



Christine Hirte, Sabine Bätzing, Christoph Hirte

Referat von Christine und Christoph Hirte (AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT und rollenspielsucht.de) am 03.07.09 auf der Jahrestagung der Drogenbeauftragten, Sabine Bätzing (Bild: Mitte) in Berlin :

Die Verhinderung von Mediensucht muss Chefsache werden!

Guten Tag. Wir bedanken uns, dass wir heute die Möglichkeit bekommen, hier bei Ihnen zu sprechen. Wir sind weder Fachleute noch Medienpädagogen, und auch keine ausgebildeten Suchtberater. Wir sind einfach nur Eltern, betroffene Eltern. Neben ihrer beruflichen Funktion sind sicherlich viele von Ihnen auch als Eltern hier? Wir möchten Sie hier ganz bewusst als Eltern ansprechen. Aber hören Sie erst einmal unsere Geschichte:

Unser Sohn war nach dem Abitur nach NRW gezogen, um dort, 600 km von uns entfernt, mit seinem Informatikstudium zu beginnen. In den ersten Monaten seines Studiums bekamen wir noch regelmäßig Post, z.T. unterschrieben mit „Euer glücklicher Student.“ Doch nach und nach, fast unmerklich, wurde es zunehmend schwieriger, ihn zu erreichen, er ging nicht mehr ans Telefon, beantwortete keine Emails oder SMS und auch seine Besuche bei uns wurden ohne ersichtlichen Grund immer seltener

Eines Tages bat er uns um ein Urlaubssemester und zog vorübergehend zu einer Freundin, die er im Internet kennen gelernt hatte. Bedingt durch einen Wasserrohrbruch musste die Hausverwaltung in seine verlassene Studentenwohnung und fand diese in einem völlig verwahrlosten Zustand vor.

Äußerst alarmiert durch diese für uns unfassbare Tatsache standen wir schon am nächsten Tag unangemeldet vor der Tür seiner Bekannten. Erst jetzt kamen wir hinter das Geheimnis seiner tiefgreifenden Veränderung und emotionalen Verarmung: **O n l i n e r o l l e n s p i e l s u c h t**.

Unser Sohn hatte sämtliche sozialen Kontakte nach draußen abgebrochen und verbrachte seine gesamte Zeit vor dem PC im Onlinerollenspiel "World of Warcraft". Er hatte die Kontrolle über sein Leben vollkommen verloren.

Wir waren zunächst zutiefst geschockt. Den Begriff Sucht kannten wir bis dahin nur im Zusammenhang mit Drogen und Alkohol und das hatte mit unserem Leben nichts zu tun. Doch wir wußten, dass wir unseren Sohn da rausholen werden.

Nachdem wir uns vier Wochen lang umfassend informiert hatten, Suchtberatungsstellen aufgesucht, Ärzte konsultiert und Kliniken ausfindig gemacht hatten, gelang es uns tatsächlich, unseren Sohn für zwei Tage nach Hause zu holen, mit der naiven Vorstellung: „Jetzt kann er eine Therapie machen und dann wird alles gut.“ Wir erfuhren, dass er, kurz

bevor „World of Warcraft“ auf den Markt gekommen war, als Betatester die Aufgabe bekommen hatte, das Spiel bis in die Tiefen hinein nach eventuellen Fehlerquellen abzusuchen. Innerhalb von nicht einmal acht Wochen muss WOW ihn bereits so in seinen Bann gezogen haben, dass schon sein zweites Semester gar nicht mehr wirklich stattgefunden hatte. Trotzdem konnte er sich eine Therapie nicht vorstellen, denn er sah sich außerstande, auf „World of Warcraft“ zu verzichten. Wie ferngesteuert stand er plötzlich auf, packte seine Sachen und ging. Das war am 11. März 2007 und seitdem haben wir ihn nicht wiedergesehen.

Er hat sein Studium endgültig abgebrochen, sich exmatrikulieren lassen, um Sozialhilfe bzw. HartzIV beantragen zu können. Ein junger, gesunder, begabter Mensch, mittlerweile 25 Jahre alt, steht ganz ohne Ausbildung und damit ohne Beruf da, unfähig, am Erwerbsleben teilzunehmen und sich selbst zu versorgen, weil die virtuelle Welt stärker und wichtiger geworden ist als das wirkliche Leben.

Zuerst waren wir wie gelähmt und dachten: Wir haben versagt! Wir haben es nicht geschafft, unserem Sohn ins Leben zu helfen.

