel verabredet. Wenn sie ihn anrufen, drückt er sie weg.

Das menschliche Gehirn ist ein bisschen wie eine Minibar: Für einen Rausch müssen wir das Zimmer nicht verlassen. Wir tragen die nötigen Stoffe bereits in uns



und müssen uns nur bedienen: Adrenalin treibt uns zu Hochleistungen, Dopamin feuert die Freude auf eine Belohnung an, Endorphine befördern uns in eine wohlige Wanne des Glücks. Genau an diesem Belohnungssystem setzen Suchtstoffe an.

Wie stoffgebundene Süchte funktionieren, weiß man gut. Zum Beispiel Kokain. Nimmt man es ein, schüttet das Gehirn eine große Menge Dopamin aus. Das Glücksgefühl, das darauf folgt, sei zwanzigmal so stark wie nach einer positiven menschlichen Begegnung, sagen Mediziner. Konsumiert man es regelmäßig, gewöhnt sich der Körper daran. Er produziert fast nur noch Dopamin, wenn er vorher Kokain bekommt. Andere Dinge, ein gutes Essen, Sex, beruflicher Erfolg, bereiten kaum noch Freude. Der Mensch braucht den Kick von außen. Er ist abhängig.

Ob eine Videospielsucht genauso funktioniert, ist noch nicht ausreichend erforscht. Es gibt aber Hinweise auf ähnliche Veränderungen im Gehirn. Sie betreffen zum Beispiel die Fähigkeit, das eigene Verhalten zu kontrollieren. Experten nennen das Impulskontrolle. Je jünger ein Mensch ist, desto stärker will er unmittelbare Belohnungen erfahren. Er denkt nicht an einen guten Schulabschluss, an sein Studium oder an einen Job. Sondern daran, wie viel Spaß es machen würde, noch ein paar Runden zu spielen. Jetzt. Sofort.

Wie groß mein Problem war, steht im Internet. Als ich anfing, Jura zu studieren, spielte ich meist *Dota 2*. Es gibt eine Website, die mein Leben in diesem Spiel genau dokumentiert, sie heißt dotabuff.com und war mit meinem Spiele-Account verbunden. Diese Seite weiß alles, zählt alles, vergisst nichts. Wie viele Matches ich spielte: 2245. Wie hoch meine Gewinnrate war: 52,16 Prozent. Wie lange eine Spielerunde durchschnittlich dauerte: 40 Minuten und 19 Sekunden. Jeder Tag ist in einer Tabelle notiert. Ich scrolle durch meine Vergangenheit und bleibe beim 7. März 2014 hängen. Ich war damals 20.

Manche Spielsüchtige hören irgendwann selbst auf. Wie ein Marathonläufer, dem die Luft ausgeht. Manche brauchen dafür ein einschneidendes Erlebnis, einen Moment, der alles verändert. Eine Partnerin, die sie vor die Wahl stellt: das Spielen



oder ich. Ein katastrophales Schulzeugnis. Ein leeres Bankkonto. Bei mir war es mein Vater.

Er war schwer krank, seine Nieren waren kaputt. Damals, im Frühjahr 2014, war ich deswegen einige Wochen zu Hause in Hessen, bis meine Eltern sagten, ich solle wieder nach Bayern fahren, mich auf mein Studium konzentrieren, es werde schon alles gut werden. Also fuhr ich. Doch statt mich um mein Studium zu kümmern, spielte ich.

Lange verstand ich nicht, warum ich nicht aufhören konnte. Weil meine Freunde mich ständig überredeten? Weil das Spiel so spannend war? Weil meine Eltern es mir so vehement verboten? Später lernte ich: Den einen Grund gibt es nicht. Das Problem schält sich vielmehr aus drei Punkten heraus: das Spiel, die Person und die Umwelt. Experten nennen das »Trias-Modell«. Spiele sind gerne so konstruiert, dass man nur schwer von ihnen loskommt. Menschen, die in der realen Welt Probleme haben, Anschluss zu finden, sind für diesen Mechanismus besonders empfänglich. Familiäre oder zwischenmenschliche Konflikte können das Problem zusätzlich verschärfen.

Ich spielte, um das Bild meines Vaters aus dem Kopf zu vertreiben, wie er die Kisten mit der Dialyseflüssigkeit die Treppen hochschleppt. Ich spielte, weil ich hörte, wie meine Mutter nachts weinte, auch wenn ich bei ihnen war. Ich spielte, um zu vergessen, dass mein Vater mit einer brüllend ungerechten Wahrscheinlichkeit bald nicht mehr da sein würde.

Doch auf einmal verlor das Spiel zum ersten Mal seine Wirkung für mich. Die Angst, die Verzweiflung gingen nicht weg. Ich ahnte ja seit Langem, dass ich ein Problem hatte. Aber erst jetzt traf mich diese Erkenntnis wie eine Ohrfeige.

Mein Vater starb an jenem 7. März, friedlich am späten Nachmittag.

An einem Wochenende im Frühjahr 2019 ist Leon mit seiner Mutter allein zu Hause. Vater und Schwester fahren zur Leipziger Buchmesse, ein Geburtstagsgeschenk für die Schwester.



