

VN 13.8.15

Online-Sucht: Wenn junge Menschen im Netz verloren gehen

Etwa eine Million Deutsche sind internetabhängig, besonders Jugendliche gelten als gefährdet — Zocken am PC als Lebensinhalt

VON MARIA TIMTSCHENKO

Christoph Hirte hatte seinen Sohn verloren. Sechseinhalb Jahre war der junge Mann wie vom Erdboden verschluckt. Verschluckt von einem Online-Spiel mit dem Namen World of Warcraft.

NÜRNBERG – World of Warcraft hält seit 2009 den Guinness-Weltrekord für das beliebteste Multiplayer-Online-Rollenspiel. Seit 2005 gibt es das Spiel auch in Europa. Bis Juli 2012 generierte es über zehn Milliarden Dollar Umsatz. Momentan hat es 5,6 Millionen Abonnenten.

Christoph Hirtes Sohn war einer von ihnen. Vor zehn Jahren, der junge Mann war gerade 21, bekam er die Chance, die Beta-Version von World of Warcraft (WoW) kostenlos zu testen.

Gespielt wird in der Fantasiewelt Azeroth. Je nachdem, welcher Seite der Spieler sich anschließt, kann er zur sanften Nachtleife, zum grausamen Orc oder vielem anderen mutieren. Bei seiner Reise durch die dreidimensionale Welt trifft er auf Mitspieler, mit denen er reden, handeln oder kämpfen kann.

Geldhahn zudrehen

Online-Verabredungen waren ein wichtiger Teil im Leben des Sohnes von Christoph Hirte. Der Informatikstudent reagierte nur noch sporadisch auf Nachrichten aus dem echten Leben. Über Umwege erfuhren die Eltern, dass er mittlerweile bei einer Freundin statt in seiner eigenen Wohnung lebte. Deren beider Lebensinhalt: zocken. Bis in die frühen Morgenstunden, schlafen und spielen. Von Level zu Level.

1,5 Prozent der 14- bis 64-Jährigen sind internetabhängig. Das ergab eine Studie des Bundesministeriums für

Gesundheit im Jahr 2013. In der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen sind es sogar 2,4 Prozent. Junge Mädchen werden besonders häufig süchtig nach sozialen Netzwerken. Junge Männer hingegen ziehen Online-Spiele ins Netz.

Christoph Hirte und seine Frau sicherten ihrem Sohn und seine Frau und finanzielle Hilfe gegen seine Sucht zu. Würde er sich jedoch nicht in Therapie begeben, wollten sie ihm, so wie von Beratungsstellen empfohlen, den Geldhahn zudrehen. Verge-

bens. Die Sucht ihres Sohnes nach World of Warcraft war stärker.

Der Mediziner Bert te Wildt leitet die Spezialambulanz der LWL-Universitätsklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie in Bochum. Er sagt: „Sucht definiert sich nicht allein über die Zeit, die man im Netz verbringt, sondern auch darüber, ob man privat im Internet unterwegs ist, wenn man eigentlich lernen oder schlafen sollte. Außerdem gehen verschiedene Begleiterkrankungen damit einher, die sich besonders im

Entzug zeigen: Depressionen oder Aggressionen. Auch die Vernachlässigung des eigenen Körpers – Übergewicht oder Unterernährung zum Beispiel.“ Leistungen in anderen Bereichen wie Schule oder Studium leiden vollständig. Und auch soziale Beziehungen zu Freunden, Ehepartnern oder Eltern werden vernachlässigt oder eskalieren.

Der Einstieg in die digitalen Welten beginnt immer zeitiger. Eine Umfrage des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit ergab, dass unter

Sechsjährigen jeder Dritte online geht. Bei den Dreijährigen ist es auch schon jeder Zehnte.

