

So retten Sie Ihr Kind aus der „Fortnite“-Falle

Veröffentlicht am 31.10.2018 | Lesedauer: 9 Minuten

Von **Nikolaus Doll, Benedikt Fuest**



Statt zu schlafen, wird einfach nachts weitergezockt, wenn die Eltern es nicht bemerken

Quelle: Getty Images

Immer mehr Kinder verfallen Videospiele-Blockbustern wie „Fortnite“. Sie bringen sie nicht nur um ihr Taschengeld, sondern auch um ihre Freizeit. Doch mit Verboten kommen Eltern nicht weit. Experten raten zu einer anderen Methode.

Max ist so, wie 14-Jährige sind: mal aufbrausend, mal schüchtern. Mal noch ein halbes Kind, mal ein kleiner Macho. Doch an den Wochenenden verwandelt sich Max. Dann ist er ein Krieger. Dann spielt er „Fortnite“, das Computerspiel. Stundenlang – manchmal den ganzen Tag. Dann dringen aus seinem Zimmer Wutgebrüll und Schimpftiraden. Wörter und Flüche, von denen man gar nicht wusste, dass er sie kennt.

Aus dem Kinderzimmer wird ein Schlachtfeld, das über den Schirm in die Wohnung flimmert. Die Nachbarin klopft dann öfter an die Wand, damit Ruhe ist. Max spielt einfach weiter. Bis auf einmal die Eltern Gutscheincoupons für das Spiel im Wert von mehr als 100 Euro finden.

Dabei verlangen die Macher von „Fortnite“, das im August von 78 Millionen Gamern

gespielt wurde, gar kein Geld – zumindest am Anfang. Epic Games aus Raleigh im US-Bundesstaat North Carolina bietet die Spielsoftware kostenlos an, für den PC ebenso wie für diverse Spielekonsolen sowie seit August für Android-Smartphones.

Die Eintrittsschwelle hat Epic Games so niedrig wie möglich gesetzt – jeder soll mitspielen können. Geld verdient Epic Games nicht mit dem Verkauf des Spiels, sondern mit kostenpflichtigen Zusatzangeboten für leidenschaftliche Gamer. Satt zwei Milliarden Dollar wird der Anbieter nach aktuellen Prognosen mit Fortnite 2018 weltweit einnehmen. Spiele-Blockbuster nennt man das.

Ein Paypal-Konto machte das Spielen einfacher

Fortnite“ ist der neueste Vertreter einer Generation von Computerspielen (</wirtschaft/webwelt/article173412372/Gluecksspiel-Grenze-zum-Gaming-schwindet.html>), die direkt auf die Instinkte der jugendlichen Gamer zielen, um ihre ganze Aufmerksamkeit buhlen und um ihre Geldbörsen. Die Mechanismen ähneln sich immer: Das Basisspiel ist als sogenannte „Free2play“-Software umsonst im Netz verfügbar. Doch wer schnell im Spiel vorankommen und mit seinen Freunden mithalten will, der muss echtes Geld für virtuelle Gegenstände investieren. Dass die Spiele Freizeit verschlingen, ist nur ein Nebeneffekt. Die Spielmechanismen sind dazu entworfen, möglichst das gesamte Taschengeld der jungen Kunden abzuschöpfen.

Max bekommt nicht sehr viel Geld von seinen Eltern, trotzdem ist seine Schreibtischschublade voll mit Bons für die virtuelle Spielwährung V-Bucks. Die hat er sich an der Tankstelle geholt. Irgendwann wurde ihm das zu aufwendig. Er erstellte sich ein Paypal-Konto im Internet, verknüpfte das mit seinem Jugend-Girokonto und zahlte im Internet. Bis die Eltern die Bons in der Schublade entdeckten und nachfragten. Dann folgte eine Krisensitzung im Kinderzimmer und der Entzug des Kontozugriffs.

Eltern fühlen sich oft machtlos gegen den Sog von Spielen wie „Fortnite“ und deren Suchtpotenzial. Das System wird von den Herstellern gern kopiert: „League of Legends“, „World of Tanks“, „Player unknown: Battlegrounds“ für Konsole und PC oder „Clash of Clans“, „Pokémon Go“ und „Die Sims“ für Smartphone heißen die beliebtesten „Free2play“-Titel, die allesamt schnellen Spielfortschritt und schönere Online-Erlebnisse

versprechen – gegen Geld natürlich. Doch kein anderes Spiel hat derart schnell so viele Anhänger unter Jugendlichen gewonnen wie „Fortnite“.

„Fortnite‘ bedient sehr geschickt und nahezu perfekt Wünsche und Gefühle junger Teenager, insbesondere von Jungen“, erklärt der Bremer Medienpädagoge und Erziehungsberater Markus Gerstmann. „Der Duellmodus ‚Battle Royale‘ erlaubt, sich mit gleichaltrigen Freunden und Bekannten im virtuellen Kampf auf einer Insel zu messen.“

Die Spielgröße, erzählt der Experte, ist extrem geschickt gewählt: Hundert Spieler treten pro Runde an, nur einer gewinnt. Wer unter den ersten zehn einer Runde ist, kann damit bereits angeben, gleichzeitig ist die Zahl der Konkurrenten klein genug, sodass auch weniger gute Spieler reale Chancen haben – und es immer wieder probieren.

