



Ambulanzeröffnung Uni Mainz

Statement bei der Pressekonferenz anlässlich der Sabine Grüsser-Sinopoli-Ambulanz-Eröffnung an der Uni-Mainz am 03.03.2008 (von Christoph Hirte, Initiator der Elterninitiative www.rollenspielsucht.de)

Ich begrüße Sie herzlich und möchte mich für die Einladung bedanken, für die Möglichkeit, hier aus meiner Sicht etwas zu diesem wichtigen Thema sagen zu dürfen. Ich bin kein Wissenschaftler - ich bin ganz einfach ein betroffener Vater.

Warum diese Initiative betroffener Eltern ?

Wir haben seit 1 Jahr keinen Kontakt mehr zu unserem 23-jährigen Sohn. Er ist dem Internetrollenspiel World of Warcraft verfallen. Er hat jeglichen Kontakt zur Außenwelt abgebrochen und was zählt, sind nur noch die Abenteuer und Herausforderungen in der virtuellen Welt, deren hochgradigem Suchtpotential er erlegen ist.

Vor etwas über einem Jahr wussten wir noch gar nicht, dass es im Zusammenhang mit Onlinerollenspielen überhaupt den Begriff Sucht gibt. – Und bei uns in der Familie schon mal gar nicht.

Wir dachten wie andere Eltern auch, Sucht gibt es nur im Zusammenhang mit Alkohol oder Drogen, am Bahnhof.

Unser Sohn, ein junger Mann, musisch vorbelastet, hochintelligent, eher zurückgezogen, studierte Informatik in einer Stadt in NRW. Es wurde zunehmend schwieriger, ihn zu erreichen. Ein halbes Jahr vorher waren wir noch zu fünft ein paar Tage zusammen in Urlaub gefahren. Es war wunderschön. Wir hatten gute Stimmung. Niemals hätten wir zu diesem Zeitpunkt gedacht, dass alles sich so gravierend verändern würde. Alles schien seinen normalen Gang zu gehen bis bei ihm der dringende Wunsch aufkam, ein Urlaubssemester einzulegen. Er wollte vorübergehend zu einer Onlinebekannten ziehen.

Der Schrecken ging los, als die Hausverwaltung seiner Studentenwohnung um Erlaubnis fragte, wegen eines Wasserrohrbruchs in die Wohnung gehen zu dürfen und uns anschließend mitteilte, dass die Wohnung nicht mehr begehbar ist. Wir trauten unseren Ohren nicht. Die Wohnung musste im wesentlichen auf den Müll. Der Kammerjäger hatte viel zu tun. Ersparen Sie mir Details.

Am Wochenende darauf gab es bei ihm natürlich einen Überraschungsbesuch. Wir wollten wissen, was geschehen ist und wie es dazu kommen konnte. Was mit ihm los ist.

Dieser Besuch konfrontierte uns mit der Tatsache, dass unser Sohn süchtig ist, süchtig nach dem Onlinerollenspiel World of Warcraft. Wieder daheim angekommen, haben wir umgehend Suchtberatungsstellen aufgesucht, Ärzte befragt, im Internet recherchiert, um den „Feind“ kennen zu lernen.

Wir erfuhren u.a., dass geschätzte 1,5 Millionen Menschen von dieser Sucht betroffen sind. Wir hatten die Zusage für einen Klinikplatz und alles vorbereitend in die Wege geleitet.

Bei unserem nächsten, diesmal angekündigten Besuch gelang es uns tatsächlich, ihn für das Wochenende nach Hause zu holen. Er sprach anderthalb Tage sehr ausführlich und offen mit uns. Er war erstaunt, wie gut wir über alles informiert waren. Wir haben versucht, ihm eine Therapie ans Herz zu legen. Doch es hat lange gedauert, bis er sich selbst eingestehen konnte, dass dies für ihn notwendig wäre. Trotz seiner Zusage, über die wir sehr erleichtert waren, stand er plötzlich - für uns unfassbar - wie versteinert auf, nahm seine Sachen und ging. Mit den Worten: „Ohne Internet kann ich nicht sein“. Die Sucht war stärker.

Das war vor genau einem Jahr. Wir überlegten danach, was wir noch tun könnten. Er ist volljährig. Er muss selbst das Verlangen auf Veränderung

entwickeln und kann jetzt keine elterlichen Ratschläge und Mahnungen mehr brauchen. Er weiß, dass er von uns jederzeit Hilfe erhalten kann, wenn er seine Situation verändern möchte.

Wir dachten, wenn wir früher gewusst hätten, dass es so etwas gibt, hätten wir vielleicht was verhindern können. Wir wollten, dass andere Menschen von unserer Geschichte erfahren und so bereits im Vorfeld eingreifen könnten. So bereiteten wir einige Texte für eine Internetseite vor. Sie wurde symbolisch am 23. Geburtstag unseres „Großen“ von uns freigeschaltet.

Aufgrund der gigantischen Zahl von Betroffenen und der rasanten Zunahme von Internetrollenspielerstellten wir schließlich auch Forderungen auf die Seite.

Wir wollen –vielleicht mit Ihrer Hilfe- eine Lobby schaffen für die, die sich selbst nicht oder nicht mehr helfen können. Das sind die Minderjährigen und die bereits Süchtigen. Es muss mehr Perspektiven geben. Die Schwelle zur Sucht ist sehr, sehr fließend. Die Süchtigen sind gefangen in der virtuellen Welt. Deshalb prägten wir auch den Satz „Wir haben unseren Sohn ans Internet verloren“.

Wir erhalten sehr viel Post von Menschen, die unsere Geschichte bestätigen. Es ist kaum zu glauben, wie viel Leid diese Spiele in viele Familien bringen können. Viele Menschen können den Zusammenhang zwischen exzessivem Internetspielen und einer Suchterkrankung nicht herstellen.

Wir wollen eine Informationsplattform sein und stellen Fragen. Eine Mutter aus einer bayr. Kleinstadt schrieb uns, dass sie endlich durch unsere Seite gemerkt hat, dass sie nicht allein steht mit ihrem Problem. Viele Menschen trauen sich nicht, einzuschreiten, offen mit anderen darüber zu reden. Viele meinen, dass sie bei der Erziehung versagt hätten. Das vergrößert oft das Problem und verzögert den Schritt, sich Hilfe zu holen. Wir wollen versuchen Mut zu machen, wie es auf unserer Visitenkarte steht: informieren, beobachten, handeln, einmischen.

Kürzlich baten uns die Elternsprecher einer Schule um einen Informationsabend für andere Eltern, da laut einer Umfrage mittlerweile an dieser Schule die Internetrollenspiele ein größeres Problem darstellen als Drogen.

Wir wünschen uns, dass Sie breitflächig über das hohe Suchtpotential in Internetrollenspielen berichten. Wahrscheinlich wird es künftig viele solcher Einrichtungen wie die Mainzer Ambulanz geben müssen, wenn Süchtige erkennen, dass sie kein Hobby ausüben, sondern krank sind. Es kommen hohe Kosten auf diese Gesellschaft zu. Das ist der eine Aspekt.

Wir fragen uns, wann unser Sohn und geschätzte 1,5 Millionen Menschen oder mehr erkennen, dass das reale Leben nicht im Computer stattfindet.

Vielen Dank