

**Die Grünen im Bayr. Landtag -Gesprächsreihe Medienpolitik
"Prima vernetzt – oder im Netz verfangen?"**

=====
5. Gesprächsthema:

**Spiel ohne Grenzen –
wenn Computer und Internet süchtig machen**

Vortrag von Christoph Hirte
(Vorstandsvorsitzender von AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V. und
Initiator der Elterninitiative rollenspielsucht.de)
(am 06.07.2010 im Bayr. Landtag)

Herzlichen Dank für die Einladung. Ich freue mich, dass ich aus dem Bereich der Selbsthilfe über meine Erfahrungen der letzten 3 Jahre zu Ihnen sprechen darf

Bei unserer Internetseite www.rollenspielsucht.de haben wir den Untertitel „Wir **hatten** unseren Sohn ans Internet, an World of Warcraft verloren“ gewählt.

Was war passiert? Unser ältester Sohn war zum Informatikstudium 600 km von München weggezogen und wurde während des Studiums 2004 als Betatester für World of Warcraft angeworben. Schon das 2. Semester ging dadurch verloren, im 4. Semester ließ er sich wegen Depressionen beurlauben und zog zu einer Internetbekannten. Als die Hausverwaltung seiner verlassenen Studentenwohnung – er wollte ja eigentlich dort weiterstudieren – wg. eines Wasserrohrbruchs in die Wohnräume musste, fanden die Handwerker diese völlig verwahrlost vor. Wir waren hochgradig alarmiert. Bei einem Überraschungsbesuch stellte sich dann die Ursache heraus: Unser Sohn war völlig abhängig von World of Warcraft, verbrachte seine gesamte Zeit ausschließlich in dieser Onlinewelt und hatte die Kontrolle über sein Leben komplett verloren. 4 Wochen lang haben wir daraufhin von überall her – natürlich auch aus dem Internet – Informationen zusammengetragen und hatten sogar einen Therapieplatz für unseren Sohn organisiert. Aber, wie wir mittlerweile auch von Hunderten von Eltern wissen: Unser Ansinnen an ihn war völlig zwecklos, er war zu tief gefangen in seiner Sucht.
Die ausführliche Geschichte ist bei rollenspielsucht.de nachzulesen.

Zuerst waren wir wie gelähmt und dachten: Wir haben versagt! Wir haben es nicht geschafft, unserem Sohn ins Leben zu helfen. Wir erzählten niemandem, was passiert war, wir schämten uns und suchten ganz allein für uns nach Erklärungen und nach weiteren Informationen. Mehr und mehr wurde uns jedoch klar, dass dies mit unserem Sohn wahrlich kein Einzelfall ist, sondern dass zum damaligen Zeitpunkt in Deutschland geschätzte 1,5 Millionen Menschen von dieser Sucht betroffen waren.

Mutig sind wir am 23. Geburtstag unseres Sohnes mit der Internetseite www.rollenspielsucht.de an die Öffentlichkeit gegangen, da wir uns sagten: „Wenn wir früher davon gewusst hätten, hätten wir vielleicht etwas verhindern können.“ Es ist uns ein Anliegen, andere Eltern darüber zu informieren, was geschehen kann, nicht muss, wenn ein junger Mensch die Kontrolle über seinen PC-Konsum und dann auch die Kontrolle über sein Leben verliert. Bisher gab es über **650.000** Erstzugriffe auf unserer Seite. Im letzten Jahr erstickten wir in der freiwilligen Arbeit und dachten, wir müssen eine Plattform schaffen, um auch anderen Menschen die Möglichkeit zur Mitarbeit zu geben.

Seit 3 Jahren erreichen uns nun tagtäglich zum Teil verzweifelte Anfragen von Angehörigen und Betroffenen, denen wir im Rahmen unserer Möglichkeiten und aufgrund der von uns gesammelten praktischen Erfahrung Hilfestellung meist in Form von Hilfe zur Selbsthilfe geben. Momentan häufen sich wieder die Anfragen. Die Betroffenen werden immer jünger, immer mehr verweigern zunehmend jegliche Aktivitäten außerhalb der virtuellen Welt.

Seit März 2008 betreuen wir in München eine Selbsthilfegruppe für Angehörige und seit Sommer 2009 auch eine Gruppe für Betroffene. Onlinesucht wird meist von den betroffenen Familien nach draußen nicht thematisiert. Zu groß ist die Scham, in der Erziehung versagt zu haben, zu groß das völlige Unverständnis, das einem von nicht betroffenen Familien oder auch von aktiv Spielenden entgegengebracht wird.