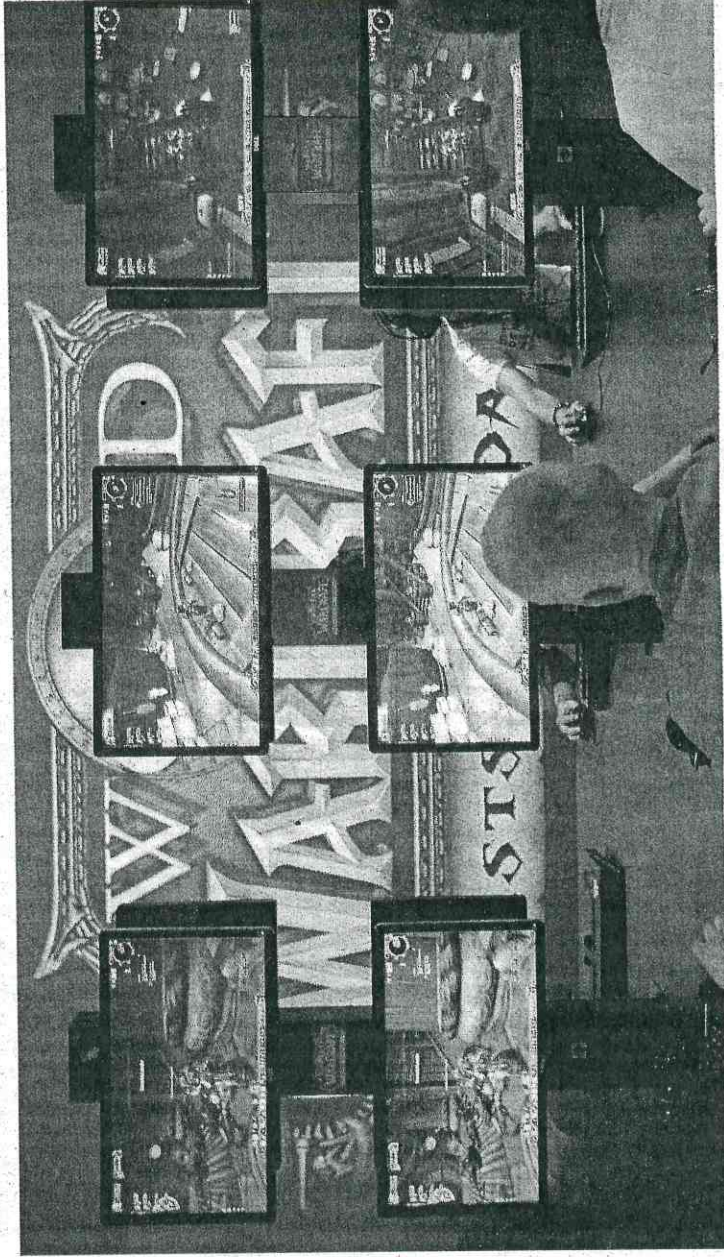
Sechseinhalb Jahre hörten die Hirtes nichts von ihrem Sohn. Anfangs suchte Christoph Hirte nach Rat. Doch kaum einer konnte ihm damals helfen. Also gründete er seine eigene Homepage rollenspielsucht.de und aktiv-gegen-medien sucht.de. Unzählige Menschen haben dort in Foren ihre Erfahrungen mit Spielsucht aufgeschrieben.

In Deutschland hilft unter anderem die Uniklinik Bochum Online-Süchtigen. Oberarzt Bert te Wildt erklärt die Behandlungsmöglichkeiten: „Die Betreuung von Internetsüchtigen kann ambulant einmal in der Woche in einer Gruppentherapie stattfinden oder stationär. Dann beziehen die Patienten ein Zweibettzimmer und setzen sich über mehrere Wochen mit ihrem Problem auseinander.“

Abenteurer in analoger Welt

Wichtig seien dabei zwei Dinge. Einerseits müsse der Patient lernen, damit umzugehen, gar nicht oder nicht so häufig am Computer zu sitzen und sich dann vor allem den Dingen zu entziehen, die ihn süchtig gemacht haben. Te Wildt sagt: „Ein zweiter wichtiger Punkt ist, dass man den Patienten neue Spielräume in der realen Welt aufzeigt, alte Freundschaften reaktiviert und ihnen hilft, sich in ihrem Körper wohlfühlen. Sie sollen sich in der analogen Welt auf die Reise machen.“

Erst Anfang 2013, knapp acht Jahre nach seinem ersten WoW-Kontakt, fand Christoph Hirtes Sohn die Kraft, sich in einer Tagesklinik über viele Wochen helfen zu lassen. Mitfrierwelle hat er hat sogar ein duales Studium wieder aufgenommen und steht inzwischen wieder erfolgreich und stabil im Leben.



Auch auf der Computer- und Spielemesse Gamescom in Köln war World of Warcraft groß vertreten. Laut einer Studie sind immer mehr junge Menschen internetsüchtig. Helfen kann ihnen meist nur eine Therapie in speziellen Kliniken. Foto: dpa