

Gemeinsame Veranstaltung aller Elternbeiräte der Stadt

# Wie Heroin aus der Steckdose

## Vortrag über das hohe Suchtpotenzial von Online-Rollenspielen

Von Georg Soller

**Vilsbiburg. Alkohol und Drogen sind als Suchtmittel allgemein ein Begriff – Onlinespiele noch nicht. Dennoch sagen Experten, dass es allein in Deutschland zwischen zwei und drei Millionen Menschen online-süchtig sind, davon mehr als eine halbe Million Kinder und Jugendliche. Sie verbringen die meiste Zeit ihres Lebens in einer virtuellen Parallelwelt und verlieren den Anschluss an das RL, das reale Leben. In einer gemeinsamen Veranstaltung der Elternbeiräte aller Vilsbiburger Schulen berichteten Christoph und Christine Hirte am Donnerstagabend in der Aula der Hauptschule sehr eindringlich über ihre Ratlosigkeit, als sie erfahren haben, dass ihr studierender Sohn online-süchtig ist.**

„Wir haben unseren Sohn ans Internet verloren“, sagte Christine Hirte. Die Eltern kennen weder den Aufenthaltsort des heute 25-Jährigen, noch wissen sie, wie es ihm geht. Ihr Sohn war nach dem Abitur in eine 600 Kilometer entfernte Stadt zum Studieren gezogen. Eher per Zufall bekamen die Eltern schließlich mit, dass er sein Studium abgehakt hatte und seine gesamte Energie dem Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ im Internet widmete. Sein Zimmer im Studentenwohnheim war so verwahrlost,

dass sich Handwerker weigerten, es zu betreten. Der Versuch der Eltern, ihn zu einer Therapie zu bewegen, lehnte er mit den Worten ab: „Das schaffe ich nicht.“ Seitdem ist der Kontakt abgerissen.

Die Eltern haben sich erst schlaun machen müssen, wo ihr Sohn eigentlich hineingeraten ist. Sie vermuteten eigenes Versagen und mieden mit diesem Thema die Öffentlichkeit. Dann entdeckten sie, wie viele Eltern die gleichen Probleme haben und gingen offensiv an die Öffentlichkeit. „Nur Wissen schützt“, sagte Christoph Hirte am Donnerstagabend.

Die Besonderheit des Vortrags lag darin, dass keine Experten sprachen, sondern betroffene Eltern, deren anfängliche Ratlosigkeit mit Händen greifbar wurde. In den vergangenen zweieinhalb Jahren haben sie sich viel Wissen angeeignet und einige Initiativen gestartet, um die Übermacht der Spieleindustrie ein wenig begegnen zu können. Sie finden, es sei dringend mehr Aufklärung für die Eltern nötig, weil mit den Medien allzu leichtfertig umgegangen wird. Es sei eine fatale Entwicklung, wenn der alte Fernseher

über das Kinderzimmer entsorgt werde, sagte Christoph Hirte – zum Teil schon bei Zweijährigen. Und es sei kaum nachzuvollziehen, wenn man den Kindern einen top-ausgerüsteten Computer ins Zimmer stellt und hofft, dass sie damit keinen Unsinn machen.

In dem Online-Rollenspiel „World of Warcraft“, dem der Sohn der Hirtes praktisch verfallen ist, geht es darum, sich einen virtuellen Charakter in der mittelalterlich angehauchten Fantasiewelt „Azeroth“ zu schaffen und ihn möglichst stark auszustat-

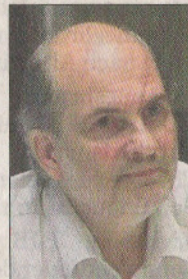
ten. Gemeinsam mit anderen ergattern die Figuren im Kampf gegen starke Monster mächtige Ausrüstungsgegenstände. Die Spieler sind weltweit per Computer und Kopfhörer miteinander verbunden. Elf Millionen Menschen spielen weltweit regelmäßig „World of Warcraft“. Die Regeln einer Gilde – so nennen sich die Gruppen im Spiel –

sind so streng, dass sich manche Spieler für einen meist mehrere Stunden dauernden Kampf Windeln anziehen, weil es ihnen verboten ist, die Tastatur zu verlassen. Wer es dennoch tut, wird aus der Gruppe ausgeschlossen. Die selbst zu gestaltende Parallelwelt, der Erfolg im Spiel und die Gemeinschaft mit den Spielgefährten, dass sei „wie Heroin aus der Steckdose“, sagte Hirte.

Christoph Hirte machte durchaus deutlich, dass dieses Spiel vor allem bei Jugendlichen, die in der realen Welt nicht so gut zurecht kommen, zur Sucht führen kann. „Wenn ihr Kind regen Kontakt mit Freunden pflegt, andere Freizeitaktivitäten hat und nur gelegentlich spielt, dann ist alles in Ordnung. Wenn aber der normale Alltag dem Zeitdiktat der Gilde untergeordnet wird, wenn alles, was einmal wichtig war, unwichtig wird, wenn das Kind täglich vier Stunden und mehr am Computer verbringt, dann ist Gefahr im Verzug.“

### Info

Mehr Informationen zu diesem Thema gibt es im Internet unter [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de).



Christoph und Christine Hirte