

ROLLENSPIELSUCHT

Anerkennung der Bundesregierung

Gräfelfinger Netzwerk für Ratsuchende wird „Projekt des Monats“

VON LUDMILA ELSESSER

Gräfelfing – Eltern, deren Kinder sich immer weiter in die Welt der Online-Computerspiele zurückziehen, finden einen kompetenten Ansprechpartner in Gräfelfing: **Michael Hirte**, Vorsitzender des Vereins „Aktiv gegen Mediensucht“. Die Arbeit der ehrenamtlichen Vereinsmitglieder wird bundesweit anerkannt. Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Mechtild Dyckmans, hat dem Verein jetzt den Titel „Projekt des Monats“ verliehen.

Das Netzwerk besteht aus Foreneinträgen der Betroffenen, geordnet nach Postleitzahlen. Suchtberatungsstellen, Kliniken und Therapeuten, aber auch persönliche Erfahrungen und Fachberatung stehen den Besuchern zur Verfügung. Mittlerweile gibt es 300 Eigeneinträge von 170 Sucht- und Beratungsstellen.

Das Netzwerk für Ratsuchende wurde durch die Mitglieder des Vereins „Aktiv gegen Mediensucht“ ins Leben gerufen. Christoph Hirte, der sich schon jahrelang in diesem Bereich einsetzt, lag dieses Projekt am Herzen. Betroffene und Angehörige sollten die Hemmschwelle, sich fremde Hilfe zu suchen, verlieren. „Viele Eltern in ganz Deutschland haben mich um Rat und Unterstützung bei der Suche nach professioneller Hilfe gebeten“, erzählt der



Warnen vor Onlinespielen und sozialen Netzwerken: Christoph Hirte und seine Frau Christine aus Gräfelfing. A-FOTO: SAUER

Gräfelfinger. Unzählige Telefonate, lange Suchzeiten: Christoph Hirte wollte den Prozess vereinfachen.

Die Auszeichnung der Bundesregierung ist ein weiterer Erfolg für das Ehepaar Hirte. Schon seit vier Jahren engagieren sich Christine und Christoph Hirte auf diesem Problemfeld. Zuerst erstellten sie das Online-Portal www.rollenspielsucht.de.

Durch den großen Andrang bildete sich der Verein „Aktiv gegen Mediensucht“. Das Suchtpotential von Medien sollte offenbart werden. Das Netzwerk für Ratsuchende ist unter www.aktiv-gegen-mediensucht.de zu erreichen, der offiziellen Internetseite des Vereins. Die Eheleute haben in der eigenen Familie er-

fahren müssen, wie gravierend die Folgen von Computerspiel-Sucht sein können. Ihr ältester Sohn verfiel der virtuellen Welt. Tagelang spielte er „World of Warcraft“, brach den Kontakt zu Freunden und Familie ab und schmiss sein Studium.

Die Bundesregierung nahm 2009 erstmalig Internetsucht in den Sucht- und Drogenbericht auf. Christoph Hirte sieht nicht nur in Spielen ein mögliches Suchtpotenzial. Er warnt vor sozialen Netzwerken wie etwa Facebook. „Es gibt kaum einen Jugendlichen, der nicht in einer Online-Community eingeschrieben ist“, so Hirte. „Durch die Online-Kommunikation werden Aktivitäten in der realen Welt uninteressant.“