

Jahresbericht 2007

**Im Bann
der
virtuellen
Welten**

	Tel. 02421 / 10001 * Fax 02421 / 10004	
	Sozialpädagogisches	
	Zentrum / Drobs-Düren	
	Bismarckstr. 6 * 52351 Düren	
Homepage: www.spz.de * Mail: info@spz.de		caritas

Einleitende Anmerkungen

Der Jahresbericht 2007 weist im Schwerpunktthema auf die aktuellen Phänomene „Online-Gaming und pathologischen PC-Gebrauch“ hin. Diese sind in Bezug auf die momentan praktizierte alltägliche Tätigkeit der Drogenberatung eher als zukunftsweisend zu sehen. Es sind zwar schon enorm viele Menschen betroffen; dennoch herrscht insgesamt große Unsicherheit dem Thema gegenüber. Dies zeigt sich in fehlenden Hilfssystemen. Es stellen sich hier die Fragen: Wer ist zuständig? Sind die Benutzer "süchtige" Menschen oder "verhaltensauffällige" Menschen etc...? Da diese Fragen nicht offiziell geklärt sind, ist auch keiner der üblichen Kostenträger bereit, für eventuelle Behandlungen zu zahlen. Ohne gesicherte Finanzierung aber baut niemand Hilfssysteme auf. So dreht sich das Problem im Kreis, und bei Betroffenen, Angehörigen und Trägern sozialer Einrichtungen ist eine große Verunsicherung, gepaart mit Hilflosigkeit, zu erkennen. Vor diesem Hintergrund haben wir auch als Drogenberatung in Düren die typischen Probleme der alltäglichen Praxis: In der Suchtwoche wiesen wir auf die Problematik des Online-Gamings und des pathologischen PC-Gebrauchs in einer Podiumsdiskussion hin. Das Podium war mit regionalen und überregionalen Fachkräften besetzt, welche die Brisanz und die Aktualität des Themas sehr überzeugend darstellten. Die Folge war, dass die Drogenberatungsstelle mit Nachfragen Angehöriger, Schulen und Betroffener überschwemmt wurde. Da wir jedoch unsere bisherige Klientel, ohnehin schon ständig erweitert durch neue KonsumentInnengruppen, weiterhin versorgen müssen, dies immer wieder mit erheblichen personellen Kapazitätsengpässen, konnten wir leider nur sporadisch oder mit längeren Wartezeiten auf Nachfragen bzgl. Informationen, Beratung und Behandlung der oben genannten Problematik begegnen. Es ist schon schwer genug, diese spezifische KlientInnengruppe zu erreichen. Ist es jedoch gelungen, und man ist nur eingeschränkt in der Lage, Beratungs- und Behandlungsangebote zu stellen, sind die Ressourcen zur Kontaktherstellung vergeblich eingesetzt und das Problem schwelt unter der sichtbaren Oberfläche weiter. Es wird gesellschaftlich erst dann wahrgenommen, wenn erhebliche Schäden offensichtlich werden. Bekanntermaßen ist es dann unter dem enormen Druck auch der Öffentlichkeit und der Medien äußerst schwierig, Hilfssysteme und vorbeugende

Maßnahmen zu installieren. Daher muss jetzt gehandelt werden, denn wenn der "schwarze Peter" der Kostenübernahme von einem Kostenträger zum anderen weitergegeben wird, trägt die Folgekosten letztendlich - der Steuerzahler.

In eigener Sache möchten wir darauf hinweisen, dass Ende 2008 wieder Verhandlungen bzgl. des Vertrags zwischen der Drogenberatung der Caritas und dem Kreis Düren anstehen. Auch in unserem Kreis gibt es eine erhebliche Suchtproblematik in verschiedensten Bereichen. Sie wird durch unsere Hilfesysteme enorm aufgefangen und dementsprechend gemindert. Wir haben im Jahr 2007 in der Einzelberatung 1634 Menschen und in der Prävention 10305 Klienten erreicht. Diese Zahlen sprechen für sich und können in differenzierterer Form dem Jahresbericht entnommen werden. Vor diesem Hintergrund hoffen wir, dass alle Entscheidungsträger sich dafür einsetzen, dass uns weiterhin eine erfolgreiche Arbeit mindestens unter denselben Bedingungen wie bisher möglich sein wird.