Wir erzählten niemandem, was passiert war, wir schämten uns und suchten ganz allein für uns nach Erklärungen und nach weiteren Informationen.

Mehr und mehr wurde uns jedoch klar, dass dies mit unserem Sohn wahrlich kein Einzelfall ist, sondern dass zum damaligen Zeitpunkt in Deutschland geschätzte 1,5 Millionen Menschen von dieser Sucht betroffen waren. (Im diesjährigen Sucht- und Drogenbericht ist bereits von bis zu 2,8 Millionen Menschen und ebenso viel Gefährdeten die Rede...)

Wir fassten damals den mutigen Entschluss, mit unserer Geschichte an die Öffentlichkeit zu gehen und haben die Internetplattform www.rollenspielsucht.de erstellt, auf der Sie Informationen aller Art finden können. Wir haben es uns mit unserer Elterninitiative zur Aufgabe gemacht, auf dieses Thema aufmerksam zu machen, andere zu informieren und umfassend aufzuklären, um ein Problembewusstsein in den Familien zu schaffen. Unser Motto: Wissen schützt.

Seitdem haben ca. 450.000 Menschen unsere Seite besucht, es gab zahlreiche Radio- und Fernsehauftritte und unzählige Presseberichte, wir halten für Eltern Vorträge an Schulen und vermitteln Angehörige und Betroffene an die entsprechenden Beratungsstellen. Wir betreuen diejenigen, die uns um Hilfe bitten, indem wir ihnen zuhören und ihnen das Gefühl geben, mit ihrem Problem nicht allein zu sein. Seit März 2008 haben wir auch eine Selbsthilfegruppe für Angehörige und bei unserem letzten Treffen hatten wir zum ersten Mal einen jungen Aussteiger dabei, der den höchst interessierten Eltern sehr anschaulich seinen Weg in die Sucht, seine soziale und emotionale Verarmung und seinen harten Weg zurück in die Realität zu schildern wusste.

Vor allem durch die Selbsthilfegruppe, aber auch durch die vielen Telefonate mit Angehörigen und zahlreiche Briefe an uns, haben wir enorm viel Erfahrung gesammelt. Wir haben unermüdlich recherchiert, viel zum Thema gelesen, uns mit Fachleuten auseinandergesetzt und die diversesten Foren aufmerksam verfolgt. Dies alles hat uns geholfen, die Problematik Onlinerollenspielsucht bzw. Mediensucht insgesamt gedanklich noch differenzierter und vielschichtiger zu begreifen.

Selbstverständlich ist es wichtig, Statistiken zu erstellen und wissenschaftlich fundierte Langzeitstudien einzufordern. An den Kern des Problems werden wir auf diese Weise jedoch möglicherweise erst in vielen Jahren herankommen. Die Familien brauchen zeitnahe Lösungen. Eine äußerst effektive Informationsquelle wäre das ausführliche Studieren diverser Foren, in denen Berichte von Familien und von Aussteigern stehen. Was Sie dort lesen, kann keine nüchterne Statistik zum Ausdruck bringen. In den Foren finden Sie das, was sich wirklich in den Familien abspielt, das, worüber niemand spricht.

Nach dem, was wir mittlerweile wissen, sind die Auswirkungen der Onlinerollenspielsucht sowohl für die Betroffenen als auch für deren Familien verheerend. Wir bekommen viele Briefe und sind immer wieder tief betroffen, was aufgrund dieser „Krankheit“ in den Familien los ist.

Uns wird geschildert, dass der zwölfjährige Sohn aus dem Portemonnaie der Mutter € 250,- geklaut hat, um sich bei e-bay einen Account für World of Warcraft zu kaufen, - wir erfahren, dass Heranwachsende sich vor Antritt der Urlaubsreise von den Eltern den Internetanschluss am Urlaubsort schriftlich bestätigen lassen, - Türen werden eingetreten, um an den PC heran zu kommen, - Kinder wollen nicht mehr ins Zeltlager, mit der Begründung, dies sei ihnen zu real (sprich: zu langweilig).

Am Schwierigsten ist die Situation bei alleinerziehenden Müttern, deren heranwachsende Söhne ihnen körperlich überlegen sind. Die Mütter werden nicht selten körperlich attackiert, z.B. in den Schwitzkasten genommen, um den Zugang zum PC zu erpressen. Im Extremfall führt die Onlinesucht bis zur körperlichen Verwahrlosung. In unserer Selbsthilfegruppe ist eine Mutter, deren 25-jähriger Sohn die elterliche Wohnung seit fast drei Jahren nicht mehr verlassen hat....

