

Onlinesucht

Heroin aus der Steckdose

Tobias Schall, veröffentlicht am 07.10.2010

Stuttgart - Die neue Freiheit schmerzt. Jeder Schritt tut weh, als Franziska Greiner ins Leben zurückkehrt. Sie möchte einmal um den Häuserblock laufen, aber schafft es nicht. Ihre Beine werden schwer, es fehlt die Kraft, die Gelenke schmerzen. Sie will in den Himmel schauen, doch es gelingt ihr kaum. Jahrelang hat sie den Blick frontal auf den Bildschirm gerichtet, nun kann sie die Augen nicht nach oben drehen, die Muskeln sind verkümmert. Als sie eine neue Brille bekommt, hat sie vier Dioptrien mehr.

Eine Flut an Informationen prasselte in den ersten Tagen ihrer Rückkehr vor einem Jahr auf sie ein. Oskar Lafontaine und die Linkspartei? War der nicht Minister aus der SPD? Ob sie gegen die Schweinegrippe geimpft ist, fragt sie ein Bekannter. Welche Schweinegrippe? Die USA sind in den Irak einmarschiert? 2002 verschwand sie von der Bildfläche, sie befand sich in einem virtuellen Wachkoma. Wie in einem Schwarzen Loch war die Welt um sie herum verschwunden. Heute, so sagt sie, sei sie politisch ungefähr auf dem neuesten Stand, so mehr oder weniger eben. Im Gesprächskreis an der Uni muss sie bei manchen Themen ab und zu noch nachfragen. Es dauert, sieben Jahre Weltgeschichte nachzuholen.

Eine Flut an Informationen prasselte in den ersten Tagen ihrer Rückkehr vor einem Jahr auf sie ein. Oskar Lafontaine und die Linkspartei? War der nicht Minister aus der SPD? Ob sie gegen die Schweinegrippe geimpft ist, fragt sie ein Bekannter. Welche Schweinegrippe? Die USA sind in den Irak einmarschiert? 2002 verschwand sie von der Bildfläche, sie befand sich in einem virtuellen Wachkoma. Wie in einem Schwarzen Loch war die Welt um sie herum verschwunden. Heute, so sagt sie, sei sie politisch ungefähr auf dem neuesten Stand, so mehr oder weniger eben. Im Gesprächskreis an der Uni muss sie bei manchen Themen ab und zu noch nachfragen. Es dauert, sieben Jahre Weltgeschichte nachzuholen.

Rollenspiele waren ihre Droge

Im Juli 2009 ist Franziska Greiner ins Leben zurückkehrt. Sie ist jetzt offline. "Ich habe verdammt viel Glück gehabt." Sie möchte ihren wirklichen Namen nicht öffentlich machen. Sie habe so schon genug Probleme, sagt Greiner. Die Studentin ist onlinesüchtig gewesen. Sie hat zu viel Computer gespielt, das klingt niedlich, war aber krankhaft. Der Computer war ihr Leben. Sie war abhängig davon, sie war sozusagen auf PC, Rollenspiele waren ihre Droge.

Im Juli 2009 ist Franziska Greiner ins Leben zurückkehrt. Sie ist jetzt offline. "Ich habe verdammt viel Glück gehabt." Sie möchte ihren wirklichen Namen nicht öffentlich machen. Sie habe so schon genug Probleme, sagt Greiner. Die Studentin ist onlinesüchtig gewesen. Sie hat zu viel Computer gespielt, das klingt niedlich, war aber krankhaft. Der Computer war ihr Leben. Sie war abhängig davon, sie war sozusagen auf PC, Rollenspiele waren ihre Droge.

Online-Sucht - das heißt, dass der Umgang mit dem "www" außer Kontrolle geraten ist, verbunden mit den von anderen Süchten bekannten Folgen, einer körperlichen und psychischen Abhängigkeit und einer zunehmenden Unfähigkeit, am "normalen" Leben teilzuhaben.

Nach aktuellen Studien sind 70 Prozent der Deutschen zumindest gelegentlich im Netz, unter den Schülern sind es gar 98 Prozent. Das Bundesgesundheitsministerium schätzte 2009, dass zwischen drei und sieben Prozent der Online-Nutzer süchtig seien, ebenso viele gelten als gefährdet. Bei einer aktiven Nutzerzahl von damals etwa 40 Millionen bis zu 2,8 Millionen Menschen. Manche Kritiker fürchten, dass Online-Sucht die Zivilisationskrankheit des digitalen Zeitalters werden könnte.

