



JULIA HENDERSON/DIE POSAUNE

Videospiele: Die versteckten Gefahren

Hinter dem kinderfreundlichen Roblox-Spiel steckt viel mehr, als Sie denken.

- Richard Palmer
- [25.03.2026](#)

Es hat einfach zu viel Spaß gemacht. Johannes begann mit dem Spielen, bevor er ein Teenager war. Bald waren Roblox und Minecraft alles, worüber er und seine Freunde sprachen. Dann war das alles, was er tun wollte.

Seine Hausaufgaben kamen zu spät und wurden dann gar nicht gemacht. Er hat aufgehört, Hausarbeiten zu erledigen. Er schwänzte den Unterricht und brach dann die Schule ganz ab.

Ab diesem Zeitpunkt übernahmen die Spiele *wirklich* die Kontrolle. Im Vertrauen darauf, dass der „großzügige“ britische Wohlfahrtsstaat für alle seine Bedürfnisse sorgen würde, hat er sich weder weitergebildet noch nach einem Job umgesehen. Videospiele wurden sein Leben.

PT_DE

Für Paul war das wirkliche Leben zu stressig. Er war verheiratet und hatte Kinder, und es war schwer, über die Runden zu kommen. Da er den Streit mit seiner Frau satt hatte, zog er sich an seinen Computer zurück und spielte täglich stundenlang Videospiele. Er hat seine Geldprobleme und die Kinder auf seine Frau abgeladen und ist in eine virtuelle Realität geflüchtet.

Sue spielt keine Spiele, aber die meisten der 7- bis 8-Jährigen, die sie unterrichtet, schon. Da sie während der Covid-Ära das Laufen und Sprechen gelernt haben, sind sie daran gewöhnt, ihr Leben über Bildschirme zu führen. Viele von ihnen können nicht einmal ein einfaches Gespräch führen oder stillsitzen, aber sie können sich auf ihre Spiele konzentrieren. Der Favorit der Klasse? Call of Duty, ein Ego-Shooter-Spiel, das theoretisch nur für Spieler ab 17 Jahren zugänglich ist.

Dies sind gängige Beispiele aus der Praxis. In der Tat gibt es wahrscheinlich *Millionen* von ähnlichen Geschichten auf der ganzen Welt.

Die Welt der Unterhaltung hat sich in den letzten Jahrzehnten stark gewandelt. Für junge Leute bedeutet das nicht mehr Fernsehen und Filme. Sie spielen Spiele, surfen in den sozialen Medien und sehen sich Videos auf TikTok oder YouTube an; Lehrer beklagen, dass ihre Schüler nicht mehr die Aufmerksamkeitsspanne haben, um sich Filme anzusehen. Die Unterhaltung von gestern ist die Arbeit von heute.

Die Revolution hat auch das Erwachsensein verändert. Die jugendlichen Gamer von gestern sind die Eltern von heute. Smartphones haben Videospiele in die Taschen von Milliarden von Menschen gebracht.

Fast die Hälfte der Weltbevölkerung – 3,6 Milliarden Menschen – spielt Videospiele, so die Marktforschungsagentur Newzoo. Dazu gehört eine Großmutter, die Candy Crush auf ihrem Telefon spielt, ein Vater, der an seinem Arbeitscomputer spielt, ein Teenager auf seinem Handy, ein Kind, das auf seiner Konsole spielt. Der durchschnittliche Videospieler ist 34 bis 36 Jahre alt. Dreißig Prozent sind über 50 Jahre alt.

Die Revolution hat einst tabuisierte Themen in den Mainstream gebracht. Spiele, in denen es um Dämonen und Okkultismus geht, oder in denen Banken ausgeraubt und Polizisten getötet werden, sind heute normal – Hunderte von Millionen spielen sie. Horrorfilme schaffen es nur selten an die Spitze der Kinocharts, aber Spiele mit Horrorthemen gehören zu den erfolgreichsten.

Videospiele verändern die Kindheit, das Familienleben und die zwischenmenschlichen Beziehungen. Doch zu wenige sind sich der Gefahren bewusst, die damit verbunden sind. Mit 212 Millionen Amerikanern, die spielen, und 96 Prozent, die es als vorteilhaft ansehen, wird es als Amerikas beliebtester Zeitvertreib bezeichnet.

Ist es wirklich nützlich? Könnten Sie oder Ihre Familie den Gefahren ausgesetzt sein, die dieser Zeitvertreib mit sich bringt? Sie müssen die Antwort kennen.

Eine süchtige Welt

Viele Videospiele fördern giftige Themen: Gewalt, Horror, Pornografie und Kriminalität. Sie bringen auch die „Gefahr durch Fremde“ in die Häuser von Millionen von Kindern – und öffnen sie für sexuelle Ausbeutung in der Bequemlichkeit ihrer Schlafzimmer. Diese Risiken sind real und müssen bewältigt werden.