Nach unserer Beobachtung zieht sich diese Problematik durch alle Schichten und ist beileibe nicht nur ein Problem der Unterschicht.

Wir haben Ihnen einige Briefauszüge von Aussteigern, die uns geschrieben haben, mitgebracht:

„10 Stunden am Tag vor dem Computer zu sitzen, gehörte zu meinem Tagesablauf. Spielen war keine Nebensache mehr, es war meine Bestimmung. Während dieser 3 Jahre verlor ich meine Existenz. DAS SPIEL NAHM MIR MEIN LEBEN!..... „

„Ich rate, mit diesem spiel gar nicht erst anzufangen. Es macht einen krank. Andere werden erwachsen doch man selbst entwickelt sich zurück.“

„Das Spiel gehört normalerweise auf einen Index, der das Spielen erst ab 18 Jahren gestattet, denn es kann nicht sein, dass 12-Jährigen vermittelt wird, "wenn ich den töte, erhalte ich Gold und Ausrüstung" das schrieb ein Exspieler, Vater einer kleinen Tochter

„Jetzt im Nachhinein weiß ich, dass mein Leben mit dem WOW Start am 11.02.2005 endete und erst durch meinen Ausstieg am 05.04.2008 wieder begann.“

„ab und zu weine ich... aber es ist gut, dass meine Eltern mich da rausgeholt haben.“

„Ich hieß für lange Zeit Scampi und war eine Blutelfe. Jetzt heiße ich wieder Carola, bin 16 Jahre alt, und ich bin froh, wieder leben zu dürfen.“

Ebenso erreicht uns viel Elternpost. Hier einige Auszüge:

Ich habe keine Kraft mehr, weiterzukämpfen. Ich habe es versucht und bin gescheitert.

ich bin die Mutter eines 16jährigen Sohnes. er spielt World of Warcraft, stunden, und in den Ferien die ganze nacht. ich komme nicht an ihn ran, er wird aggressiv.

Wir wissen nicht mehr weiter - unsere Verzweiflung ist grenzenlos. Wie sollen wir damit leben, tatenlos zusehen zu müssen. Wir wollen helfen. Er müsste in eine Klinik, wir wissen aber auch, dass sein Wille entscheidet. Ich bin verzweifelt und am Ende, mein Leben ist mir egal, ich möchte, dass der Junge wieder gesund wird.

Wir sind betroffen von der Tatsache, dass zunehmend mehr erwachsene Männer, häufig

Familienväter, der Faszination von Onlinerollenspielen verfallen. Sie verlieren ihre Arbeit, den Bezug zu ihren Kindern, die Ehen scheitern, die Familie zerbricht. Wir erhalten auch sehr viele Briefe von Familien, deren erwachsene Kinder (meist junge Männer) sich im Alter von 18-25 Jahren wieder zuhause einnisten, das Zimmer nicht mehr verlassen und nur noch am PC spielen.

Hierzu noch ein Auszug:

Unser Sohn hatte schon seit einem Jahr an keinem Unterricht mehr teilgenommen, und die Prüfungen der letzten 3 Semester nicht abgelegt, auf keinen Brief reagiert, und wurde zum 30.9. exmatrikuliert. Seine einzige Aktivität war die Verlängerung des Wohnheimplatzes, wahrscheinlich um weiter ungestört spielen zu können.

Durch Gespräche mit Eltern haben wir erfahren, dass nach wie vor die Schulen nicht ausreichend über Onlinesucht, deren Symptome und Auswirkungen informiert sind. . Im Anschluss an einen Informationsabend von uns meinte ein Lehrer, dass er erst jetzt begreift, dass an vielen Tagen (vor allem montags!) fast die ganze Klasse die von uns genannten Symptome zeigt.....

Da wir im Laufe der letzten 2 Jahre so unendlich viel Post von verzweifelten Eltern erhalten haben und diese Arbeit in diesem Umfang nicht mehr alleine leisten können, haben wir das Selbsthilfeportal **AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT** als Verein gegründet, eine „Initiative zur Verhinderung von Mediensucht durch aktives Handeln“. Wir wünschen uns auch von Ihnen, dass Sie Ihre Beratungs- und Behandlungsangebote, wissenschaftliche Fachberichte oder Offline-Alternativen bei uns eintragen, damit ein Netzwerk geschaffen wird, auf das sowohl die Angehörigen als auch die Betroffenen zurückgreifen können, und wir hoffen auf einen regen Austausch in unseren Foren und auf aktive Mitarbeit bei unseren Projekten.