Vor allem durch die Selbsthilfegruppen, aber auch durch die vielen Telefonate mit Angehörigen und unzählige Briefe an uns, haben wir enorm viel Erfahrung gesammelt. Wir haben unermüdlich recherchiert, viel zum Thema gelesen, uns mit Fachleuten auseinandergesetzt und die diversesten Foren aufmerksam verfolgt. Dies alles hat uns geholfen, die Problematik Onlinerollenspielsucht bzw. Mediensucht insgesamt gedanklich noch differenzierter und vielschichtiger zu begreifen.

Wir wurden vielfach als Referenten eingeladen:

U.a. bei einer Anhörung der bayr. FDP-Landtagsfraktion, bei einer Landesfachtagung in Schleswig-Holstein, bei der Jahrestagung der Drogenbeauftragten in Berlin 2009, bei einem Symposium der Landesärztekammer Baden-Württemberg und zuletzt bei der 3. Berliner Mediensuchtkonferenz. Seit kurzem sind wir Mitglied beim Runden Tisch „Präventionspakt Bayern“.

Die Verunsicherung der Eltern in punkto Medienerziehung ist groß. Obwohl die exzessive Mediennutzung in vielen Familien bereits ein hohes Maß an Kommunikationslosigkeit mit sich gebracht und der PC längst gemeinsame Familienunternehmungen verdrängt hat, obwohl in vielen Fällen die Schulnoten dramatisch abfallen, trauen sich viele Eltern nicht, klare Mediennutzungszeiten einzufordern.

Zu groß ist die Angst, als rückständig eingestuft zu werden, ihre Kinder auszugrenzen, ihnen den „Fortschritt“, die „Zukunft“ und die „neue Jugendkultur“ zu verweigern. Vor lauter Verunsicherung scheint den Eltern das Gespür abhanden gekommen zu sein, was ihren Kindern gut tut und was nicht. Erst wenn das Kind „in den Brunnen gefallen ist“ und die Kontrolle über seinen PC-Konsum und damit auch über sein Leben verliert, wird den verzweifelten Eltern klar, dass sie viel früher hätten eingreifen müssen. Eine ohnmächtige Wut wird spürbar, Wut auf etliche z.T. fahrlässig verharmlosende Medienpädagogen, die nach wie vor Heranwachsenden den nahezu unbegrenzten Zugang zum PC empfehlen. Vielfach trauen sich die zutiefst verunsicherten Eltern gar nicht mehr, dem ungehemmten PC-Konsum ihrer Kinder Einhalt zu gebieten, aus Angst, dass diese später beruflich den Anschluss verpassen könnten. Der Punkt, an dem die Schwelle zur Sucht dann überschritten wird, wird auf diese Weise oft viel zu spät erkannt. Werden Mütter von älteren, spielsüchtigen Kindern gefragt, was sie getan hätten, wenn Sie früher gewusst hätten, wohin die exzessive Mediennutzung führt, ist die übereinstimmende Antwort: „Wir hätten ganz klar eingegriffen und die Mediennutzungszeiten radikal reduziert.“

Bei unseren Elterninformationsabenden spüren wir Wut auf die Tatsache, dass wieder einmal den Eltern der Schwarze Peter zugeschoben wird und niemand wahrhaben will, wie schwierig die Situation in den Familien wirklich ist. Wut auf diejenigen, die sich ausschließlich um die vielgerühmte „Medienkompetenz“ kümmern. Wie diese aussehen soll im Angesicht des ungeheuren Sogs, den manche Spiele auf die Spielenden ausüben, bleibt unbeantwortet. Meist wird vergessen, dass nicht derjenige medienkompetent ist, der die unterschiedlichsten elektronischen Medien auf vielfältigste Weise und zeitintensiv zu nutzen weiß, sondern der, der frühzeitig und selbstbestimmt den Aus-Knopf findet. Dies gilt nicht nur für Heranwachsende.

Die Aggressionskriege in den Familien werden im Laufe der nächsten 12 Monate durch die Firmen Lego und Playmobil, die an der Fertigstellung von Onlinerollenspielen für Grundschul Kinder arbeiten, die ähnlich aufgebaut sein sollen wie WoW, bisher ungeahnte Ausmaße annehmen. Hinzu kommt, dass es im Internet **keinen** Kinder- und Jugendschutz gibt.

Durch Gespräche mit Eltern haben wir erfahren, dass nach wie vor die Schulen nicht ausreichend über Onlinesucht, deren Symptome und Auswirkungen informiert sind. Im Anschluss an einen Informationsabend von uns meinte ein Lehrer, dass er erst jetzt begreift, dass z. T. ganze Klassen die von uns genannten Symptome zeigen. Er sei froh, endlich mehr über die Zusammenhänge erfahren zu haben.