Es gibt beliebte Spiele, die viele, wenn nicht sogar alle diese Risiken vermeiden. Aber selbst diese verhindern nicht die größte aller Videospielgefahren: den Diebstahl der Zeit.

Eine Pew-Umfrage aus dem Jahr 2024 ergab, dass jeder 15- bis 19-jährige Amerikaner im Durchschnitt 80 Minuten pro Tag mit Spielen verbringt. Eine andere Studie ergab, dass diese Zahl bei Jungen fast drei Stunden pro Tag beträgt.

Im Laufe ihrer Teenagerjahre machen 80 Minuten pro Tag mehr als 3400 Stunden aus – drei Stunden pro Tag summieren sich auf *mehr als 7600 Stunden*. Wenn man bedenkt, dass die meisten Jungenvor dem Alter von 13 Jahren mit dem Spielen beginnen und *nach* dem Alter von 19 Jahren weiterspielen, hat der *durchschnittliche* junge Mann wahrscheinlich *mehr als 10 000 Stunden* mit Spielen verbracht. Sie können sich leicht vorstellen, dass ein durchschnittlicher Teenager 20 000 oder 30 000 Stunden seines Lebens mit diesen Spielen verbringen könnte, wenn er bis in seine 30er Jahre und darüber hinaus weiterspielt, wie es viele tun.

Malcolm Gladwell hat bekanntlich festgestellt, dass 10 000 Stunden konzentriertes Üben in etwa die Zeit ist, die man braucht, um eine Fähigkeit auf Weltklasseniveau zu beherrschen. Denken Sie daran, was wir stattdessen produzieren könnten.

Selbst die scheinbar harmlosesten Spiele haben eindeutig einen hohen Suchtfaktor. Sie hat zu einer neuen globalen Pandemie geführt.

Die Analyse von Hunderten von Studien, die weltweit durchgeführt wurden, legt nahe, dass etwa 2 bis 3 Prozent der Weltbevölkerung an einer „Spielstörung“ leiden: Sie sind seit mindestens 12 Monaten so süchtig nach Spielen, dass andere Aktivitäten wie Schlafen, Essen, Körperpflege, Arbeit und Zeit mit anderen beiseite geschoben werden. In der Regel spielen sie mindestens 8 bis 10 Stunden pro Tag. Eine andere Studie schätzt, dass 8,6 Prozent der 9- bis 21-Jährigen süchtig sind.

Ähnlich viele Jungen und Mädchen geben an, dass sie Videospiele spielen, aber Jungen verbringen mehr Zeit damit und sind 2 bis 3 Mal häufiger süchtig. Im Jahr 2022 warnte die Weltgesundheitsorganisation, dass weltweit etwa 1 von 6 Jungen im Schulalter Anzeichen von „problematischem Spielen“ aufweist.

Wenn überhaupt, könnten diese Zahlen zu niedrig sein. Sie verlassen sich im Allgemeinen darauf, dass die Menschen ehrliche Antworten über ihr Verhalten geben. Studien zeigen immer wieder, dass süchtige Gamer die Zeit, die sie spielen, und die Auswirkungen auf ihr Leben deutlich unterschätzen.

Alle diese Studien legen die Messlatte für eine „Störung“ oder „Sucht“ sehr hoch. Millionen von Menschen spielen jeden Tag stundenlang, aber sie werden nicht mitgezählt. In Amerika geben 41 Prozent der jugendlichen Gamer an, dass sie aufgrund ihres Spiels Schlafprobleme haben, aber sie werden nicht gezählt. Dies wird für die *meisten* Teenager und viele junge Männer zu einem großen Problem.

Ein völlig neues Spiel

Mit der zunehmenden Beliebtheit von Spielen verändert sich auch die Welt der Videospiele. Vor ein paar Jahrzehnten waren Videospiele weitgehend einmalige Anschaffungen: Geben Sie 50 Dollar aus, und Sie haben Ihr Spiel. Heute gibt es mehr Möglichkeiten. Sie können kostenlose Spiele spielen, die durch Werbung finanziert werden. Viele werden versuchen, Sie mit einer kleinen Kostprobe pro Tag zu locken, aber um weitere Inhalte freizuschalten, müssen Sie bezahlen. Andere arbeiten mit einem Abonnementmodell. Mikrotransaktionen, bei denen ein oder zwei Dollar ausreichen, um Boni im Spiel freizuschalten, sind üblich. Sogar der traditionelle „Buy-a-Game“-Ansatz verwendet jetzt Erweiterungen und Game Passes, um mehr Geld zu verdienen.