Bei unseren Elterninformationsabenden und der anschließenden Diskussion wird bei den Eltern zunehmend mehr eine Wut spürbar, Wut auf untätige Politiker, Wut auf etliche z.T. fahrlässig verharmlosende Medienpädagogen. Vielfach werden die „nicht zu unterschätzenden Kompetenzen“ gerühmt, die das Kind sich angeblich für sein ganzes weiteres Leben erwirbt. Vielfach trauen sich die zutiefst verunsicherten Eltern gar nicht mehr, dem ungehemmten PC-Konsum ihrer Kinder Einhalt zu gebieten, aus Angst, dass diese später beruflich den Anschluss verpassen könnten. Der Punkt, an dem die Schwelle zur Sucht dann überschritten wird, wird auf diese Weise oft viel zu spät erkannt. Wir spüren Wut auf die Tatsache, dass wieder einmal den Eltern der Schwarze Peter zugeschoben wird und niemand wahrhaben will, wie schwierig die Situation in den Familien wirklich ist. Wut auf diejenigen, die sich ausschließlich um die vielgerühmte Medienkompetenz kümmern. Wie diese aussehen soll im Angesicht des ungeheuren Sogs, den manche Spiele auf die Spielenden ausüben, bleibt unbeantwortet.

Wir wehren uns gegen diese dauernde Elternschelte. Die Eltern müssen, müssen, müssen. Wir alle sind von der rasanten Entwicklung der vergangenen Jahre überrollt worden und kaum einer konnte absehen, wohin dies alles führt. Nun sollen Eltern innerhalb von 1-2 Jahren zu absoluten Fachleuten mutieren und alle technischen Dinge der EDV-Welt verstehen und begreifen? Eltern stecken, z.B. in München, aufgrund der enormen Mieten und der angespannten Situation auf dem Arbeitsmarkt vielfach in einer Dauereistenzkrise, oft müssen beide arbeiten gehen.

Wir wollen eine Lobby für Familien schaffen. Wir nehmen die Eltern in Schutz und wünschen uns, dass ihre Wut sich in Kraft verwandelt, in Kraft, selber aktiv zu werden, zu handeln, statt weiterhin abzuwarten. Nach wie vor gibt es zu wenig Anlaufstellen, die die betroffenen Familien kompetent und entlastend beraten könnten.

Wir werden es nicht hinnehmen, dass uns gebetsmühlenartig suggeriert wird, eine tägliche,

stundenlange Nutzung von elektronischen Medien sei völlig normal. Ist die massenhafte Abwanderung besonders von jungen Menschen aus dem realen Leben gewünscht, beabsichtigt oder wird sie sogar billigend in Kauf genommen? Fragwürdig sind auch die Bemühungen von verschiedenen Seiten, Eltern nun ebenfalls in die Welt der Spiele (auch Gewaltspiele) zu entführen, wie im Spiegel vom 04.11.08 berichtet wurde.

Wir wünschen uns, dass das Suchtpotential etlicher Spiele (allen voran World of Warcraft), endlich als schwerwiegendes Problem erkannt wird, durch das unsere Gesellschaft zunehmend mehr Schaden nehmen wird. Ein Student berichtete uns, dass manche Studenten während der Vorlesungen auf Universitätsleitungen World of Warcraft spielen. Meist beenden diese Studenten irgendwann ihr Studium. Bereits seit Eröffnung der Elterninitiative rollenspielsucht.de fragen wir, warum auf Uni-Leitungen überhaupt Spiele wie WoW gespielt werden können.

Die wirklich schwierigen Jahrgänge kommen erst noch. Was bislang sichtbar ist, ist nur die Spitze des Eisbergs. Wir fordern u.a. die Anerkennung der Onlinesucht als Krankheit und eine Höherstufung der Altersgrenzen.

Zunehmend mehr junge Menschen verlieren die Kontrolle über ihren PC-Konsum und schließlich auch die Kontrolle über ihr Leben.

Die Verhinderung von Mediensucht muss Chefsache werden!

Vielen Dank!