



Online-Sucht: Vom Netz besessen

Die Steigerungsraten der Betroffenen sind in Schleswig-Holstein alarmierend hoch

Kiel. Junge Menschen verwehrlos, kommen jeden Morgen müde in die Berufsschule oder fallen durch ihre Prüfungen. Der Grund: Abhängigkeit von Computerspielen und Sozialen Netzwerken. Die Steigerungsraten in diesem Bereich der Mediensucht sind in Schleswig-Holstein alarmierend.

Von Paul Wagner

Die Fälle in Schleswig-Holstein sind vielschichtig, die Probleme existenzbedrohend: Ein Jugendlicher konsumierte exzessiv Computerspiele, hatte sich sozial komplett zurückgezogen, ging so gut wie keinen Freizeitaktivitäten mehr nach. Ein selbstständiger Handwerker mit mehreren Angestellten vernachlässigte vor lauter Rollenspielen seine Firma, versäumte Termine und Ausschreibungen, ging schließlich pleite. Eine junge Mutter saß den ganzen Tag nur noch vor drei Bildschirmen mit drei Chatprogrammen gleichzeitig, während ihre beiden Kinder sich selbst überlassen waren. So lauten die Fallbeschreibungen aus den Akten von Hans-Jürgen Tecklenburg von der ambulanten und teilstationären Suchthilfe (ATS) in Bad Segeberg. Der Suchtexperte sagt: Fälle wie diese häufen sich und stellen Angehörige, Lehrer und Ausbildungsbetriebe vor Probleme.

Allein in den vergangenen beiden Jahren suchten mehr als 300 Mediensüchtige die Beratungsstellen in Schleswig, Kiel und Bad Segeberg auf, die Dunkelziffer der Betroffenen liegt deutlich darüber. „Das Problem führt zur Zerstörung sozialer Existen-



Vor allem junge Menschen verbringen immer mehr Zeit mit Online-Computerspielen. Das intensive Zocken vor dem Bildschirm birgt auf Dauer jedoch hohe Risiken. Foto imago

zen“, erläutert Angela Dronia vom Suchthilfezentrum Schleswig, die dort mit Mediensüchtigen arbeitet. „Der Leidensdruck hat bei einigen unserer Klienten sogar zu Suizidgedanken geführt.“ Die Suchthelfer haben festgestellt: 50 Prozent der on-

line-süchtigen Schleswig-Holsteiner sind jünger als 25 Jahre, meist sind sie jahrelang gefesselt von Online-Rollenspielen. „Die Not bei den Erziehenden ist groß. Der Einstieg ins Erwerbsleben ist bei vielen Betroffenen extrem behindert, ihnen fällt es schwer,

schon einfachste Praktika durchzuhalten“, sagt Susanne Schneider von der Stadtmission Kiel.

Hans-Jürgen Tecklenburg kennt den Grund, warum vor allem die Zahl der sogenannten Intensivspieler seit zwei bis drei Jahren stetig steigt.

So habe die Computerspielindustrie immer bessere Mechanismen entwickelt, die die Spieler möglichst lange vor dem Rechner halten. So falle es diesen nach Wochen, Monaten oder gar Jahren schwer, ihre Spielfigur als Teil ihrer eigenen Identität sterben zu lassen. Hinzu kommt der soziale Druck innerhalb der Gamer-Communities. Wer nicht erfolgreich mitzieht, ist schnell raus aus der Gemeinschaft. Vor allem globale Strategie- und Rollenspiele in Echtzeit hätten ein hohes Suchtpotenzial, da die Zeit stets weiterläuft. Dann könne es passieren, dass der Spieler mitten in der Nacht aufstehen muss, um mit Gleichgesinnten aus Neuseeland einen virtuellen Piratenangriff abzuwehren, sagt Tecklenburg.

Die Hilfsprogramme in den Beratungsstellen für betroffene Jugendliche werden vom Gesundheitsministerium des Landes gefördert. Derzeit beschäftigt sich eine Kommission auf Bundesebene mit dem Thema. Ziel ist es, die Onlinesucht schon im kommenden Jahr als offizielles Krankheitsbild anzuerkennen, damit Therapien von den Krankenkassen leichter finanziert werden. Susanne Schneider rät Eltern, sich mit den Computerspielen ihrer Kinder auseinanderzusetzen und Interesse für die Spiele zu zeigen. Außerdem müssten Eltern Vorbilder sein und dürften nicht selbst stundenlang vor dem Computer sitzen.

■ Betroffene erreichen das Suchthilfezentrum Schleswig auch anonym im Chat unter: www.suchtonline.de

■ Unternehmen bekommen Informationen zur Prävention bei Dieter Pietsch von der Betrieblichen Gesundheitsförderung Elim unter info@bg-elim.de

KURZ NOTIERT

Bauarbeiter von Betonplatte begraben

Flensburg. Ein 48-Jähriger ist am Mittwoch auf einer Baustelle in Flensburg von einer Betonplatte erschlagen worden. Die massive Platte war zuvor von einem Bagger für den Abtransport angehoben worden, wie die Polizei mitteilte. Der 48-Jährige näherte sich der Platte, um daran zu arbeiten, als diese plötzlich von der Baggerschaufel rutschte. Der Mann wurde unter der Platte begraben und starb noch an der Unfallstelle. Ino