Ein Spiel ist weniger ein feststehendes Produkt als vielmehr eine sich ständig verändernde Erfahrung. Das macht den Eltern das Leben schwer. Es reicht nicht mehr aus, ein Spiel einmal zu überprüfen, denn spätere Aktualisierungen könnten es zu einem ganz neuen Spiel machen.

Aber das größte Ergebnis der Umstellung ist die Erhöhung des Suchtpotenzials der Spiele. Da die Einnahmen aus Werbung, Abonnements oder Mikrotransaktionen stammen, bringt mehr Spielzeit mehr Geld ein. Die Entwickler haben mehr Anreize denn je, um Sie bei der Stange zu halten.

„Die Videospielindustrie hat sich von einer Gruppe von Hinterhof-Innovatoren zu einer Industrie von Multimilliarden-Dollar-Unternehmen entwickelt, die Psychologen, Neurowissenschaftler und Marketingexperten anheuern, um Kunden zu Süchtigen zu machen“, schrieb *The Conversation* im Jahr 2017. „Der neueste Trend ist die Schaffung von ‚Walen‘, Menschen, die so süchtig nach Spielen sind, dass sie ihre gesamten Ersparnisse ausgeben, um weiter zu spielen.“

Die Juraprofessorin Allison Caffarone argumentierte in der *Duke Law and Technology Review*, dass die Videospielunternehmen so hart daran gearbeitet haben, ihre Spiele süchtig zu machen, dass sie sich der zivilrechtlichen Körperverletzung schuldig machen könnten. Sie argumentiert, dass Spielefirmen nicht besser sind als Zigarettenhersteller, die daran arbeiten, ihre Kunden süchtig zu machen, während sie die Forschung vor ihnen verbergen.

„Es ist ein ‚offenes Geheimnis‘ in der Spieleindustrie, dass Videospielentwickler Wissenschaftler und Verhaltenspsychologen anheuern, um Spiele zu entwickeln, die physiologische Veränderungen im Gehirn auslösen (ein Konzept, das als Neuroplastizität bekannt ist), mit dem Ziel, die Nutzer der Spiele süchtig zu machen“, schrieb sie. Diese Techniken zielen in der Regel darauf ab, die Dopaminproduktion im Gehirn so stark zu stimulieren, dass sie mit starken Stimulanzien konkurrieren und „die präfrontalen Regionen fast zum Erliegen bringen können“.

Alle paar Jahre werden neue Mechanismen eingeführt, die oft aus der Welt des Glücksspiels stammen, um die Wahrscheinlichkeit einer Abhängigkeit zu erhöhen. Mit der richtigen Technik können Sie Milliarden verdienen.

Jetzt, wo die meisten Geräte mit dem Internet verbunden sind, wird das Spielen immer weniger zu einer einsamen Angelegenheit. In den meisten Spielen ist ein Sprach- oder Text-Chat integriert. Eine wachsende Zahl von Jugendlichen trifft sich nach der Schule nicht mehr mit Freunden, sondern virtuell. Spieler zwischen 7 und 70 Jahren aus der ganzen Welt chatten in Multiplayer-Spielen.

Die Verlagerung zum Social Gaming mag positiv aussehen. Aber für viele ist es eine zusätzliche Sucht. Kinder fürchten, zu virtuellen Außenseitern zu werden, wenn sie nicht mitmachen.

Die Anonymität oder der fehlende persönliche Kontakt beim Chatten über ein Headset bringt oft das Schlimmste in den Menschen hervor. Forscher der Universität Offenburg in Deutschland untersuchten die Chats in 120 Partien des Online-Shooter-Spiels Valorant: 80 Prozent enthielten Schimpfwörter, 26 Prozent allgemeine Beschimpfungen und 14 Prozent sexuelle Kommentare oder sexuelle Beleidigungen. Die Belästigung von Frauen auf diesen Spieleplattformen ist zu einem großen Problem geworden.

Aber die größte Gefahr besteht für Kinder. „In vielerlei Hinsicht bietet die Spielumgebung ein ideales Umfeld für die Anbahnung von Missbrauch von Kindern“, warnt das UNO-Kinderhilfswerk. „Die Täter nutzen oft mehrere Plattformen gleichzeitig, um mit jungen Menschen in Kontakt zu treten. Sie beginnen die Chats auf öffentlichen Plattformen und gehen später zu privateren oder verschlüsselten Plattformen über.“

Im September 2023 veröffentlichte das fbi ein Bulletin, das vor dem 764-Netzwerk warnte, einer Gruppe, die „gezielt minderjährige Opfer auf öffentlich zugänglichen Messaging-Plattformen anspricht, um sie zu erpressen, damit sie Selbstverletzungen aufzeichnen oder live streamen und Material über sexuellen Kindesmissbrauch produzieren. Diese Gruppen nutzen Drohungen, Erpressung und Manipulation, um die Opfer dazu zu bringen, Selbstverletzungen, sexuelle Handlungen und/oder Selbstmord aufzuzeichnen oder live zu streamen. Das Filmmaterial wird dann unter den Mitgliedern verbreitet, um die Opfer weiter zu erpressen und die Kontrolle über sie auszuüben.“ Das fbi sagt, die Gruppe habe Tausende von Kindern in ihrem Netz gefangen. Die Vereinigten Staaten führen 250 Ermittlungen gegen das 764-Netzwerk durch; Personen, die damit in Verbindung stehen, wurden in acht Ländern verhaftet.