Wilfried Pallenberg

(Leiter der Drogenberatungsstelle)

C Verlockung virtueller Welten

Online-Gaming & pathologischer PC-Gebrauch Wenn Daddeln krank macht

ZITAT

Wir haben ihn an die Spielsucht verloren. Er sagt, er könne ohne Internet nicht leben.“

(Christoph Hirte, Vater eines Spielsüchtigen)

Lange dachte Christoph Hirte, dass mit seinem Sohn alles in Ordnung sei. Klar, er wusste, dass sein 22-jähriger Sprössling gerne Computer spielte, genau so wie viele andere junge Männer auch. Als eines Tages die Hausverwaltung der Wohnung seines Sohnes bei ihm anrief, brach für den Vater aber eine Welt zusammen. Wegen eines Wasserrohrbruchs war die Verwaltung bei seinem Filius gewesen – und hatte eine komplett verwahrloste Bleibe vorgefunden.

An die Spielsucht verloren

„Das war einfach unvorstellbar für mich“, sagt Hirte im Rückblick. „Mit so etwas rechnet man doch nicht.“ Sein Sohn hatte Abitur, war als Student eingeschrieben. Mit dem Spiel „World Of Warcraft“, einem Online-Rollenspiel, verlor er jedoch völlig die Kontrolle über sein Leben: Er spielte und spielte, immer mehr und noch mehr. Immer weniger kümmerte er sich um sein Leben, vernachlässigte sein Studium, ließ soziale Kontakte und seine Wohnung verkümmern. Die Eltern hörten immer seltener von ihm. „Ich dachte, er müsse halt viel arbeiten“, erinnert sich Hirte. „Ich hätte nie gedacht, dass er süchtig ist.“

Zuerst nahm der Sohn plötzlich eine Auszeit vom Studium, dann schmiss er die Ausbildung schließlich ganz hin. Er zog zu einer Bekannten aus dem Internet, die

auch exzessiv Computer spielte. Heute lebt er von Hartz IV. Zu seinen Eltern hat er mittlerweile keinen Kontakt mehr. Eine Therapie lehnt er ab. „Wir haben ihn an die Spielsucht verloren. Er sagt, er könne ohne Internet nicht leben“, klagt Hirte. „Ich hätte niemals für möglich gehalten, dass uns so etwas passieren kann.“

Dieser Beitrag im ZDF-Magazin „heute“ vom 03.03.2008 beschreibt ein Katastrophen-Szenario – das nicht mehr revidierbare Sich-verlieren in das virtuelle Universum, und der Datenträger dorthin heißt „World of Warcraft“ (WOW).

Dieses Online Rollenspiel, das im Februar 2005 auf den Markt kam, kann auf eine sogenannte „Community“ von zzt. mehr als 10 Millionen Spielern verweisen. Das Online-Gaming wurde bisher von jugendlichen Internet-Spielfans geprägt, die sich ehr tumb ihren Weg durch ihre Counterstrike-Labyrinth schossen. Mit dem Erscheinen von WOW ist das Onlinegaming ein wirkliches Mainstream-Phänomen geworden, dessen Reiz auch zunehmend ältere PC-Benutzer erliegen.

Spieler schließen sich in Gilden zusammen, erspielen sich Rangordnungen und haben etwas zu verlieren. WOW ist als ein fortwährender Spielprozess angelegt und hat eigentlich kein Ende. Damit plagt den ambitionierten Spieler das schlechte Gewissen, etwas zu verpassen, wenn er „offline“ geht. Doch noch schwerwiegender als das Mithalten mit den Online-Spielgefährten ist das Nachschieben neuer Inhalte von Entwickler-Seite. So genannte Content-Updates führen regelmäßig neue Welten, besonders starke Waffen oder zusätzliche Aufgaben ein, die man natürlich unbedingt erkunden, finden oder bestehen muss.

Was für die Hersteller die Grundvoraussetzung ist, um das Spiel kommerziell erfolgreich zu halten, ist für suchtgefährdete Spieler der Nagel zum Sarg. Immer wenn sie denken, es müsse endlich Schluss sein, und das Spiel sei ohnehin langweilig geworden, kommt die nächste Erweiterung.

Die besonders leichte Zugänglichkeit dieses Spiels, das Spieldesign, das von Anfang an darauf angelegt war, auch ungeübten Online-Rollenspielern den Einstieg zu erleichtern, haben WOW zur unumstrittenen Nr. 1 unter den Online-Spielen gemacht. Kaufen, installieren und für einen monatlichen Obolus spielen – so findet

selbst der Computerneuling seinen Weg in die virtuelle Welt und besteht spannende Abenteuer. Auch wenn man keine unbedingte Affinität zu Computerspielen hat, kann Vergnügen an dem Spiel finden. Die Bereitschaft, in das Spiel einzutauchen, wird schnell geweckt: Man tritt in Wettkampf mit anderen, man tritt Gilden bei, findet Freunde, man treibt Handel, man unterhält sich, man beginnt online zu leben.