Die Mutter: »Die Zeit für die Playstation lief ab. Leon kam zu mir in den Flur und wollte, dass ich ihm das Ding verlängere. Ich hab Nein gesagt und die Wohnung verlassen, ging einkaufen. Ich habe gehofft, dass er in dieser Zeit runterkommt. Als ich nach einer Stunde wiederkam, hat er sich richtig reingesteigert. Er hat sich vor mir aufgebaut und meinte, es sei sein Recht weiterzuspielen, er lasse sich von mir nicht sein Leben versauen. Er werde mich dazu bringen, es zu tun. Ich weiß gar nicht, was er noch gesagt hat. Aber es war dieser Blick. Das war nicht nur Wut. Das war Hass. Der hat mich richtig gehasst.«

War das noch Ihr Sohn, wie Sie ihn kannten?, frage ich.

Die Mutter: »Ich habe ihn schon noch wiedererkannt. Aber ich hatte auch Angst, dass er mich schlägt. Ich habe mich in meinem ganzen Leben noch nie geprügelt. Keine Ahnung, wie sich eine Faust anfühlt. Aber ich hatte keine Angst vor einem gebrochenen Arm. Sondern vor der Situation, dass mein Sohn mich schlägt. Da habe ich mein ganzes Muttersein hinterfragt. Das zerreißt einen schon ordentlich.«

Die Mutter steckt Handy und Schlüssel ein und verlässt noch mal die Wohnung. Beim Rausgehen tritt Leon nach ihr.

Die Mutter: »Ich habe dann erst meinen Mann und dann eine Freundin angerufen.«

Der Vater: »Du hast zu mir gesagt, du hättest Angst, wieder zurückzugehen. Wir waren da schon in Leipzig. Ich war kurz davor, direkt umzudrehen und zurückzufahren.«

Die Mutter: »Mit der Freundin habe ich drei Optionen besprochen. Erstens: Alles beruhigt sich. Zweitens: Leon und ich gehen zu ihr rüber, damit sie auf uns aufpasst. Drittens: Es geht nicht mehr, ich muss die Polizei rufen.«

Als die Mutter wieder die Wohnung betritt, hat sich Leon beruhigt. Sie ruft ihren Mann an und sagt: Entwarnung, alles okay. Leon verzieht sich in sein Zimmer und sieht fern.



Leon: »In dem Moment war es schon Hass. Aber nicht generell. Ich habe meine Eltern dafür verachtet, dass sie mir die Sachen nicht freischalten. Und ich habe mich selbst dafür verachtet, dass ich so was denke. Sie wollten mir eigentlich nur helfen. Ich liebe meine Eltern.«

Zu diesem Zeitpunkt sind die Eltern gemeinsam mit Leon bereits bei Jakob Florack gewesen, dem Psychiater am Berliner Vivantes-Klinikum. In dem Gespräch war ein Vorschlag aufgekommen, der ihnen zunächst einen Schrecken eingejagt hatte, jetzt aber plausibel erscheint: Vielleicht sei es besser, wenn Leon für einige Zeit in die Klinik kommt.

Im Frühjahr 2019 fährt die Mutter mit Leon zum Klinikum. Sie sitzen vor den Ärzten, zwei Stunden gehen sie Hausregeln, Therapieziele und Fragen durch. Es ist eine Tagesklinik, Leon muss nur morgens bis nachmittags dort sein. Außer einem Schulranzen braucht er nichts. Handy, Tablet, Laptop, alles verboten.

Die Mutter: »Wir waren beide angespannt. Ängstlich. Aber überwiegend erleichtert, dass es losgeht.«

Sie unterschreiben ein Dokument: Im Zweifel müsse auch physische Gewalt angewendet oder ein Beruhigungsmittel gespritzt werden, sagten die Ärzte. Sie glaubten nicht, dass es bei Leon nötig sein werde, aber, Entschuldigung, sie müssten darauf hinweisen. Auf dem Rückweg, erzählt die Mutter heute, habe sie gedacht: Puh, da sind wir jetzt gelandet.

Der erste Monat. Jeden Morgen um acht fährt Leon zur Klinik, von der Schule ist er beurlaubt. Er gibt sein Handy am Empfang ab, und es ist, als kappe er damit die Fäden, die ihn seit Jahren steuern. »Ich hab nicht mehr die ganze Zeit an Spiele gedacht, sondern an das Hier und Jetzt.«

In der Therapie lernt Leon, seine Tage zu strukturieren. Sie erarbeiten Pläne und Strategien: Welche Übertretungen haben welche Konsequenzen? Wie kann er seine Impulse kontrollieren? Die Ärzte attestieren ihm eine Depression und starke soziale Angst. In der Klinik hat er wieder mehr mit anderen Kindern zu tun, sie sind etwas



jünger als er und haben verschiedene Probleme. Sie haben gemeinsam Schulunterricht, spielen Brettspiele und Karten, machen Ausflüge. Leon spürt wieder ein Gruppengefühl. Seinen 14. Geburtstag feiert er in der Klinik. »Ich dachte mir: Ich darf das jetzt nicht verkacken. Nicht dass ich da noch mal hinkomme und der ganze Kram umsonst war.«

Nach gut drei Monaten verlässt Leon die Klinik. Es ist Ende Juni 2019. Die Sommerferien haben gerade angefangen.