Dies ist nur eine verdrehte Organisation. Wie viele Einzelgänger gibt es da draußen, die es auf Kinder abgesehen haben?

Eine der größten Chat-Gefahren geht von einem der unschuldigsten Spiele aus: Roblox.

Dieses Spiel ist mit fast 90 Millionen aktiven täglichen Nutzern besonders beliebt. Die Entwickler behaupten, dass die Hälfte aller amerikanischen Kinder unter 16 Jahren jeden Monat Roblox spielen; 40 Prozent der Nutzer sind unter 13 Jahre alt. Es wird als sicher für Kinder vermarktet, und Millionen von Eltern vertrauen ihm.

Roblox ist eine Plattform, auf der Benutzer ihre eigenen Spiele entwerfen und sie an andere Benutzer verkaufen können. Außerdem können Kinder ab 5 Jahren virtuell umherwandern und sich mit jedem unterhalten, dem sie begegnen.

Würden Sie Ihrem 5-Jährigen erlauben, durch die Stadt zu streifen und mit jedem Fremden zu sprechen, der sich Ihnen nähert, ohne dass Sie dabei sind oder das Gespräch mithören können? Fast alle Eltern würden es besser wissen, als dies zuzulassen. Doch Millionen erlauben genau das in dieser virtuellen Welt.

Ein Bericht von *Revealing Reality* aus dem letzten Jahr ergab, dass Fremde, die auf Roblox zugreifen, öffentlich mit 5-

Jährigen sprechen und *privat* mit 13-Jährigen und Älteren chatten können. Die Autoren richteten ein Konto als 10-Jähriger ein, und ihre Spielfigur konnte Räume besuchen, die Hotelzimmern nachempfunden waren, mit Figuren in sexuell anzüglichen Outfits, die sich auf einem Bett drehten. Sie sagten, die Maßnahmen zur Altersüberprüfung seien „leicht zu umgehen“.

Der *Guardian* hat sich an seine Leser über Roblox gewandt. Zu den Geschichten, die wir erhalten haben, „gehören die eines 10-jährigen Jungen, der von einem Erwachsenen, den er auf der Plattform kennengelernt hat, missbraucht wurde, und die eines 9-jährigen Mädchens, das Panikattacken bekam, nachdem es beim Spielen sexuelle Inhalte gesehen hatte“. Letztes Jahr haben die US-Behörden sechs Personen verhaftet, die Roblox für die sexuelle Ausbeutung von Kindern genutzt haben sollen.

Während viele mit unschuldigen Titeln beginnen, können Spieler schnell in dunklere Spiele hineingezogen werden – und da gibt es reichlich Auswahl.

Minecraft, das profitabelste Spiel aller Zeiten, wird in den USA aufgrund seiner cartoonhaften Gewalt und der blockartigen Monster als geeignet für Spieler ab 10 Jahren eingestuft. Nummer drei auf der Liste ist Wii Sports, das als für alle Altersgruppen geeignet eingestuft wird und an dessen Inhalt es so gut wie nichts zu beanstanden gibt.

An zweiter Stelle der Liste steht Grand Theft Auto V. Es ist in den USA ab 18 Jahren freigegeben und bietet den Spielern eine fesselnde Welt – und fordert sie auf, Banken auszurauben, gegen die Polizei zu kämpfen, Rivalen zu ermorden, Prostituierte anzuheuern, um Gesundheitspunkte wiederzuerlangen, und sie zu töten, um ihr Geld zurückzubekommen. Als das Spiel 2013 auf den Markt kam, wurde es zum am schnellsten verkauften Unterhaltungsprodukt in der Geschichte der Menschheit und spielte am ersten Tag 800 Millionen Dollar ein. Es hat insgesamt schätzungsweise 10 Milliarden Dollar eingenommen, einschließlich der Hunderte von Millionen pro Jahr für seine Online-Version (und ohne die Hunderte von Millionen, die mit früheren Versionen desselben Spiels verdient wurden).

