

Wenn Eltern ihre Kinder

Rollenspiele im Internet ziehen immer mehr Jugendliche in ihren Bann. Ab wann wird das gefährlich?

von Caren Hodel

Fabian (24) steht in einem Flammen-See und schaut in die Augen des Drachen. Der Weg ist gepflastert mit glühenden Steinen. Da muss er durch. Dann den Drachen töten. Bald ist das Ziel erreicht: Azeroth.

Azeroth ist ein mythischer Ort im Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ (WoW). Azeroth ist mittlerweile Fabians Zuhause. Er muss nur den Computer hochfahren und sein Passwort eingeben. Dann ist er da. Und wenn die Rolläden unten sind, lässt sich alles Leben da draußen aussperren: Schule, Ausbildung, Freunde, Eltern.

Genau das tun Jugendliche immer öfter. Jeder zehnte, so eine Studie der Universität Koblenz-Landau, ist online-süchtig. „Die Wissenschaft definiert einen Onlinesüchtigen als jemanden, der 35 Stunden pro Woche oder mehr



Gefangen im Reich der Fantasie

Im Netz sind sie die Helden: Immer mehr Jugendliche tauchen kaum noch auf aus ihrer Scheinwelt

im Internet verbringt. In der Praxis sieht es allerdings anders aus. Hardcore-Spieler verbringen bis zu 130 Stunden pro Woche in ihrer Fantasiewelt“, so Gabriele Farke (53), Vorsitzende der Selbsthilfegruppe Online-Sucht.

Das Erschreckende: Die Süchtigen verpassen oft genau die Ausbildungs-Jahre, die über ihre Zukunft entscheiden.

Diesen Albtraum erleben gerade Christoph (51) und Christine (53) Hirte aus Gräfeling (Bayern). „Wir verlieren unseren Sohn Fabian ans Internet“, berichten die verzweifelten Eltern. „Seit er World of Warcraft spielt, hat er sein Studium abgebrochen, lebt von Sozialhilfe und will von nichts und niemandem mehr etwas wissen.“

Alles fing schleichend an. Fabian hatte ein Informatik-

studium in Nordrhein-Westfalen begonnen, meldete sich aber immer seltener. Februar 2007: „Eines Tages fuhren wir hin und waren geschockt“, erzählt die Mutter. „Die Wohnung war verwahrlost, unser Sohn dünn und bleich wie Papier. Mit dunklen Augenringen saß er vorm PC.“ Mit viel Überredungskunst gelang es den Hirtes, ihren Sohn zurück nach Hause zu holen. Sie setzten mit ihm

„Er war dünn und bleich wie Papier“

einen Vertrag auf, in dem er sich zu einer Therapie verpflichtete. Alles sah gut aus, doch dann stand Fabian plötzlich wie ferngesteuert auf. „Ich kann meine Freunde nicht



Super angesagt: Die Software des Rollenspiels „World of Warcraft“ ist ab zwölf Jahren freigegeben und hat über 9 Mio Fans

im Stich lassen“, sagte er, packte seine Sachen und ging.

Genau das ist einer der Gründe, weshalb diese Spiele so gefährlich sind: User (Nutzer) aus der ganzen Welt verabreden sich zu festen Uhrzeiten zum gemeinsamen Spielen. Wer dann nicht pünktlich zur „Schlacht“ erscheint, ist ein Verräter. „Wie im echten Leben entwickeln die Spieler soziale Bindungen. Allerdings zu völlig Unbekannten“, so Psychologe Klaus Wölfling, der die erste Ambulanz zur Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht an der Mainzer Uni-Klinik leitet. „Es entsteht ein Gruppenzwang, der höchst gefährlich für Jugendliche ist.“



Christoph (51) und Christine (53) Hirte

„Wir verloren unseren Sohn ans Internet“

ans Internet verlieren

Weiterhin gilt als extrem süchtig-machend, dass die Rollenspiele mit Belohnungssystemen arbeiten. Die Teilnehmer können Bonus-Punkte sammeln, die die Spielfigur immer stärker machen. „Sie können über sich hinauswachsen. Im Spiel kann man Dinge leichter erreichen, als im echten Leben“, sagt Gerald Hüther, Hirnforscher an der Universität Göttingen. „Und dann schüttet der Körper Dopamin aus, einen Botenstoff, der Glücksgefühle auslöst. Das ist oft etwas völlig Neues für sie.“ Und genau nach

es eine Kennzeichnung der Spiele mit ‚gefährlich‘ gibt – genau wie auf Zigarettenpackungen. Dass die Online-Sucht als Krankheit anerkannt wird und die Kassen die erforderlichen Therapien zahlen.“

Einer, der den Ausstieg geschafft hat, ist Tobias Gempel (23) aus Gelsenkirchen. Er saß täglich sieben Stunden am Computer. Monatlang. „Am Anfang ist es leicht, der Held zu sein. Aber je höher man kommt, desto mehr Zeit muss man investieren, um die gleichen Erfolgserlebnisse zu haben.“

Seine Mutter Ingeborg (53) hielt seine Leidenschaft zunächst für harmlos. „Aber als ich merkte, dass sich alles nur noch um die Spiele drehte und er seine Hobbys vernachlässigte, verbot ich es ihm.“ Daraufhin spielte Tobias heimlich bei Freunden. Und er begann, Elektrotechnik zu studieren, weil er sich dadurch die Zeit frei einteilen konnte. Immer häufiger schwänzte er die Vorlesung. Klickte sich ins Internet, sobald seine Mutter das Haus verließ. Als die Sozialpäda-



Tobias Gempel (23) aus Gelsenkirchen
„Das wahre Leben hat mich wieder zurück“

gogin eines Tages früher von der Arbeit kam, fiel sie aus allen Wolken: Tobias saß im Schlafanzug vorm Computer. Ingeborg drängte zur Therapie. Und zu ihrer großen Überraschung stimmte Tobias zu.