Das erste Jahr danach. Leon geht in die Gruppentherapie bei Jakob Florack. Früher bewachten die Eltern das Tablet, nun fängt Leon an, sich selbst zu kontrollieren. Wenn er zufällig sieht, welches Passwort die Eltern ins Tablet eintippen, sagt er es ihnen. Er weiß, wie er die Sperren umgehen könnte, ist ja ziemlich easy, er bräuchte vermutlich keine Minute. Aber er tut es nicht. Es sei ja auch eine Kontrolle für ihn selbst, sagt er. Wie Handschellen, die er sich freiwillig anlegt.

Heute streitet er sich noch manchmal mit seinen Eltern wegen des Tablets, aber viel weniger als früher. Langsam fassen sie wieder Vertrauen zueinander.

Die Spiele, die Leon früher exzessiv spielte, hat er gelöscht. Außer *Minecraft*. Seine Basis ist noch nicht fertig. Er will mehr Türme, ein größeres Haus. Die Struktur und Kreativität des Spiels möchte er auch in der Realität ausleben. Er will später Architekt werden.

Wie Leon habe auch ich die Videospiele nicht aus meinem Leben verbannt. Nachdem mein Vater gestorben war, schmiss ich mein Jurastudium. Ich mochte das Fach. Aber es fühlte sich nicht mehr richtig an, in dieser winzigen Wohnung zu hocken und zu hoffen, mein Leben entknote sich von allein. All die Jahre hatte ich immer ein Ziel. Mal selbst gesetzt, mal vorgesetzt. Ich sollte Konzertpianist werden. Ein Einser-Abi schreiben. Als Jurist arbeiten. Ich hatte Druck. Und ich hatte Spiele, um mich davon abzulenken.

Zum ersten Mal wusste ich nicht, wie es weitergehen sollte. Ich fuhr nach Hause, und mein Kopf fühlte sich an, als würde ich seit Langem mal wieder



stoßlüften. Ich zog nach Berlin. Ich wurde Journalist und erlebte in diesem Beruf so viele neue, aufregende Dinge, hörte so viele ungewöhnliche Geschichten, dass der Reiz der Videospiele ganz von selbst nachließ.

Auch heute spiele ich noch am Bildschirm. Aber nicht mehr, um etwas zu betäuben, etwas wegzuschieben. Sondern, um mich zu belohnen. Um Pause vom Alltag zu machen. Um mit Freunden Spaß zu haben.

Am Nachmittag nach der Prüfung, nach dem alles entscheidenden Vortrag, den Leon in der Schule halten musste, kniet er in seinem Zimmer vor seinem Aquarium und reibt zwei Finger aneinander. Rote Flocken rieseln ins Wasser, ein Schwarm Neonsalmler rast heran, Leon nennt sie die »Neon-Gang«. Seine Eltern haben ihm das Aquarium zu Weihnachten geschenkt, es ist sein neues Hobby. Nachher will er noch mit einem Kumpel zum Zooladen und einen neuen Zierfisch kaufen, einen Marmorierten Panzerwels, als Belohnung für die Prüfung.

Mit der Prüfung, das erzählt Leon jetzt, war es so: Fast hätte er vor Aufregung kein Wort rausgebracht. Er musste erst um elf Uhr dort sein, war aber schon lange vorher da. Wartete im Treppenhaus. Ging wieder und wieder den Vortrag durch.

Als er vor den beiden Prüferinnen gestanden hat, sei er trotzdem so nervös gewesen, dass er vergessen habe, auf seine Karteikarten zu schauen. Er habe einfach drauflosgeplappert. »Ich wollte es so schnell wie möglich hinter mich bringen.« Nach 20 Minuten war er fertig. Nach 30 Minuten hatte er seine Note. »Ich hatte erwartet, dass meine Aussprache ein Problem wird. Aber die haben sie gelobt!«, sagt Leon. Er meint sein Stottern und grinst. Er wäre mit einer Drei zufrieden gewesen, bekam aber sogar eine Zwei! Er raste nach Hause. Dort gab es Burger und Spezi.

In wenigen Tagen gehen die Ferien los. Dann darf Leon jeden Tag vier Stunden zocken. Sein Vater hat ihm die Limits aber schon freigeschaltet, zur Feier des Tages. Leon könnte jetzt *Minecraft* spielen. Den »Enderdrachen« besiegen. Oder den Sand vor seiner Basis abtragen, der nervt ihn gewaltig. Aber er hat keine Lust. Draußen scheint die Sonne. Leon schaut auf die Uhr und springt aus dem Drehstuhl. Er müsse mich



REPORTER:INNEN
forum

jetzt leider verabschieden, sorry, Welse kaufen, ich verstehe das sicher. Aber er braucht noch einen Namen. »Lasse? Oh nein, Lasse ist blöd, erinnert mich an meinen Spanischlehrer«, sagt Leon. Vielleicht Karl. Karl, der Wels. Das sei doch nett.