Viele weitere Spiele drehen sich um das Erschießen von Gegnern, die im Wilden Westen, im Zweiten Weltkrieg, in der Neuzeit oder im Weltraum angesiedelt sind. Fantasy, Magie, Monster und Dämonen sind häufige Themen. Elden Ring war das zweitbestverkaufte Spiel des Jahres 2022 und hat viele Auszeichnungen erhalten. In diesem Spiel kämpfen die Spieler gegen untote Monster, sprechen Zaubersprüche und beschwören Geister, die ihnen helfen. Im Jahr 2023 war Hogwart's Legacy, das im Zauberer-Universum von Harry Potter spielt, das meistverkaufte Spiel in den USA.

Die Spiele sind so konzipiert, dass sie die Menschen allmählich in die Dunkelheit ziehen. Minecraft sieht aus wie eine Online-Version von Lego – doch die beliebten Ausgaben des Spiels erlauben es den Spielern, ein Portal zum „Nether“ zu bauen, einer brennenden, höllenähnlichen Dimension, die von Geistern, Skeletten und Feuergeistern bevölkert wird. Aber alles ist immer noch in einem kindlichen, blockigen Stil gehalten – perfekt, um junge Leute allmählich an Spiele wie Elden Ring heranzuführen.

Dies sind alles beliebte Mainstream-Spiele. Wenn Sie in die Welt der Nischenspiele eintauchen, können Sie so ziemlich alles finden: eine „gequälte Seele in den Tiefen der Hölle“; einen trauernden Vater, der auf sadistische Weise Mädchen tötet, um die Leiche seiner Tochter zu reanimieren; einen Angestellten in einem Leichenschauhaus, der versucht, Dämonen im richtigen Körper zu fangen, bevor er sie einäschert. In überraschend vielen Spielen spielen Sie einen geistesgestörten Massenschützen, der versucht, so viele Menschen wie möglich zu töten. Ein weiteres gemeinsames Thema ist, dass die Spieler entdecken, dass die Welt, die sie kennen, nicht real ist. Es gibt auch viele pornografische oder sexuelle Spiele.

Düstere Spiele sind nicht die einzige Versuchung, zu der sich chronische Spieler von harmloseren Titeln hingezogen fühlen könnten. Computerspiele bedeuten, dass Sie viel Zeit am Computer verbringen – und das kann ein Tor zu einer Vielzahl von Gefahren sein. Eine Studie aus dem Jahr 2021 ergab, dass Personen mit problematischen Spielgewohnheiten auch häufiger Probleme mit Online-Glücksspiel, Shopping und Pornografie haben. Eine Studie aus dem Jahr 2015 hat außerdem ergeben, dass Menschen mit Videospielsucht viel eher dazu neigen, sich zwanghaft Pornos anzusehen – obwohl manche von Spielen so besessen sind, dass sie das Interesse an allem anderen verlieren, auch an Pornografie.

Der Weg vom Spiel zum Glücksspiel ist gut gepflastert und ein eindrucksvolles Beispiel dafür, wie Videospiele Menschen noch tiefer in andere Online-Süchte ziehen können.

Eine Möglichkeit, wie Entwickler von der Welt des Glücksspiels gelernt haben, sind Mechanismen, die als „Lootboxen“ bekannt sind. In Roblox und vielen anderen Spielen erhalten die Spieler virtuelle Behälter, die sich öffnen lassen und eine Art von Belohnung im Spiel offenbaren. Das Öffnen der Karten wird in der Regel von einer Animation begleitet, die einen Spielautomaten imitiert. Oft können Sie die virtuellen Boxen mit echtem Geld kaufen.

Die Counter-Strike-Serie von Multiplayer-Shootern war einer der Pioniere dieser Technik und ermöglichte es den Spielern, Lootboxen zu kaufen, die einzigartige „Skins“ oder Dekorationen für Waffen enthielten. Valve, der Eigentümer von Counter-Strike, versprach den Spielern „all den illegalen Nervenkitzel des Waffenhandels auf dem Schwarzmarkt, ohne in dunklen Lagerhäusern herumzustehen und sich zu Tode zu metzeln“. Sie haben auch einen Laden eingerichtet, in dem diese Skins gehandelt werden können, wobei Valve einen Anteil an den Transaktionen erhält. Nach einer Schätzung hat Valve 1,9 Milliarden dieser Beutekisten verkauft.

Dieser virtuelle Spielautomat bietet also eine Belohnung, die Pfennige oder Tausende wert sein kann. Ist das nicht ein Glücksspiel?

Nach Ansicht der US-Behörden nicht, denn Valve bietet keine Möglichkeit, diese Skins gegen echtes Geld zu tauschen. Ein Spieler muss dafür auf Websites von Drittanbietern gehen. Durch die Auslagerung dieses einfachen Schrittes kann Counter-

Strike die Glücksspielbeschränkungen in den meisten Ländern umgehen.