Viel Spiel fürs Geld ! Großartig! Wirklich großartig?

Seit nunmehr zwei Jahren sind wir mit dem Phänomen „Online-Gaming“ konfrontiert – fast immer telefonisch und fast immer sind es verunsicherte und besorgte Eltern, die über Söhne (viel seltener auch Töchter) klagen, die seit Monaten Stunde um Stunde vor dem Rechner sitzen, zunehmend schwieriger ansprechbar sind, sich aus dem Familienleben ausschließen, in ihren schulischen Leistungen manchmal erheblich nachlassen – kurz: in kleinen Schritten und täglich etwas mehr aus dem realen Leben in das virtuelle Leben wechseln. Und das reale soziale Umfeld, die Eltern, die Freunde haben täglich weniger Chance, den Gamer für die Realität zu interessieren. Realität heißt nun mal Schule, Ausbildung, Arbeit, im Leben (im wirklichen) zurechtkommen. Das kostet viel Zeit, und genau die hat man nicht mehr, wenn man anfängt, sich in dem Spiel zu verlieren. **Man verbringt seine Zeit nämlich vor dem Rechner** und das Entscheidende dabei ist: Man merkt es nicht! Aus einer Stunde werden zwei, vier, sechs... bis man den ganzen Tag (und zunehmend auch noch die Nacht) spielt... und hat das Gefühl dafür verloren, dass da was Gefährliches mit einem passiert. „Flow“ (fließen, strömen) nennt man dieses Phänomen, dass wir alle kennen, wenn wir uns in einem Buch fest lesen, ein spannendes Gespräch einen die Zeit vergessen lässt oder man im Netz nur seine Mails kurz abrufen will und sich im Surfen verliert. Dieses „Flow“ ist der Schlüsselfaktor, der dafür sorgt, den User die reale Welt zugunsten der virtuellen Welt vergessen zu lassen. Ca. fünf bis zehn Kontaktaufnahmen erreichen uns wöchentlich. Wie gesagt: Es sind fast ausschließlich Eltern, die Rat suchen. Problembehandlung setzt Problembewusstsein voraus, und das entsteht leider oft nur, wenn der Leidensdruck beim Spieler stärker wird als die Sucht zu spielen.

Ist dieses zwanghafte Spielen-Müssen überhaupt eine Sucht?

Diese Frage wird in der Fachöffentlichkeit seit zwei Jahren heftig diskutiert. „Online-Sucht“ als Suchterkrankung ist derzeit in Deutschland (noch) nicht anerkannt. Dementsprechend werden die Kosten für die therapeutische Behandlung von den üblicherweise heranzuziehenden Kostenträgern nicht übernommen. In der Fachdiskussion zählt man das nicht mehr kontrollierbare Online-Gaming zu den „Impuls-Kontroll-Störungen“, ähnlich wie Spielsucht oder Kleptomanie. Nach den Ergebnissen einer weitgehend repräsentativen Studie der Berliner Humboldt-Universität werden bei der „Online-Sucht“ fünf Suchtkriterien erfüllt:

1. die Betroffenen leiden unter Kontrollverlust, d.h., sie sind nicht mehr in der Lage, das Gaming aus eigenem Entschluss heraus einzustellen.
2. gibt es das Phänomen der Toleranzentwicklung. Wie bei anderen Abhängigkeiten muss die Dosis (hier: der Zeitaufwand) immer weiter gesteigert werden. Der reale Alltag tritt immer weiter in den Hintergrund
3. allgemeine Ordnung, Körperhygiene, Nahrungsaufnahme ... werden häufig vernachlässigt.
4. wird der Online-Zugang gesperrt, kann es zu Entzugserscheinungen kommen mit den klassischen Symptomen Nervosität, Schlaflosigkeit, Konzentrationsschwäche, depressive Verstimmungen, diese in Einzelfällen mit suizidaler Tendenz
5. bedingt durch den hohen Zeitaufwand vor dem Computer kommt es fast zwangsläufig zu Problemen in Familie, Schule, Arbeitsplatz. Das Sich-Selbst-Ausgrenzen mündet in Isolation bis hin zu einer weitgehenden sozialen Verwahrlosung