



Wir haben unser Kind ans Internet verloren

© dpa

Sich am PC in Rollenspielen zu verlieren, kann in eine ernste Erkrankung münden.

Schleichend, fast unmerklich hat sich der junge Gräfelfinger aus der Wirklichkeit davongestohlen, den Kontakt mit Freunden und schließlich seinen Eltern abgebrochen. Heute lebt der 24-Jährige nicht nur 600 Kilometer von Zuhause entfernt, sondern unerreichbar in der virtuellen Welt des Computerspiels World of Warcraft (WoW): Christine und Christoph Hirte haben ihren ältesten Sohn ans Internet verloren.

Vor gut einem Jahr entschloss sich das Ehepaar, selbst das Internet zu nutzen – nicht, um sich darin zu verlieren, sondern um andere aufzurütteln: Sie riefen das Online-Portal www.rollenspielsucht.de ins Leben. Weit über 100 000-mal wurde die Seite inzwischen angeklickt – was zeigt, wie viele Betroffene es gibt und vor allem wie viele besorgte Angehörige. Die Seite bietet Information und Hilfswege – doch ihren Sohn haben die Hirtens nicht zurückgewonnen.

Das Ehepaar war erschüttert, als es erkannte, warum sich ihr früher lebenslustiges Kind, ein begabter Schüler mit gutem Abitur, nach dem Beginn seines Studiums erst immer seltener, dann nie mehr bei ihnen meldete. Er verließ seine völlig verwaorloste Wohnung und schlüpfte bei einer Online-Bekanntschaf unter, alles kam nur durch einen Zufall ans Tageslicht.

„Innerhalb von nicht einmal zwei Jahren ist er zu einem vom realen Leben weitestgehend abgekoppelten Menschen mutiert.“ Das Studium hatte er aufgegeben, denn die gesamte Zeit, von Nachmittags bis in die frühen Morgenstunden traf er sich mit seinen Online-Freunden im virtuellen Leben von WoW.

Die Eltern stellten den Sohn zur Rede. Es gelang ihnen „nach hartnäckiger Überzeugungsarbeit“ sogar, ihn für zwei Tage mit heim zu locken. „Wir haben ihm eine sofortige Therapie in einer Suchtklinik ans Herz gelegt“, berichtet die Mutter, „Ohne Erfolg. Die Sucht war stärker. Nun lebt er von Sozialhilfe, und die Eltern kämpfen auf breiter Front gegen die Internet-Spielsucht.“

„Es kann jeden treffen“, warnen sie die Besucher ihres Web-Portals. Christoph Teich, Leiter der Suchtberatungsstelle Tal 19, hat momentan nur einen WoW-Süchtigen in Behandlung, glaubt aber, dass es eine riesige Dunkelziffer von Betroffenen gibt. Worin liegt der große Reiz des Spiels? „Du wirst von deiner Gruppe gebraucht, du identifizierst dich mit der Rolle des Helden, Du kannst dich toll fühlen, bekommst Anerkennung.“

Nach Schätzungen des Psychologen Klaus Wöfling von der Gutenberg-Uni Mainz ist bei 3 bis 9 Prozent der 16- bis 30-jährigen Internetnutzer der Umgang mit dem Computer außer Kontrolle geraten. Das Spiel bekomme einen höheren Stellenwert als etwa Durst oder Sex. Noch läuft seine Gruppentherapie mit 15 Betroffenen als Modellprojekt: Krankenkassen erkennen diese Sucht noch nicht als Krankheit an.

Quelle: DPA