Jetzt sind echte Online-Casinos entstanden, in denen diese Skins im Wesentlichen als Pokerchips verwendet werden können.

Es stellt sich heraus, dass es eine großartige Möglichkeit ist, Kinder mit Videospielen dazu zu bringen, süchtig nach Glücksspielen zu werden. Und das ist eine äußerst profitable Sache. Kinder haben vielleicht nicht viel Geld, aber sie haben auch nicht so viel Lebenserfahrung oder Selbstkontrolle – und oft können sie auf Mamas Kreditkarte zugreifen. Es ist leichter, Kinder zu problematischen Spielern zu machen als Erwachsene – und die Casinos verdienen den größten Teil ihres Geldes mit Süchtigen.

Siebzig Prozent der Spieler, die Counter-Strike spielen, haben als Minderjährige angefangen. In der Regel brauchen Sie keinen Ausweis, um loszulegen. Diese Casinos kontrollieren oft nicht oder nur, wenn jemand versucht, sein Geld abzuheben.

Wie profitabel kann eine solche Nischen-Glücksspielszene wirklich sein? Eine grobe Schätzung kam zu dem Schluss, dass die kombinierten Einnahmen aller Counter-Strike-Casinos doppelt so hoch sind wie die des größten Mainstream-Online-Casinos. Und das ist das Casino-Ökosystem für nur *ein Spiel*. Andere Casinos richten sich an andere Spieler. Das „kinderfreundliche“ Roblox ist zwar nicht so lukrativ wie Counter-Strike, hat aber den gleichen Lootbox-Mechanismus und die gleichen Drittanbieter-Casinos.

Dieses Geld füttert ein Netzwerk von „Streamern“ und „Influencern“. Das sind Menschen, die nicht nur stundenlang Videospiele spielen, sondern auch stundenlang Videos von sich selbst beim Spielen von Videospielen streamen oder aufnehmen – und Millionen von Menschen schauen zu (siehe Seitenleiste, Seite 23). Die meisten tun es zum Spaß. Manche tun es und verdienen sich so ein wenig zusätzliches Taschengeld. Aber einige werden von Online-Casinos angesprochen und bekommen lebensverändernde Geldbeträge angeboten – Hunderttausende von Dollar pro Monat. Und warum? So werden Kinder, die einschalten, um Tipps zu bekommen, wie sie ihre Freunde in Counter-Strike schlagen können, dazu gebracht, sich für Casinos anzumelden.

Sicherlich ist die Förderung der Spielsucht bei Kindern so offensichtlich böse, dass die meisten sich weigern würden, diese Grenze zu überschreiten. Aber einige Influencer haben zugegeben, dass sie rund *5 Millionen Dollar pro Jahr* für die Werbung für Casinos erhalten. Es handelt sich dabei um ganz normale Menschen, die oft Mühe haben, sich die Miete zu leisten, und die plötzlich genug Geld haben, um ein Haus zu kaufen. Die meisten von ihnen überwinden ihre moralischen Skrupel.

Wie schlimm sind Videospiele wirklich? Dies ist nur *ein Beispiel* für *ein Spiel*, von dem Sie wahrscheinlich noch nie gehört haben, und es hat eine riesige Anzahl von Menschen, jung und alt, in seinen Bann gezogen, die sich Videos über ein Videospiel ansehen, dann viel mehr Zeit mit dem Spiel verbringen und süchtig nach dem Gameplay werden, ständig echtes Geld für Lootboxen im Spiel ausgeben und lernen, in Online-Casinos, die auf dem Spiel basieren, zu spielen.

Gefälschter Erfolg

Für die meisten Menschen sind die Mainstream-Spiele am gefährlichsten. Die Eltern werden durch den familienfreundlichen Inhalt beruhigt. Der Chat im Spiel ist eingeschränkter als in einigen anderen Spielen, so dass sie ihn als sicher betrachten. Aber das Spiel bringt die Nutzer auf einen Weg, der sie oft in die Sucht und in vielen Fällen zu noch extremeren Spielen führt.

Nach jahrzehntelanger Entwicklung hat sich die Videospielsucht zu einer generationenübergreifenden Sucht entwickelt. Väter möchten mit ihren Kindern die Spiele spielen, mit denen sie aufgewachsen sind. Das Spielen der Kinder einzuschränken, würde ihr eigenes, geliebtes Hobby einschränken, was sie nicht tun wollen.

