

Artikel publiziert am: 31.05.11

Datum: 29.06.2011 - 20.58 Uhr

Quelle: <http://www.merkur-online.de/lokales/stadt-muenchen/computer-droge-steckdose-mm-1266932.html>

Computer: Die Droge aus der Steckdose

München - Bis zu 4,1 Millionen Deutsche leiden laut Schätzungen an einer Krankheit, die es offiziell gar nicht gibt: Die Abhängigkeit von Internet- und Computerspielen. Ein Münchner Verein hilft Betroffenen und warnt vor gewaltigen Folgen für die Gesellschaft.



© dpa

Verloren in der virtuellen Welt: Immer mehr Menschen leiden unter der Sucht nach Computer-Spielen – keineswegs nur junge.

Sie lauern hinter dem Fenster, immer wenn Helga Rasch (Name geändert) nach draußen blickt. Schaut die 58-Jährige nach oben, dann schweben sie unter der Decke ihres Schlafzimmers. Die Münchnerin wird verfolgt, wenn sie ihre Augen schließt. Selbst im Schlaf wird sie gejagt. Gejagt von bunten Bällchen. Helga Rasch ist krank. Sie weiß, dass die verhassten Bällchen nicht real sind. Trotzdem machen sie ihr das Leben zur Hölle.

Helga Rasch ist süchtig nach Computerspielen. Als 58 Jahre alte Unternehmensberaterin passt sie so gar nicht in das gängige Bild des Online-Zockers. Dennoch zieht sie ihre Droge aus der Steckdose. Zehn, zwölf, sechzehn Stunden pro Tag spielt sie mit bunten Bällchen. „Aufhören?“, fragt sie. „Unmöglich! Das beherrscht mich.“

Angefangen hat alles ganz harmlos. Sie will wissen, womit sich die Kinder so beschäftigen. Also setzt sie sich vor ihren PC und lässt einen Schneemann auf Früchte ballern. Ein kostenloser Daddel- Spaß auf der Internetseite des Kinderkanals ist die Einstiegsdroge. Irgendwie bleibt sie hängen, landet schließlich bei den Pixel-Bällchen, die aus der virtuellen Welt in ihren Kopf eindringen und ihr den Verstand rauben.

Helga Rasch hört auf zu arbeiten, vereinsamt, ist gefangen in ihren vier Wänden. Sie schämt sich, spürt, dass ihr das Leben entgleitet. Je schlechter es ihr geht, desto mehr zockt sie. Im Spiel hat sie ihre Erfolgserlebnisse. Hier braucht sie sich nicht zu schämen.

Die einst erfolgreiche Frau fühlt sich als Versagerin. Schließlich wagt sie den kalten Entzug. Die Folgen: Schwere Depressionen, Schweißausbrüche, Zitter-Anfälle, klassische Entzugserscheinungen. Die Sucht ist zu stark. Helga Rasch gibt erschöpft auf, drückt wieder den An-Knopf am Computer – und daddelt bis heute. „Es ist wie ein Geschwür. Es muss rausgeschnitten werden“, sagt sie verzweifelt. Wenn sie nur könnte.

Christoph Hirte versucht, ihr beim „Rausschneiden“ zu helfen. Aus seinem Arbeitszimmer im Keller heraus organisiert er den Widerstand gegen die Mediensucht. Zusammen mit seiner Frau hat Hirte den Münchner

Verein „Aktiv gegen Mediensucht“ gegründet. Der Verein hilft ihnen, mit ihrem eigenen Schicksal zurecht zu kommen.

Das Ehepaar hat seinen Sohn vor vier Jahren an das PC-Spiel World of Warcraft verloren. Der Abstieg in die virtuelle Welt begann nach dessen Auszug von Zuhause. „Er ließ seine Wohnung verwahrlosen, hat sein Studium aufgegeben und Sozialhilfe beantragt“, berichtet der Vater. Genug Geld für eine Internetverbindung – viel mehr brauchte er nicht.

