

<http://www.aerzteblatt.de/archiv/84573/>

Sonnenmoser, Marion

Online-Rollenspielsucht: Unterschätzte Gefahr

THEMEN DER ZEIT

Das von Eltern gegründete Selbsthilfeportal www.rollenspielsucht.de bietet Rat und Unterstützung für Angehörige und Betroffene.

Die virtuelle Welt übt eine große Anziehungskraft auf junge Menschen aus. Daher verbringen viele von ihnen täglich mehrere Stunden vor dem Computer oder beschäftigen sich intensiv mit Geräten wie Playstation, MP3-Player, I-Pod, Wii oder Handy. Diese Medien bergen jedoch ein hohes Suchtpotenzial. Beispielsweise bindet das weit verbreitete Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ die Nutzer emotional durch verschiedene Belohnungssysteme, durch die kontinuierliche Weiterentwicklung der eigenen Spielfigur und durch die Erzeugung von Zugehörigkeitsgefühlen teilweise so stark, dass der Ausstieg immer schwerer fällt und die reale Welt langweilig erscheint.

Junge Menschen, die solchen Online-Rollenspielen und anderen medialen Angeboten verfallen sind, zeigen bedenkliche Symptome: Sie verbringen viele Stunden am Tag, manchmal sogar Wochen, Monate oder Jahre mit der Nutzung der Medien und in virtuellen Welten. Sie sind kaum noch erreichbar, brechen den Kontakt zur Außenwelt ab, vernachlässigen sich und sind weder an Beziehungen mit echten Menschen noch an Schule, Berufsausbildung oder herkömmlichen Freizeitaktivitäten interessiert.

Ungewollte Unterstützung

Die Leidtragenden sind meistens die Familienangehörigen. Sie müssen mitansehen, wie ihre Kinder immer stärker den Kontakt zur Realität verlieren. Sie werden damit konfrontiert, dass sie ihre Kinder kaum noch beeinflussen können. Hinzu kommt, dass sie die Medienabhängigkeit oft ungewollt unterstützen und ihre Entstehung durch zu nachlässige Kontrollen und Begrenzungen des Umgangs mit elektronischen Medien mit verschulden.

Das Leid der Eltern, ihre Schamgefühle und Verzweiflung, aber auch ihre Wut sind groß, denn Mediensucht ist als psychische Erkrankung noch nicht offiziell anerkannt, und die Möglichkeiten professioneller Hilfe sind begrenzt. Betroffene Eltern fühlen sich oft alleingelassen, verschweigen die Problematik und müssen einen großen Aufwand betreiben, um sich über Mediensucht und entsprechende Hilfsangebote zu informieren.

Um Betroffenen und ihren Angehörigen diesen mühsamen Weg teilweise zu ersparen, haben Christoph und Christine Hirte aus Gräfelfing, Eltern eines ehemals von „World of Warcraft“ abhängigen Sohnes, zusammen mit anderen Eltern die Internetplattform www.rollenspielsucht.de gegründet. Es handelt sich um ein Selbsthilfeportal, in dem sich die Nutzer über Internetrollenspielsucht informieren und austauschen können. Hier findet man unter anderem Adressen, Links, Betroffenenberichte, Pressemitteilungen und Tipps für den Ausstieg aus der Sucht sowie eine Datenbank, in der mehr als 300 Sucht- und Beratungsstellen, Kliniken, Ambulanzen und Therapeuten im deutschsprachigen Raum eingetragen sind, die an diesem Thema arbeiten und Hilfe anbieten.

Die Internetplattform ist Teil des „Netzwerks für Ratsuchende“ (www.netzwerk-fuer-ratsuchende.de) und eingebunden in den Verein „Aktiv gegen Mediensucht e.V.“ (www.aktiv-gegen-mediensucht.de). Der Verein will vor dem hohen Suchtpotenzial von Medien warnen, über den sachgerechten Umgang mit elektronischen Kommunikationsmitteln aufklären, die Gründung von Selbsthilfegruppen anregen und Lobbyarbeit leisten. Nach Angaben des Vereins herrscht reges Interesse an der Thematik und ein hohes Bedürfnis an Information und Austausch. Dies und das große Engagement betroffener Eltern hat jetzt die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Mechthild Dyckmans, dazu veranlasst, den Verein „Aktiv gegen Drogensucht“ und die Internetplattform www.rollenspielsucht.de zum Projekt des Monats März 2011 zu ernennen. Durch diese Anerkennung erhofft sich die Elterninitiative, noch mehr Betroffene und ihre Angehörigen zu erreichen.

Dr. phil. Marion Sonnenmoser