

ROLLENSPIELSUCHT AM PC

Verlust der Seele an eine virtuelle Welt

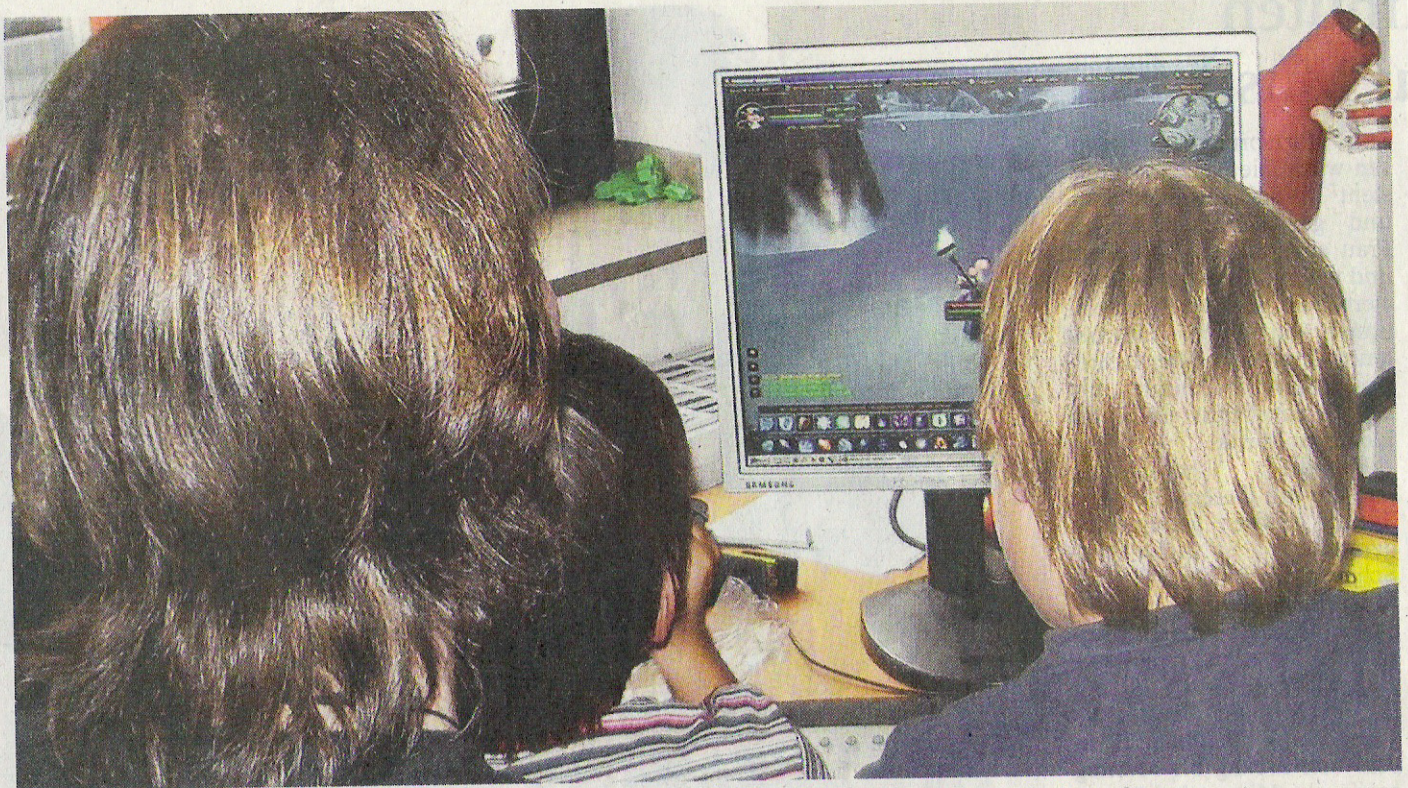
Eine Abhängigkeit hat auch viele Würmtaler befallen: Die Sucht nach Rollenspielen setzt sie unter ständigen Druck. Eltern schlagen Alarm.

VON VERONIKA JORDAN

Lochham – Menschen mutieren zu grünhäutigen Orks, sie müssen Artefakte finden, Kupfer für eine neue Rüstung zusammentragen und gegen feindliche Krieger antreten – in der virtuellen Welt ist das normal: Orks, Druiden und Nachtelfe sind die Figuren des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ (WoW). Neben „Age of Empire“ und „Herr der Ringe“ ist WoW der bekannteste Vertreter dieses Genres – und ein Spiel mit hohem Suchtpotenzial. Viele Fans sitzen täglich stunden-

lang vor dem Rechner und kämpfen in der „Welt der Kriegskunst“. Die virtuelle Welt droht bei manchen Spielern die reale zu ersetzen.

„Wir haben unseren Sohn an WoW verloren“, klagen Christine und Christoph Hirte. Das Ehepaar aus Lochham hat die Internetseite www.rollenspielsucht.de ins Leben gerufen, um über die Gefahr von Online-Rollenspielen zu informieren und um für Angehörige eine Plattform zu bieten, in der sie sich austauschen. „Wir wollen die Leute aufrütteln und ihnen bewusst machen, dass WoW süchtig macht“, sagt Christine Hirte. „Viele Eltern wissen nicht, was da passiert.“ Je mehr sich in dem Forum verbünden, umso größer ist die Chance, politisch etwas zu erreichen. Hirtes versuchen unter anderem, eine gesetzliche Ein-



Fasziniert von der „Welt der Kriegskunst“ können sich viele Kinder vom Computer nicht mehr losreißen.

FOTO: FKN

schränkung der Spieldauer auf drei Stunden am Stück zu erreichen. Es gibt Spieler, die mit WoW verantwortungsvoll umgehen, aber die Zahl derer, die die Grenze zur Sucht überschreiten, steigt. WoW ist ein Rollenspiel, bei dem Benutzer gleichzeitig ihre Charaktere über den Monitor

schicken. Die Figuren streiten um die Macht im fiktiven Land Azeroth. Sie entwickeln sich weiter, solange man spielt. Je länger der Spieler am Bildschirm sitzt, desto größer ist die Chance, dass die eigene Figur mächtiger wird. Dieses Spielprinzip hat hohes Suchtpotenzial. „Einige planen ihre

Freizeit um das Spiel herum“, weiß Christoph Hirte. Verbotene scheitern, „das Spiel wird zum Lebensinhalt.“ Spieler versuchen ihre Umwelt damit zu beruhigen, dass WoW kein Ballerspiel und folglich nicht so schlimm sei. Diese beginnen, wenn der Spieler den PC

anmacht, sie enden, wenn er den PC ausstellt. Im Gegensatz dazu läuft WoW in Echtzeit und endet nie. Der Spieler kann sich zwar aus dem Spiel lösen, weiß aber, dass seine Freunde weiterspielen. Mit ihrer neuen Webseite wollen Hirtes verhindern, dass jemand seine Seele in einer virtuellen Welt verliert.