

# Betroffene berichten über „Heroin aus der Steckdose“

**Germering** – Als „Heroin aus der Steckdose“ bezeichnen Christine und Christoph Hirte von der Gräfelinger Elterninitiative „Rollenspiel-sucht“ jede Art von Medien-sucht. Sie haben ihren bereits volljährigen Sohn an das Spiel „World of Warcraft“ (WoW) verloren und schlagen Alarm: Immer mehr Kinder verschwinden in der Scheinwelt und niemand schaut hin. In der Stadtbibliothek klärten sie umfassend über die Thematik auf.

Mehr als 40 Mütter und Väter waren gekommen, um von den erschütternden Erfahrun-

gen des Elternpaares zu lernen. Die beiden haben ihren Sohn bis zum heutigen Tag nicht wieder gesehen. Das Internet-Rollenspiel WoW hat inzwischen 13 Millionen Spieler weltweit. Eine spannende Fantasywelt lockt mit perfekter Grafik und schnellen Aufstiegschancen, die es real nicht gibt.

„Man spielt es rund um die Uhr“, erklärte Christoph Hirte. Wer mit an die 40 Mitspieler verbunden ist, sich verpflichtet fühlt, ihnen beim Kampf gegen das Böse zu helfen, hat keine Zeit mehr für das reale Leben. „Es wird

nicht wahrgenommen, dass wir hier ein flächendeckendes Problem haben“, so die Erfahrung der Referenten.

„Allein in Deutschland gibt es bis zu 2,8 Millionen Onlinesüchtige, darunter weit über 600 000 Kinder“, erklärte Hirte. Er ist sich aber sicher, dass das „nur die Spitze des Eisbergs ist“. Das Spiel ist ab zwölf Jahren freigegeben. Und wenn man erst mal angefangen hat, ersetzt die „Community“ (Gemeinschaft) schon bald die echten Freunde. Verhaltensänderungen und keine Zeit für „Offline-Aktivitäten“ wie Abendessen

sind deshalb ernst zu nehmende Warnsignale. „Bringen Sie ja nie das Essen an den PC“, warnte Christine Hirte.

Die Zuhörer erinnerten sich an das Tamagotchi-Spiel aus den 90er-Jahren. „Das war der Anfang“ so Hirte. Die Medienerziehung hinkt weit hinter der technischen Entwicklung her, wurde in der Diskussion erkennbar. Deshalb gibt es für das Ehepaar Hirte nur eines: Fernsehen und Computer haben im Kinderzimmer nichts verloren. Ein PC muss zudem nicht perfekt ausgestattet sein. Oh-

ne Headset sei der Onlinekontakt schon weit weniger interessant.

Was für die Buben das Spielen, ist für die Mädchen das Chatten. Neben Sex-, Abmagerungs- und Suizidseiten birgt auch der Kontakt zu Internetpersonen Missbrauchsgefahren. Wie rasant das Problem fortschreitet, erschreckt. Denn all die Gefahren drohen auch über das Handy. rgh

## Weitere Informationen

zum Thema gibt es im Internet bei [www.aktiv-gegen-medien-sucht.de](http://www.aktiv-gegen-medien-sucht.de) und [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)

Münchner Merkur, 29/30. 1. 2011, Germeringer Zeitung, Seite 5