Online-Spieler wehren sich gegen Panikmache, verweisen auf positive Effekte und beklagen Pauschalisierungen. Viele Dinge könnten süchtig machen, aber die wolle niemand verbieten, Fernsehen zum Beispiel. Der Computer sei einfach Teil der Freizeit geworden, was per se nicht bedenklich sei. Die Computerspielindustrie bezeichnet das Problem nicht als Sucht, sondern spricht von "exzessiver Nutzung" oder "problematischem Konsumverhalten".

Elterninitiative warnt vor medialem Overkill

Es greift um sich, sagt Christoph Hirte. Er sitzt in einem Keller vor den Toren Münchens und organisiert den Widerstand von seinem Arbeitszimmer aus. In Gräfelfing lebt Familie Hirte in einem Reihenhaus. "Rollenspielsucht.de", heißt ihre Elterninitiative, die seit 2007 vor einem medialen Overkill warnt. 2008 haben sie den Verein Aktiv gegen Mediensucht gegründet, fast 700.000 Nutzer haben sich bereits auf ihrer Homepage informiert.

Die Hirtens halten Vorträge, sie reisen durch ganz Deutschland, sie sprechen über die Gefahren des Internets, über den Missbrauch, sie wollen aufklären, helfen und anleiten. Das Ehepaar fordert einen anderen Umgang mit den Neuen Medien, und es geht auf Konfrontationskurs zur gängigen Pädagogik, die rät, Kinder anzuleiten. So spät ins Netz wie möglich, sagen die Hirtens. "Unsere Gesellschaft hat ein Problem, und die Politik schaut weg", sagt Christoph Hirte: "Das Problem wird kolossal verharmlost. Und wenn was ist, heißt es, dass die Eltern versagt haben."

Die Hirtens hatten ihren Sohn an das Internet verloren. Vor drei Jahren haben sie ihn das letzte Mal gesehen. Hirte junior zog aus, um zu studieren, dann verfiel er "World of Warcraft", dem bekanntesten Rollenspiel. Erst meldete er sich seltener, irgendwann gar nicht mehr. Als es in seiner Wohnung einen Wasserschaden gab, offenbarte sich dem Vermieter eine verwaarloste Wohnung. "Wir waren fassungslos", sagt Christine Hirte: "Wir kannten Sucht doch nur von Drogen und Alkohol."

Nun lernten sie das Heroin aus der Steckdose kennen. Als sie ihn mit seinem Problem konfrontierten, brach er den Kontakt ab. Sie haben ihm sein Geld gestrichen, er exmatrikulierte sich daraufhin, er beantragte Hartz IV, er brauchte nicht viel, nur genügend Geld für eine schnelle Internetverbindung. Mittlerweile hat sich ihr Sohn befreit, eine erste Annäherung hat stattgefunden.

Christoph Hirte bezeichnet sich als Getriebenen. Er ist selbstständiger Systemberater, 53 Jahre alt, ein kräftiger Mann. Er sitzt im Wohnzimmer an einem Holztisch, neben ihm seine Frau, sein Haar steht links und rechts ein wenig zur Seite. An der Wand hängen Bilder der Familie, auf dem Klavier steht ein Notenheft mit Werken von Beethoven. "Jeder, der etwas dagegen sagt, gilt als rückständig und technikfeindlich", sagt Hirte: "Ich will das Netz ja nicht verteufeln, es ist ein exzellentes Werkzeug." Ein Werkzeug, und kein Spielzeug, darum geht es ihm. Wenn er hört, dass schon im Kindergarten Mediennutzung geübt wird, wird ihm schlecht. Er sagt: "Ich versuche ja auch nicht, den Alkohol dorthin zu bringen, damit Kinder lernen, verantwortungsvoll zu trinken." Die Industrie habe die Macht übernommen.

Es geht um einen gigantischen Markt. Allein 2009 machte die PC- und Konsolenspieleindustrie einen Umsatz von rund 41 Milliarden Euro, mehr als die Kinoindustrie. Im Bundestag gibt es bald eine sogenannte LAN-Party der Lobbyisten.

Das Spiel mit dem höchsten Abhängigkeitspotenzial

Blizzard heißt der größte "Dealer" dieser Welt. Der Computerspielegigant hat mit seinen Rollenspielen "Starcraft" und "World of Warcraft" (WoW) Maßstäbe gesetzt. WoW gilt dabei als das Spiel mit dem höchsten Abhängigkeitspotenzial, und in den meisten Fällen von Rollenspielsucht ist WoW im Spiel. Das Kokain der Computerwelt nennt man es. Es wird in der Szene kolportiert, dass es unter Mitarbeit von Psychologen an der Suchtgrenze entlang entwickelt wird. "Massively Multiplay Online Role-Playing Game", heißen diese Spiele. Es bedeutet, dass Tausende gemeinsam eine virtuelle Fantasywelt bevölkern, in Gruppen oder allein verschiedene Aufgaben lösen. WoW ist frei ab 12, Ende 2009 hatte das Spiel weltweit 11,5 Millionen Abonnenten. "Gegen die Welt von WoW erscheint mir alles so fahl, wie ausgebleicht", schreibt ein Aussteiger im Netz.

