

Sucht ohne Stoff – Gefahr aus dem Internet

Millionen Menschen spielen täglich im Internet Rollenspiele. Die virtuelle Welt fasziniert vor allem Jugendliche, die damit aus der Realität flüchten können. Für sie ist die Suchtgefahr besonders groß, denn: Die Spiele haben kein Ende. Die Charaktere leben immer weiter.

In welcher Welt lebst Du heute?

In der virtuellen Welt lebt es sich völlig unbeschwert. Die Zwänge und Normen der realen Welt existieren nicht. Jeder kann in eine neue Rolle schlüpfen und die Welt beherrschen. Der Internet-Spieler besitzt Macht, die er im realen Leben nicht hat.

Wer kann Ich sein?

In Internet-Rollenspielen und Internet-Foren kann man mit einer zweiten, neuen Persönlichkeit „nochmal von vorne anfangen“. So etwa bei „Second Life“. Es ist derzeit das erfolgreichste Internet-Rollenspiel. Weltweit haben sich bereits über vier Millionen Menschen angemeldet. Sie bewegen sich in der Parallel-Gesellschaft mit einer Zweitpersönlichkeit, die sie nach ihren Wünschen und Idealen neu erschaffen haben. Das zweite, virtuelle „Ich“ heißt bei Second Life AVATAR. Das Wort leitet sich aus dem indischen Sanskrit ab. Im Hinduismus ist Avatar die menschliche Verkörperung der vierarmigen Gottheit Vishnu.



Anzeichen für Internetsucht

Was ist, wenn die Scheinwelt angenehmer wird als die Realität? Wenn der Ausstieg aus dem „zweiten Leben“ in die Realität nicht mehr gelingt? Amerikanische Psychologen haben

herausgefunden, dass Betroffene einen körperlichen Drang verspüren, mit dem Netz in Kontakt zu treten. So wie ein Nikotinsüchtiger regelmäßig nach der Zigarette greift, braucht der Online-Junkie den ständigen Kick durch das Netz.

Internetsucht ist keine anerkannte Krankheit

Den Begriff der „Internetsucht“ führte ein amerikanischer Psychologe 1995 scherzhaft als Scheindiagnose ein. Inzwischen bestreitet kaum noch ein Suchtexperte, dass man nach dem Netz genauso süchtig sein kann wie nach Drogen. Denn auch bei der Internetsucht können Anzeichen der Abhängigkeit und Entzugserscheinungen bei den Betroffenen auftreten.

Dennoch streiten die Ärzte in den USA darüber, ob die Sucht nach Computerspielen in den Katalog klassischer Suchterkrankungen aufgenommen werden soll, zu denen Alkoholismus oder Drogenmissbrauch gehören. Internetsucht ist eine Verhaltenssucht. Aber weder in den USA noch in Deutschland gilt die Verhaltenssucht bislang als eigenständiges Störungsbild.

Wie viele Menschen sind süchtig?

Nach einer Studie der Berliner Humboldt Universität aus dem Jahr 2000 erfüllten 3,2 Prozent der Befragten Internet-Nutzer die Kriterien für ein Suchtverhalten. Hochgerechnet auf 32 Millionen deutsche Internet-Nutzer ergibt das rund eine Million Süchtige.

Autoren:

Dr. med. Heribert Schorn, Facharzt für Urologie, Andrologie, Kornmarkt 9, 37073 Göttingen,
Dr. med. Thomas Carl Stiller, Facharzt für Allgemeinmedizin, Volperstr. 5, 37170 Uslar