Betrachten Sie die Früchte einer Gesellschaft, die süchtig nach Videospielen ist. Diese Spiele können mehr Spaß machen als alles andere. Doch eine Generation, die von diesem „Spaß“ gesättigt ist, ist deprimierter denn je. Im Jahr 2023 gaben 40 Prozent der US-High-School-Schüler an, dass sie anhaltend traurig oder hoffnungslos sind. Fast ein Drittel gab an, sich zwei oder mehr Wochen hintereinander „fast jeden Tag so traurig oder hoffnungslos“ gefühlt zu haben, dass sie ihre regelmäßigen Aktivitäten eingestellt haben. Ein Viertel der 16- bis 24-jährigen Briten leidet unter einer psychischen Störung.

Mit Online-Chats und Team-Videospielen sind die jungen Leute von heute die am stärksten vernetzte Generation der Geschichte. Sie sind auch die einsamsten. Eine 2018 durchgeführte Umfrage unter 55 000 jungen Menschen im Alter von 16 bis 24 Jahren ergab, dass 40 Prozent angaben, oft oder sehr oft einsam zu sein.

Eine Studie, die Anfang dieses Jahres veröffentlicht wurde, verfolgte 5000 US-Jugendliche vier Jahre lang. Es wurde festgestellt, dass diejenigen, die Anzeichen einer Videospielsucht aufwiesen, ein höheres Risiko für selbstmörderisches Verhalten sowie für Gedanken und Symptome einer Depression hatten.

Nicht alle Probleme unter jungen Menschen sind auf Videospiele zurückzuführen. Auch die sozialen Medien haben eine wichtige Rolle gespielt. Sowohl Jungen als auch Mädchen sind von diesen beiden modernen Süchten erfasst worden, aber im Allgemeinen schaden die sozialen Medien mehr Frauen als Männern, während Videospiele mehr Männern schaden.

Videospiele sind eine Fata Morgana, die virtuellen Spaß und virtuelle Freundschaft verspricht. Sie bieten ständigen Nervenkitzel, fesselnde Unterhaltung und die Illusion, etwas erreicht zu haben: Sie haben gerade einen Strand in der Normandie gestürmt, sind zum Mafia-Boss in Los Angeles geworden, haben die Welt gerettet oder das Mädchen bekommen – und das alles bequem von Ihrem Schlafzimmer aus um 2 Uhr morgens. Und Sie können es wieder tun, und wieder und

wieder. Echte Leistung ist viel lohnender, aber auch viel schwieriger. Ein Buch zu beenden, Chopins *Präludium in A-Dur* zu spielen oder zu lernen, wie man eine Hand skizziert, ohne dass es komisch aussieht, braucht viel mehr Zeit. Wozu die Mühe?

Doch die virtuelle Errungenschaft wird diesen Wunsch auf Dauer nicht erfüllen.

Das Ergebnis sind Tausende von Stunden vergeudetem Potenzial und eine Generation deprimierter, einsamer Jugendlicher.

Der Architekt der Sucht

Videospiele haben sich als perfekte Falle für Millionen erwiesen. Ein breites Angebot an scheinbar kinderfreundlichen Spielen zieht sie an, wenn sie noch klein sind. Und dann verbringen sie Zehntausende von Stunden mit wertlosen Beschäftigungen, die keine langfristige Befriedigung bringen.

Die Idee des „Spielens in Maßen“ wird für viele zu einer Falle. *Ich kann es nutzen, um mich ein wenig zu entspannen – genau wie jede andere Unterhaltung.* Für Eltern sind Videospiele der einfachste Weg, ihre Kinder ruhig zu halten. Ein bisschen Gaming kann doch wohl nicht schaden?

Aber andere Freizeitaktivitäten haben mehr Vorteile und weniger Nachteile. Sport zum Beispiel ist gut für Gesundheit, Geist und Charakter. Einige werden darauf bestehen, dass man durch Spiele Fähigkeiten erlernen kann, sogar über akademische Themen. Für einige mag das zutreffen. Aber diese Mischung schadet viel mehr und bringt viel weniger Nutzen als andere Aktivitäten.

Aber die große Gefahr ist, dass Videospiele für viele so süchtig machen, dass sie es nicht mehr „in Maßen“ halten können. In vielen Fällen nehmen sie überhand und werden zu dem einzigen, was einer Person Spaß macht.

Ein bisschen Spielen mag unschuldig erscheinen, aber das Übel ist groß: die Tausenden von Stunden, die verschwendet werden; die Millionen von Menschen, die von positiven, produktiven Aktivitäten abgezogen werden; die Millionen, die ihres Ehrgeizes, ihres Wunsches nach Erfolg und echter Leistung im Leben beraubt werden; die Beziehungen, die zerstört werden und die, die nie begonnen werden; die Millionen, die in gewalttätige und dämonische Spiele, Pornografie oder Online-Glücksspiele gezogen werden. Die Kinder vernachlässigt. Die Leben, die verschwendet werden.