Durch das Internet und insbesondere durch die Mediensucht wurden Fakten geschaffen, mit denen niemand umzugehen gelernt hat, weder die gigantische Zahl von „verlorengegangenen“ Spielern, noch die verzweifelte Angehörige. Wir brauchen Bedingungen, die unseren Kindern das bieten, was sie online zu finden hoffen, wir brauchen mehr Raum für Phantasie, Kreativität und Spiel, um auf diese Weise vielleicht die Flucht in virtuelle Ersatzwelten zu verhindern.

Forderungen:

Auf Computerspiele sollte es eine beachtliche Steuer geben, damit die vielen, noch fehlenden Therapieplätze in naher Zukunft auch bezahlt werden können. Wir fordern, dass das Suchtpotential etlicher Spiele (allen voran World of Warcraft) als Kriterium für die Alterskennung mit einbezogen wird (das hieße auch: WoW - Freigabe erst ab 18 Jahren) und fordern die Anerkennung der Onlinesucht als Krankheit.

Die Forderung, u.a. das hohe Suchtpotential etlicher Onlinerollenspiele stärker zu thematisieren durch Presse, Politik und Kirchen, und im Bezug auf Mediensucht kritische (!), nicht verharmlosende Aufklärungsarbeit an Schulen zu leisten, ist unpopulär und wird meist als „Verteufelung“ der neuen Medien gebrandmarkt. Doch wer sollte sich gegen den PC als äußerst sinnvolles und nützliches „Werkzeug“ aussprechen? In den meisten Fällen wird er jedoch schon von klein auf als „Spielzeug“ „missbraucht“, und verdrängt allmählich jede alternative und entwicklungsfördernde Freizeitbeschäftigung.

Von Aussteigern kann man am meisten über Onlinesucht lernen.

(über 200 Aussteigerberichte bei rollenspielsucht.de)

Aussteiger Thomas berichtet: *„Vier Jahre lang war ich gedanklich pausenlos mit dem Spiel WoW beschäftigt, war nicht bei mir, sondern ausschließlich in der virtuellen Welt. Selbst heute noch, zwei Jahre nach meinem Ausstieg, fehlt mir das Glücksgefühl, das mir durch das Belohnungsprinzip in WoW einen ständigen Kick garantiert hatte, und noch heute kann ich kein wirkliches Interesse mehr aufbringen für das, was man Hobby nennt. Gegen die Welt von WoW erscheint mir noch heute alles fahl, wie ausgebleicht.“* Dennoch werden diejenigen, die es wagen, sich zur „neuen Jugendkultur“ kritisch zu äußern, gerne als ewig Gestrige abgetan. Ist das der Grund, warum unsere Politiker an dieser Stelle komplett schweigen? Nach wie vor wird nur von einigen wenigen die Problematik Mediensucht als schwerwiegendes Problem erkannt, durch das unsere Gesellschaft zunehmend mehr Schaden nehmen wird. Die wirklich schwierigen Jahrgänge kommen erst noch. Was bislang sichtbar ist, ist nur die Spitze des Eisbergs. Über die immensen Probleme der sog. sozialen Netzwerke, über den Umgang mit den neuen Superhandys, die millionenfache Nutzung der Browsergames etc. wird im Zusammenhang mit Sucht bis jetzt noch gar nicht gesprochen.

Unsere Beobachtungen werden bei den fast täglichen Gesprächen mit Menschen, die in Beratungsstellen tätig sind, bestätigt.

Bei Jugendämtern und bei Gericht fehlt die Vorstellungskraft....

Mittlerweile gibt es bereits etliche Anlaufstellen, die kompetente Hilfe speziell zum Thema Mediensucht anbieten können, doch es sind noch immer viel zu wenig. Vor allem bei den Jugendämtern und bei Gericht fehlt noch die Vorstellungskraft, welche verheerenden Auswirkungen diese Krankheit auf die betroffenen Familien hat.

Im Drogen- und Suchtbericht 2009 der Bundesregierung war erstmals die Rede von **bis zu 2,8 Millionen Onlinesüchtigen und ebenso viel Gefährdeten**. Der Rückzug in virtuelle Welten wird zunehmend mehr zu einem Problem, doch im Jahr 2010 wird es keinen Sucht- und Drogenbericht geben.

Im Rahmen unserer Arbeit bei AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V., einer „Initiative zur Verhinderung von Mediensucht durch aktives Handeln“ mit dem Motto: „Der Missbrauch von elektronischen Medien soll so unpopulär wie Alkohol- und Drogenmissbrauch werden“, bauen wir ein **Netzwerk für Ratsuchende** auf, damit von Mediensucht betroffene Familien schneller Rat und Hilfe finden.

