

# Online-Rollenspiel: Heroin aus der Steckdose

Für Betroffene gibt es kaum Hilfsangebote — Klinik in Mainz betreibt eine speziell ausgerichtete Ambulanz



Besucher sitzen bei einer Games Convention gebannt vor ihren Computerbildschirmen: Manche solcher Rollenspiele bergen hohes Suchtpotenzial und können verheerende Folgen für den Nutzer haben. Foto: dpa

VON HANNI KINADETER

Eltern sprechen schon vom „Heroin aus der Steckdose“: Immer mehr junge Erwachsene sind süchtig nach Onlinerspielen. Die Folgen sind teils verheerend. Aber es gibt Hilfe.

**NÜRNBERG** – In Thailand, Südkorea, den USA und in Österreich ist es schon passiert: Teenager haben ihre Mutter getötet, weil diese sie vom Computerspielen abhalten wollten. Andere mussten dehydriert in die Klinik, weil sie tagelang vor dem PC hockten und dabei völlig vergaßen, etwas zu trinken oder zu essen.

Was ist das für eine Entwicklung: wenn Menschen völlig in die virtuelle Welt abdriften und jeglichen Sinn für die Realität verlieren? „Onlinerspielsucht“, antwortet Patrick Nonell, Oberarzt für Psychiatrie für Kinder am Nürnberger Klinikum. Also süchtig

danach, im Internet zu zocken, etwa Spiele wie „World of Warcraft“. „Immer mehr werden süchtig“, weiß der Arzt, erklärt aber auch: Dass eine Situation eskaliere und Kinder ihre Eltern niederstechen, sei ein absoluter Extremfall.

Typisch für die Sucht hingegen sei: „Die Betroffenen haben einen intensiven Drang zu spielen, den sie nicht kontrollieren können“, so Nonell. Auch im Nürnberger Klinikum werden solche Fälle behandelt. Und die Fallzahlen steigen.

Als abhängig gilt, wer normalen Tätigkeiten nicht mehr nachgehen kann. Sprich: wer etwa die Schule schwänzt oder krank feiert, um zu zocken. Oder, wer anfängt zu lügen und allmählich alle sozialen Kontakte verliert. Und wer Entzugsscheinungen hat, wenn er nicht mehr spielt. Das können Schlafstörungen oder Händezittern sein.

Noch ist die Onlinespielsucht nicht salonfähig. Viele Eltern schämen sich, Hilfe zu suchen. Außerdem gibt es kaum themenbezogene Beratungsstellen. Aufklärungsarbeit gibt es in Nürnberg praktisch keine. Nur bei der Kiss Nürnberg, einem Selbsthilfezentrum, gab es zeitweise eine Gruppe für betroffene Angehörige.

## Den Sohn ans Netz verloren

„Dagegen muss etwas getan werden“, lautet die Botschaft von Christoph Hirte. Er und seine Frau haben vor mehr als fünf Jahren eine Initiative für Betroffene und Eltern gegründet. Auf ihrer Homepage können sich Betroffene austauschen. Das Ehepaar leitet zwei Selbsthilfegruppen, hält regelmäßig Vorträge, wird von Politikern um Rat gefragt und ist für viele Menschen die erste Anlaufstelle.

„Es gibt einfach zu wenige praktische Hinweise“, beklagt Hirte – und

spricht aus Erfahrung: „Wir hatten unseren Sohn ans Internet verloren.“ Der war damals 22 Jahre alt und studierte in einer anderen Stadt. Stück für Stück kapselte er sich ab, schmiss schließlich das Studium, beantragte Hartz IV, saß den ganzen Tag vorm Bildschirm und ließ seine Wohnung völlig verwahrlosen. Ein Schock für die Eltern. Und niemand wusste Rat.

„Das ist ein Riesenproblem“, sagt Hirte. Nur zeitweise ist sein Sohn vom Spielen weggekommen. Mittlerweile leidet er an starken Depressionen, die ihn daran hindern, endgültig ins reale Leben zurückzukehren. Viele Betroffene berichten davon, dass sie durch die exzessive Zockerei in eine Depression gerutscht sind. Hirte spricht vom „Heroin aus der Steckdose“, warnt vor den entsetzlichen Folgen und vor den Tücken mancher Spiele, die nicht selten hohes Suchtpotenzial besitzen.

„World of Warcraft“ etwa gehört in den Augen einiger Experten dazu. Von diesem Spiel war auch ein Gros der Patienten der Klinik Mainz süchtig, zumindest zwischen 2009 und 2011. Dort gibt es seit fünf Jahren die erste Ambulanz für Onlinerspielsüchtige in Deutschland. Mehr als 600 Betroffene sind dort jährlich in Behandlung, Tendenz steigend.

Das Suchtpotenzial solcher Spiele ist so hoch, weil es mehrere Mechanismen bedient, sagt Klaus Wölfling, Leiter der Psychologie der Ambulanz für Spielsucht. Zum einen sind da die Erfolgserlebnisse, die der Spieler bekommt, zum anderen das Gemeinschaftserlebnis, das den Zockern vorgegaukelt wird. „Es ist eine Parallelwelt verfügbar, die unendlich ist und die immer weitergeht, selbst wenn der Spieler offline ist.“

Für Wölfling steht fest: Die Altersgrenze solcher Spiele müsste von zwölf Jahren auf mindestens 16 oder 18 Jahre angehoben werden. Dem Nürnberger Oberarzt Nonell schwebt eine andere Lösung vor. Er fordert grundsätzlich eine bessere Aufklärung zum Mediengebrauch. In der Pflicht sieht er die Schulen, Suchtberatungsstellen und die Eltern.

Infos für Betroffene und Angehörige finden sich im Internet unter [www.aktiv-gegen-mediensucht.de](http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de) und [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)