Es gibt einen entscheidenden, versteckten Grund für all diese negativen Früchte von Videospielen.

Unabhängig von den Absichten der Spieleentwickler gibt es eine andere Instanz, die den menschlichen Verstand besser kennt als jeder andere, und sie ist *begeistert davon*, Millionen von Kindern, Männern und Frauen von Videospielen abhängig zu machen.

Die Bibel beschreibt eine sehr reale Geisterwelt. Satan, der Teufel, wird als der Gott dieser Welt bezeichnet (2. Korinther 4, 4). In Epheser 2, 2 wird er als „der Mächtige der in der Luft“ herrscht bezeichnet, der den Verstand durch Stimmungen, Haltungen und Emotionen beeinflusst.

Viele haben seinen bösen Einfluss hinter Spielen erkannt, die sich um Tod, Verbrechen, Zombies und böse Geister drehen. Doch können Sie ihn auch in Spielen erkennen, die harmlos erscheinen?

Wir leben in einer Welt, in der nur wenige Menschen „Zeit haben“, in die Kirche zu gehen, zu beten oder die Bibel zu studieren. Es gibt so viel anderes zu tun. Videospiele verbrauchen nicht nur Zeit, sie verbrauchen auch Aufmerksamkeit. Sie ziehen Süchtige in eine Scheinwelt, an die sie nur noch denken können. Es raubt ihnen das Potenzial, in der realen Welt und geistlich erfolgreich zu sein.

„Das Potenzial des Menschen ist so überwältigend“, schrieb der Chefredakteur der *Posaune*, Gerald Flurry. „Satan ist sehr neidisch auf unsere Zukunft und wird alles tun, um uns daran zu hindern, unser Potenzial auszuschöpfen“ (*Posaune*, November 1992).

Videospiele sind derzeit vielleicht einer der mächtigsten Angriffe Satans auf junge Männer.

Den Funken löschen

Gott schuf den Menschen körperlich, aber mit einem unglaublichen geistlichen Potenzial. Dieses physische Leben soll dem Menschen die Möglichkeit geben, einen Charakter aufzubauen, um sich auf seine geistliche Zukunft vorzubereiten. Ein Aspekt des physischen Charakters, den Gott für den geistlichen Erfolg nutzen kann, ist etwas, das Herbert W. Armstrong einen Funken Ehrgeiz nannte, „die lebenswichtige Zutat, die in den meisten menschlichen Leben gefehlt hat.“

Jemand mag nur nach weltlichem Erfolg streben. Doch Herr Armstrong schrieb: „Solche ehrgeizigen Menschen haben vielleicht nicht die richtigen Ziele – sie kennen vielleicht nicht den wahren Sinn des Lebens oder den wahren *Weg* des Lebens, und sie drängen vielleicht nur zu mehr Eitelkeit und ‚einem Streben nach Wind‘, wie Salomo es ausdrückt. Aber wenigstens sind sie geistig lebendig und nicht tot! Und wenn die Umstände sie erst einmal erschüttern und zu sich selbst bringen, sie demütigen und ihren Geist für die wahren Werte öffnen, dann haben sie bereits die *Angewohnheit*, genug Energie aufzubringen, so dass, endlich in die richtige Richtung gewandt, wirklich etwas erreicht wird“ (*Autobiografie von Herbert W. Armstrong*).

Videospiele hindern Menschen daran, Ehrgeiz zu entwickeln, sich anzustrengen und den Nervenkitzel einer echten Leistung zu erleben. Leistungen in der Wirtschaft, im Sport, in der Wissenschaft oder in anderen Bereichen der Welt sind leer ohne Gott. Aber Gott hat vor, all jenen, die die Bibel nicht kennen oder sich nicht für sie interessieren, die Erlösung anzubieten. Er kann diese Erfahrungen und Eigenschaften nutzen, um in ihnen einen heiligen, rechtschaffenen Charakter zu entwickeln, sobald Er sie beruft. Es gibt wenig oder nichts, was Er aus einem Leben mit Videospielen nutzen kann. Diese zielen darauf ab, Männer daran zu hindern, ihr volles Potenzial auszuschöpfen, sei es physisch oder geistlich.

Videospiele können ungeheuer verlockend sein. Sie versprechen Unterhaltung, die intensiver ist als alles, was der Mensch je entwickelt hat. Doch sie rauben den Menschen das, was am wertvollsten und erfüllendsten ist: ihre Zeit, ihre Beziehungen, ihre Leistungen und ihr geistliches Potenzial. Können Sie die Gefahr erkennen?

Wenn die Welt diese Spiele annimmt, sollten Sie anders sein. Setzen Sie sich für sich selbst und die jungen Männer in Ihrem Leben ein. Widerstehen Sie der Anziehungskraft der Videospielabhängigkeit.