Ist Max süchtig nach „Fortnite“?

Wer rausfliegt, kann sofort den nächsten Versuch starten. Noch eine Runde. Und noch eine. Ist Max süchtig nach „Fortnite“? „Ich würde sagen Ja“, gibt er selbst zu. Was ist der Reiz für ihn, stundenlang auf den Rücken seiner Figur zu gucken, die schießend und Axt schwingend durch eine animierte Landschaft läuft? „Mit Freunden zu spielen, die auch online sind. Gemeinsam ein immer höheres Level erringen. Und natürlich epische Siege.“

Alles bequem vom PC aus. Rausgehen, sich mit Freunden oder Mädchen treffen oder Sport? All das fällt dem Spiel zum Opfer. „Titel wie ‚Fortnite‘ erwischen die Jungen in einer verwundbaren Phase. Sie verändern sich, kommen mit der Realität des Kinderzimmers nicht mehr klar, sind noch nicht in der Erwachsenenwelt angekommen, ziehen sich vielleicht zurück. Die Spiele bieten ihnen eine Welt der einfachen Erfolge“, erklärt Medienpädagoge Gerstmann. Hinzu komme der Druck der Gruppe: „Alle spielen aktuell dieses eine Spiel. Wer nicht mitmacht, ist raus.“

Das Basis-Spiel ist ab zwölf Jahren freigegeben, nominell. Doch der so extrem populäre Battle-Royale-Modus ist nur als Online-Download verfügbar und benötigt deshalb in Deutschland gar keine Alterseinstufung. Medienpädagogen empfehlen 14 Jahre als Altersgrenze.

Nichteingeweihte verstehen die Welt von „Fortnite“ nicht. Das beginnt bereits bei der

Sprache: Max sitzt in seinem Zimmer, hat Kopfhörer auf und ein Mikrofon vor dem Mund. Das immer gleiche Bild zeigt sich in anderen Kinderzimmern. Manchmal spielen auch ältere Männer mit. Max erzählt etwas von dem „Battlepass“, den man braucht, um seinen „Spiel-Charakter“ schneller auf ein höheres Level zu befördern.

„Stufe deinen Battlepass auf, um mehr als 100 Belohnungen freizuschalten. Im Normalfall werden dafür 75 bis 150 Spielstunden benötigt“, heißt es im Spiel. „Das dauert dir zu lange? Du kannst dir bis zu 100 Stufen für je 150 V-Bucks kaufen!“ Wer die Angebote annimmt, schaltet neue Spielfunktionen frei. Max berichtet von seinen „Skins“, die das Aussehen der Figur modifizieren. „Manche spielen mit guten Skins besser, es motiviert sie“, erklärt er.

Medienpädagoge Gerstmann kennt das Phänomen: „Wer seinen Spiel-Charakter perfekt individualisiert, erntet Anerkennung im Freundeskreis. Grund genug für die Spieler, echtes Geld für virtuelle Kleidung zu investieren.“ V-Bucks, die Spiele-Währung, können Gamer online kaufen. Dazu benötigen sie aber eine Kreditkarte

(<http://kreditkartenvergleich.welt.de/vergleich>) oder einen Zugang zum Online-Zahldienst Paypal. Wer dafür zu jung ist, kauft mit Gutscheinen in Läden virtuelles Guthaben.

Online-Computerspielsucht offiziell Krankheit

Über 100 Euro hat Max bereits investiert. Viel Geld für einen 14-Jährigen. Das Problem: Andere Spieler geben noch mehr aus. Sinkende Taschengeld-Kontostände, fallende Schulnoten, Kinder, die immer länger im Kinderzimmer verschwinden und morgens müde am Frühstückstisch sitzen.

Cordula Dernbach von der Erziehungsberatung der Caritas Aschaffenburg ist Expertin für Computerspiele. Sie kennt die „Fortnite“-Symptome aus der Beratungspraxis. „Zuerst fallen andere Freizeitaktivitäten zum Opfer, das Spiel nimmt immer mehr Raum im Alltag der Kinder ein. Dann tauchen die Kinder nicht mehr zum Familien-Abendessen auf und spielen die Nacht durch. Ab da leiden auch die Schulnoten. Die Kinder sind morgens müde, Hausaufgaben sind lästige Ablenkung.“

Die Online-Computerspielsucht (</wissenschaft/article177582190/Computerspiele->

[Ist-Online-Spielsucht-wirklich-eine-eigene-Krankheit.html](#)) ist seit Juni in der Neufassung ICD11 des Diagnosekatalogs der Weltgesundheitsorganisation aufgenommen. Unter der Nummer 6C51.0 finden Ärzte die Anforderungen für die klinische Diagnose: „Das Verhaltensmuster muss so schwerwiegend ausgeprägt sein, dass es in einer signifikanten Einschränkung in persönlichen, familiären, beruflichen oder schulischen Umfeld resultiert“ – und das mindestens für zwölf Monate.