Die meisten Betroffenen, die sich an die Mainzer Ambulanz wenden, sind männlich, zwischen 16 und 30 Jahre alt. Bei der Behandlung der Sucht setzen die Psychologen auf eine ambulante Gruppentherapie. „Wenn Sie Menschen etwas wegnehmen wollen, müssen Sie etwas Neues anbieten“, sagt Wölfling. „Dies ist dann erst mal eine Gruppe von Patienten mit ähnlichen Pro-

blemen.“ Sie erzählen sich gegenseitig, was sie beim Spielen empfinden, wann sie wie lange online waren. Denn: Ein Leben komplett ohne Computer funktioniert heute nicht mehr. „Deshalb versuchen wir, die Spielzeit auf ein Normalmaß zu reduzieren. Stück für Stück“, sagt Wölfling. Zurzeit läuft die Behandlung als Modellprojekt, da Online-Sucht noch nicht als Krankheitsbild von den Krankenkassen anerkannt ist.

Christine und Christoph Hirte schreiben ihrem Sohn regelmäßige Briefe und Gedichte. Seit März 2007 haben sie nichts mehr von ihm gehört. Und Tobias? Der hat nach der erfolgreichen Therapie eine Ausbildung zum Tierpfleger begonnen. „Den Computer nutze ich heute nur noch für Mails“, sagt er stolz. „Das wahre Leben ist jetzt meine größte Herausforderung!“ ●

Anlaufstellen:

- www.rollenspielsucht.de, E-Mail: christoph.hirte@rollenspielsucht.de
- HSO e. V., Gabriele Farke, Tel.: 02 12/264 28 10, www.onlinesucht.de
- Ambulanz für Computer-Spielsucht, Tel.: 061 31/392 48 07

„Der Gruppenzwang ist ein großes Problem“

diesem Glücks-Rausch werden viele Jugendliche süchtig. Gefährliche Spiele haben auch kein Ende, sie gehen weiter und weiter. Dazu gehören „World of Warcraft“, „Everquest“ und „Ultima Online“.

Die Hirtens haben ihren Sohn verloren. Doch sie kämpfen weiter. Vor einem Jahr gründeten sie die Initiative betroffener Eltern (siehe Anlaufstellen rechts). Sie wollen Angehörigen helfen und fordern: „Dass

Interview



Gabriele Farke (53) vom HSO e. V. hilft Online-Süchtigen beim Ausstieg

Woran erkennt man überhaupt, dass jemand süchtig ist?

Wenn der Betroffene sich nicht mehr am realen Leben beteiligt, Schule oder Arbeit vernachlässigt und keine Hobbys mehr hat, sollten die Alarmglocken klingeln. Wissenschaftler sagen, wer mehr als fünf Stunden täglich vor dem Rechner sitzt gilt als süchtig. Ich meine aber, dass es nicht schadet, wenn jemand mal einen Tag sechs Stunden online ist. Dafür an fünf anderen Tagen seine Freunde trifft.

So schützen Sie Ihre Kinder vor der Sucht

Was ist an Online-Rollenspielen besonders gefährlich?

Wer genug Zeit investiert, kann auf der Karriereleiter innerhalb des Spiels aufsteigen und bekommt Bewunderung, die er im realen Leben vielleicht nicht kriegt. Ein weiteres Problem ist, dass die virtuelle Welt nie pausiert. Die Spieler befürchten, etwas zu verpassen. Online-Sucht ist ein Problem, das stark zunimmt. Die Klicks auf meine Seite haben sich in den letzten Jahren verdreifacht!

Was raten Sie betroffenen Eltern?

Den Kindern das zu geben, was ihnen das Computerspiel bietet: klare Regeln, gemeinsame Unter-

nehmungen, Erfolgserlebnisse. Ist der Jugendliche nicht wegzulocken, kann man Konsequenzen androhen wie zum Beispiel weniger Taschengeld.

Kann man die Spielzeit begrenzen?

Ja, es gibt Sicherungsprogramme, in denen Eltern die Spielzeit festlegen können, zum Beispiel „kiwidot kidtime“. Das ist eine Software, die die Spielzeiten begrenzt. Sie kostet 55 Euro, mehr Informationen gibt es unter www.kiwidot-kidtime.de. Ich empfehle auch, die Spiele-Software selbst zu installieren und so die Passwörter auszuwählen. Dann können die Jugendlichen nur aktiv werden, wenn Sie das Spiel

freigeben. Wer sich damit technisch überfordert fühlt, kann sich Hilfe im Freundeskreis suchen.

Kann man nicht einfach den Internet-Anschluss kappen?

Besser nicht. Der Jugendliche hat sich online eine Art Familie aufgebaut. Nimmt man ihm die weg, kann es zu Aggressionsausbrüchen kommen.

Was waren Ihre letzten Erfolge?

Wir hatten gerade eine Anhörung im Bundestag. Und einige Krankenkassen unterstützen uns finanziell. Das ist ein großer Schritt. Aber es wird Zeit, dass Online-Sucht als Krankheit anerkannt wird.