WoW hat kein Ende, es geht immer weiter, man kann es nicht gewinnen oder verlieren. Es ist ein Spiel in der Endlosschleife mit immer neuen Herausforderungen, die sich die Programmierer einfallen lassen, damit die Spieler, die zahlenden Kunden, die Lust nicht verlieren. Zu jeder Tages- oder Nachtzeit spielen mindestens drei Millionen Menschen WoW. Der Kriminologe Christian Pfeiffer fordert, das Spiel erst ab 18 Jahren freizugeben. In Vietnam hat man bereits den Zugang mittels entsprechender Software auf drei Stunden pro Tag zu begrenzen versucht.

Franziska Greiner sitzt in einem Besprechungsraum an ihrer Universität und erzählt. Kaltes Licht fällt von der Decke, ein schmuckloser Raum ohne Fenster. Sie taucht in ihrem Mathematikstudium wieder ein in die Welt aus Einsen und Nullen. Sie beschreibt ihr Schicksal präzise, erstaunlich klar. Als würde sie über einen Avatar sprechen, über ein virtuelles Abbild von sich. Und in gewisser Weise ist das auch so. Dabei fing es harmlos an. Mit Computerspielen, erst "Counterstrike", dann Rollenspiele, irgendwann alles. Erst wenig, dann mehr. Als es sich verselbstständigt, ist sie nicht mehr in der Lage zu reflektieren. Mit ihrem Freund kommuniziert sie nur noch im Chat. Sie wohnen zusammen.

Greiners Beziehung geht irgendwann kaputt. Sie hat viele Freunde, alle im Netz. Es vergehen Monate ohne physischen Kontakt. Sie steht morgens um neun Uhr auf, macht Kaffee und spielt. Den ganzen Tag, manchmal auch die ganze Nacht, alle zwei Tage wird geschlafen. Sie vernachlässigt ihre Körperhygiene, magert ab, weil zum Essen die Zeit fehlt, die Muskeln schrumpfen, ein Zahn fällt aus. Sie hat Angst vor Pausen, weil sie dann anfängt zu denken. Manche Spieler erleichtern sich in leere Flaschen, aus Zeitgründen. Pädagogen sagen, dass vor allem Kinder aus bildungsfernen Schichten abrutschen. Aber die 28-Jährige gilt als hochbegabt, mit großen mathematischen Fähigkeiten.

Eine Generation aus digitalen Ureinwohnern

Es gibt das Schreckensszenario, dass eine Generation aus digitalen Ureinwohnern heranwächst, die durch mediale Dauerbelastung unfähig ist, menschliche Kontakte zu knüpfen, Freundschaften zu pflegen - und am Ende geht die Gesellschaft kaputt. Sieben Prozent der Zweijährigen haben einen Fernseher in ihrem Zimmer stehen - die klassische Einstiegsdroge?

Wenn man dem Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest glaubt, dann stimmt das alles nicht. Dort kam man in einer Studie von 2009 zum Freizeitverhalten von Teenagern zu dem Ergebnis, dass das Treffen mit Freunden ganz oben steht und 76 Prozent der Jungen Sport treiben.

Christoph Hirte glaubt das nicht. Er berichtet von Sportvereinen, die Kinder an den Computer verlieren. Man sehe nur die Spitze des Eisberges. Hirte warnt vor einem medialen GAU. Die schwierigen Jahrgänge würden erst noch kommen, jene Digital Natives, die mit dem Netz von klein an groß werden. Er sagt: "Sie grölen, saufen, schlägern nicht - sie verschwinden nur einfach, ganz unmerklich."

Franziska Greiner ist wieder da. Es kamen einige Faktoren dazu, Auslöser war am Ende eine "Mantaplatte", wie sie sagt, Currywurst mit Pommes und Mayo. Der Teller fällt runter, und da liegt er dann. Einen Tag, zwei Tage, eine Woche. "Ich habe immer gesagt, ich bin kein Schwein, morgen mache ich das weg." Immer sagte sie "morgen". Im Juli 2009 gibt sie bei Google "Online-Sucht" ein. "Es war unglaublich schwer, das zu schreiben. Und dann sich einzugestehen, dass man abhängig ist." Sie ruft bei einer Suchtberatung an. Sie zieht den Stecker. Sie macht einen Entzug. Der Computer ist weg, für Hausarbeiten leiht sie sich einen Laptop aus. "Ich fasse kein Spiel mehr an, das Risiko ist zu groß." Ende des Jahres will Lego ein Rollenspiel auf den Markt bringen, Playmobil 2011.