Hier stellen sich **Suchtberatungsstellen, Kliniken, Ambulanzen, Therapeuten, Ärzten und Psychologen auch Netzwerke, Initiativen, Vereine, Präventionsstellen, Forschungsstellen oder andere Institutionen** vor. Darüber hinaus gibt es eine Rubrik für **Offline-Alternativen** (auch therapeutische), von denen viel gesprochen wird (Alternativen anbieten heißt es da immer). Mittlerweile gibt es bereits über 250 Einträge (Stand 06.07.10). Übereinstimmend ist zu hören, dass der Beratungsbedarf zunehmend steigt und die Betroffenen immer jünger werden. (Totalverweigerer zunehmend z.T. schon ab 14 Jahre).

Auszug aus dem Jahresbericht der Suchthilfe Aachen: „Auffällig ist, dass im Bereich Spiel- und Onlinesucht die Klientel immer jünger wird, was sich auch in den Anfragen bei der Jugend- und Drogenberatung widerspiegelt. „Onlinesucht ist - neben Cannabiskonsum - das Thema, weshalb sich Eltern in den offenen Sprechstunden am häufigsten melden“.

Eltern, die **frühzeitig** darüber aufgeklärt werden, was passieren kann, wenn das Kind die Kontrolle über seinen PC-Konsum und schließlich auch über sein Leben verliert, können aufmerksamer beobachten, sich rechtzeitig einmischen und bei Bedarf konsequent handeln, damit es gar nicht erst dazu kommt.

=====

Fragestellungen der Grünen-Landtagsfraktion Bayern:

Wie geht der Freistaat mit den Folgen der Sucht um?

Aus Betroffenenansicht können wir nicht beobachten, dass das Thema Medien- und Onlinesucht in Deutschland oder in Bayern auf politischer Ebene die notwendige Beachtung findet.

Die zum Teil dramatischen Zustände in vielen Familien werden z.B. durch die entlastende Floskel, man dürfe die neuen Medien nicht verteufeln, bagatellisiert und missachtet.

Überhaupt nicht in Augenschein genommen werden die möglichen gesundheitlichen Folgen, die oft mit Mangelernährung, zu wenig körperlicher Bewegung etc. einhergehen. Ganz abgesehen von vielfachen, psychischen Problemen, die häufig durch den Missbrauch der Mediennutzung zu beobachten sind, die dadurch verstärkt werden oder überhaupt erst entstehen. Auch der volkswirtschaftliche Schaden, der unserer Gesellschaft durch den Ausfall zahlloser junger Menschen zugefügt wird, müßte in die Gesamtüberlegung mit einbezogen werden.

=====

Finden in Bayern gefährdete und süchtige Menschen, sowie deren Angehörige und FreundInnen, überhaupt Beratung? Welche Behandlungsmöglichkeiten gibt es?

06.07.2010	Deutschland			Bayern		
	Alle Einträge	mündl. Dtl.	Angebote Gesamt	Einträge Bayern	mündl. Zusagen	Angebote Bayern
Suchtberatungsstellen	138	59	197	24	25	49
Kliniken	17	38	55	3	5	8
Ambulanzen/Ärzte/Therapeuten	42	14	56	4		3
Summe	197	111	308	31	30	60
Anzahl alle Einträge im Netzwerk	250					

(zu allen Stellen haben/hatten wir persönlichen Kontakt)

Ergänzung / Probleme

Bis jetzt kaum Finanzierung - Die Anfrage ist so groß, dass mitbetreut wird
 Ohne diese Bereitschaft gäbe es wesentlich weniger Anlaufstellen
 Bei Suchtberatungsstellen ist das Angebote im Vergleich zu anderen Bundesländern relativ gut
 Bei Klinikangeboten (stationär oder ambulant) ist das Verhältnis wesentlich schlechter

erforderliche Maßnahmen:

Klare Äußerungen von den politisch Verantwortlichen, ohne zu verharmlosen
Suchtberatungsstellen: Finanzierung für offizielle Planstellen schaffen - der Bedarf wird steigen
Klinikangebot (stationär und ambulant) sollte ausgebaut werden
Prävention: Beratungen der tatsächlichen Problemsituation anpassen;
 Verharmlosung, besonders im medienpädagogischen Bereich, beenden
Angebote zur Frühintervention schaffen (z. B. Projekt "Logout" von neon in Rosenheim)
großes Defizit: Lehrer, Gerichte, Jugendämter umfassend über Mediensucht aufklären

Zusammengestellt von Christoph Hirte, AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V., Gräfelfing bei München
 (www.aktiv-gegen-mediensucht.de mit dem www.netzwerk-fuer-Ratsuchende.de + www.rollenspielsucht.de)