Solche Fälle kennt Dernbach bereits. Im Extremfall vernachlässigten abhängige Spieler den eigenen Körper: Gegessen wird Fast Food vor dem Bildschirm, Unterwäsche wird tagelang getragen, selbst der Gang zur Toilette fällt aus. Die Spielrunde lässt sich schließlich nicht unterbrechen, eine Pause-Taste gibt es nicht. Also wird in die Flasche gepinkelt. Reicht das Taschengeld nicht, wird heimlich das Portemonnaie der Eltern ausgeräumt. „Wer so weit ist, dem kann durch bloße Verbote oder Beratung meist nicht mehr geholfen werden. Dann sollten die Eltern klinische Hilfe suchen“, kommentiert Dernbach.

Max' Eltern erringen einen kleinen Sieg

Eltern haben nur wenig Kontrollmöglichkeiten, weiß Medienpädagoge Gerstmann. „Wird der heimische Router dicht gemacht, dann gehen die Jungs mit ihrem Laptop in öffentliche Räume mit WLAN oder spielen bei Freunden weiter. Wird die Spielekonsole nachts eingezogen, tut's auch das Smartphone unter der Decke.“

Viele Eltern sind tagsüber nicht zu Hause, zudem ziehen sich pubertierende Kinder gern zurück und schalten mit einem Griff auf der Tastatur schnell den PC-Bildschirm auf das Fenster mit den Hausaufgaben, wenn sie die Eltern im Flur hören. Totale Überwachung zerstört das in der Pubertät ohnehin fragile Vertrauensverhältnis zwischen Eltern und Kindern. „Komplette Verbote sind keine Lösung“, meint Gerstmann.

Die Kontosperrung ist einer der wenigen Siege von Max' Eltern in ihrer persönlichen „Fortnite“-Schlacht. Sie kämpfen um jede Stunde, die der Junge nicht spielt. Die Frage nach der wöchentlichen Computerzeit hört Max nicht gern: „Muss man das erwähnen? 35 Stunden in der Woche vielleicht.“ Das sind sieben Tage à fünf Stunden. Oder eine Arbeitswoche in manchen Branchen.

Und was macht Max, wenn er nicht spielen darf? „Ich habe dann keine Entzugserscheinungen. Dann gehe ich eben in die Schule, mache was für die Schule, schlafe, esse, mache was mit Freunden oder gucke Netflix und YouTube. ‚Fortnite‘ ist ein großer Bestandteil meines Lebens, aber nicht das Wichtigste.“ Seine Eltern sehen das anders. Sie hoffen auf Abnutzungseffekte: Jedes Teenager-Phänomen ist zeitlich begrenzt. Bis dahin gilt es, den Schaden zu begrenzen. Max muss nun Regeln folgen: Spielzeit, Schulnotenniveau, Kostenrahmen. Hält er sie nicht ein, droht der harte Entzug.

Was Eltern tun sollten:

Erziehungsberater und Medienpädagogen halten ein Totalverbot von „Fortnite“ und Co. nur in Extremfällen für ratsam. Es führe zu Frust, Streit und stigmatisiere Kinder gegenüber Freunden. Eltern sollten stattdessen zuerst mit ihrem Kind darüber sprechen, wie viel Zeit es mit den Spielen verbringt und was es für Folgen für das eigene Leben hat. Hilfreich sei es, feste Ziele zu vereinbaren: Hausaufgaben haben Priorität, Schulnoten sollten ein bestimmtes Niveau halten, Sport gehört mindestens zweimal in der Woche dazu. Zeitbudgets für das Spielen geben einen Rahmen. Werden die Schulnoten besser, ist mehr Zeit erlaubt.

Wer minutengenau den Stecker zieht, zeigt wenig Verständnis und riskiert Frust und Streit, denn viele Spiele lassen sich nicht mittendrin abbrechen. Stattdessen sollten Eltern einfach für die letzte Runde des Tages danebensitzen, sich selbst ins Spiel einlesen und mitfiebern. Wenn die Kinder einfach bei Freunden weiterspielen, sollten Eltern das Gespräch in der Gruppe – etwa beim Elternabend – suchen.

Wer die Zeitbudgets nicht selbst durchsetzen will, kann in vielen modernen Routern Zeitbudgets für einzelne Internetgeräte definieren oder die Spiel-Geräte nachts aus dem Internet schmeißen lassen. Auch Spielekonsolen wie die Playstation 4 erlauben Eltern, Spielzeit zu beschränken. Wenn Kinder bereits nicht mehr in gemeinsamen Gesprächen erreichbar sind oder Vereinbarungen bewusst unterlaufen, sollten Eltern professionelle Hilfe bei einer Erziehungsberatung suchen.

Die WELT als ePaper: Die vollständige Ausgabe steht Ihnen bereits am Vorabend zur Verfügung – so sind Sie immer hochaktuell informiert. Weitere Informationen: <http://epaper.welt.de>

Der Kurz-Link dieses Artikels lautet: <https://www.welt.de/183039762>