100 neue Wohnungen auf Helgoland

Helgoland. Auf der Nordseeinsel Helgoland sollen in den kommenden Jahren mehr als 100 neue Wohnungen entstehen. „Mindestens ein Drittel davon soll bezahlbarer Wohnraum zu ortsüblichen Preisen sein“, sagte Helgolands Bürgermeister Jörg Singer am Mittwoch. Die Gemeinde hat dafür rund 7000 Quadratmeter Bauland rund um den Helgoländer Leuchtturm erworben. Ino

Elbtunnel eine Woche früher frei als geplant

Hamburg. Im Hamburger Elbtunnel sind seit gestern wieder alle vier Röhren offen. Wie die Hamburger Verkehrsbehörde mitteilte, wurden die Bauarbeiten auf der A 7 eine Woche früher als vorgesehen beendet. Die letzte Bauphase wird nach Pfingsten starten. Für die Arbeiten werden vom 10. Juni an die zweite Röhre sowie ein Fahrstreifen der dritten Röhre einen Monat lang gesperrt werden. Ino

2500 Rassehunde wedeln in Neumünster

Neumünster. Mehr als 2500 Rassehunde aus ganz Europa werden erwartet, wennes am Wochenende 31. Mai/1. Juni in den Holstenhallen wieder „Neumünster wedelt“ heißt. Die Ausstellung des Verbandes für das Hundewesen nimmt jeweils von 9 bis 17 Uhr diverse Hallen und das Freigelände in Beschlag für Bewertungen und vieles mehr. Wichtig: Besucherhunde benötigen den gültigen Impfausweis. sn

Figur „Mitha“ ist gestorben, Andreas lebt wieder

Kiel. Andreas F. hat zehn Jahre seines Lebens verschenkt. Der 29-jährige Kieler beginnt erst jetzt mit einer Lehre und findet langsam seine eigene Realität. Sein bisheriges Leben war virtuell. Andreas war süchtig nach Computerspielen, saß bis zu 20 Stunden am Tag vor dem Rechner. Nur einmal pro Woche verließ er kurz das Haus, um neue Fertigtizen zu besorgen. Das Geld kam vom Amt, der Briefkasten quoll über. Bis zur körperlichen Erschöpfung zockte er online mit Freunden und gegen Feinde aus aller Welt. „Ich war selbst schuld“, sagt er rückblickend. „Computer waren

schon immer Bestandteil meines Lebens.“

Mit 13 Jahren tauchte Andreas zum ersten Mal in die Welt der Onlinespiele ab. „Anfangs spielte ich nur abends zwei bis drei Stunden.“ Allmählich wurde die Zeit vor dem Bildschirm immer länger. Für die Erfolge in den Rollenspielen gab es Anerkennung durch die anderen Spieler. „Ich war gut. Die Spiele gaben mir Selbstbestätigung.“

Vor etwa zwei Jahren kam der Knall. „Ich habe gemerkt, dass mir wichtige Dinge im Leben fehlen. Dass mein Leben nicht so gut läuft. Kein Job. Keine Freundin. Kaum

private Kontakte.“ Dass er jetzt wieder eine Perspektive für sein Leben gefunden hat, verdankt Andreas zunächst seiner Familie. „Die haben immer den Kontakt zu mir gesucht, haben mich nicht aufgegeben.“ Seine Eltern brachten ihm Prospekte einer Fachklinik aus Bredstedt mit. Dort kümmern sich Profis um die medien- und spielsüchtigen Schleswig-Holsteiner. Die Wartelisten für die stationären Behandlungen sind lang. Nach dem ersten Gespräch sagten die Therapeuten zu Andreas: „Du bist genau richtig hier.“ Von da an ging es vor allem um alternative Beschäftigung

im Alltag. Nach 16 Wochen mit Gruppensitzungen, viel Bewegung und ohne Computer zog Andreas gemeinsam mit anderen Abhängigen in eine Wohngemeinschaft der Kieler Stadtmission. Dort hat er sich strenge Auflagen verordnet, installiert keine Spiele auf seinem Rechner, schaltet nach spätestens drei Stunden ab. Diese Hürden seien wichtig. „Ziel ist der kontrollierte Gebrauch von Computern.“ Denn in Zukunft will Andreas als Fachinformatiker sein Geld verdienen. Im August beginnt seine Lehre. Sein künftiger Arbeitgeber weiß um die Onlinesucht, gibt Andreas den-

noch eine Chance. „Wichtig ist für mich, die berufliche und private Nutzung von Computern zu trennen.“

Für Andreas sind jetzt andere Dinge wieder wichtig geworden. „Ich gehe viel spazieren, fahre Fahrrad oder treffe mich mit Freunden“, sagt er. „Aber meine Freizeitgestaltung ist noch nicht perfekt. Manchmal sehe ich zu viel Fernsehen.“

Die Figuren seiner Onlinerollen, die sich unter dem Namen „Mitha“ durch die Welt der Computerspiele zockten, hat Andreas sterben lassen. Millionen andere spielen weiter. pwg

LESERANWÄLTIN

Marion N.-Neurode

Mo. bis Fr. von 10.30 bis 12.30 Uhr
0431-9032850

leseranwaeltin@kieler-nachrichten.de