Über drei Jahre lang hatten Christine und Christoph Hirte keinen Kontakt zu ihrem Kind. Dann endlich meldete sich der verlorene Sohn – per E-Mail. „Da dachte ich, er hätte sich rausgekämpft“, erinnert sich der Vater. Doch seit vier Monaten herrscht wieder Schweigen. Ob sein Sohn rückfällig geworden ist? „Ich Kompeweiß es nicht“, seufzt Hirte.

Das Schicksal ihres Sohnes hat die Eltern aufgerüttelt. Heute reist das Paar durchs Land und klärt über das auf, was sie für die Zivilisationskrankheit der Gegenwart halten. Die Hirtes warnen vor der „massenhaften Abwanderung junger Menschen aus dem realen Leben“. Jugendliche würden sich nicht mehr in Vereinen engagieren, das Ehrenamt verkümmere. „Alle sitzen nur noch vor dem PC und haben ihren Spaß.“ Und die wirklich schwierigen Jahrgänge würden erst noch kommen.

Auch Florian Schultz-Pernice, Medienpädagoge an der LMU, ist besorgt über den „kulturellen Wandel“. Immer mehr Kinder leiden unter Konzentrationsschwächen, sagt er. Texte, die man vor zehn Jahren noch problemlos im Unterricht habe behandeln können, würden die Schüler heute überfordern. „Permanente Mediennutzung erscheint uns normal – das sollten wir hinterfragen.“

Die pathologische Sucht nach Online-Spielen aber sei „kein Massenphänomen“, betont der Pädagoge. Tatsächlich gibt es hierzu kaum belastbare Zahlen. Der aktuelle Suchtbericht der Bundesregierung zitiert internationale Studien, nach denen zwischen 1,6 und 8,2 Prozent der Internetnutzer „abhängig“ sein sollen. Rund 50 Millionen Nutzer gibt es in Deutschland – im schlimmsten Fall also 4,1 Millionen Suchtkranke? „Für Deutschland fehlen zuverlässige Daten“, heißt es knapp.

Die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen behauptet, lediglich 0,5 Prozent der Spieler in Deutschland seien süchtig. Vernetzte Spiele hätten sogar positive Effekte und würden „soziale Kompetenzen erweitern“. Pikant dabei: Das Institut für Medienforschung, das die Studie erstellt hat, wird unter anderem von Electronic Arts und Nintendo finanziert.

Einige Wissenschaftler sehen die Internetabhängigkeit nicht als eigenständige Krankheit, sondern als Teil einer bereits bestehenden psychischen Störung, zum Beispiel einer Depression. Nach dieser Logik sucht sich der Süchtige seinen Stoff so oder so – wenn es kein Online-Spiel ist, dann eben etwas anderes. Die Spiele treffe also keine Schuld. Auch die Bundesregierung betont: „Menschen mit pathologischem Internetgebrauch weisen häufig andere psychische Erkrankungen auf.“ Wann von einem Suchtverhalten zu sprechen ist, sei „nicht abschließend geklärt“. Belegt sei hingegen, „dass die reine Nutzungszeit kein belastbares Kriterium“ ist.

Für Christoph Hirte ist das der reinste Hohn. Er berichtet von 13-jährigen Burschen, die ihren Müttern Gewalt antun, nur weil die ihnen das Internet-Kabel herausgezogen haben. Aber nicht nur junge Menschen sind gefährdet. Inzwischen ist ein Drittel der Zocker in Deutschland älter als 40 Jahre.

So wie Helga Rasch. „Man verarmt geistig. Und man verarmt auch wirklich“, sagt die 58-Jährige. „Ich vergeude mein Leben.“ Inzwischen hat sie die Hoffnung aufgegeben, allein einen Weg aus der Sucht zu finden. Deswegen hat sie jetzt einen Antrag gestellt: Drei Monate möchte sie in einer Sucht-Klinik unterkommen. Helga Rasch glaubt daran, dass es für sie noch nicht zu spät ist, den Stecker zu ziehen.

Hilfesuchende können sich an diese Adressen wenden: www.rollenspielsucht.de, www.aktiv-gegen-mediensucht.de und netzwerk-fuer-ratsuchende.de.

Thomas Schmidt