

Protokoll der Arbeitsgruppe 2

Thema: **Beratung der Internetsucht**

Referent:

Andreas Koch, Psychologe im Cafe Beispiellos,
Beratungsstelle für Glücksspielsüchtige, Wartenburgstraße 10, 10963 Berlin

An der Arbeitsgruppe nahmen ca. 30 Teilnehmer der Fachtagung teil.

Herr Koch ist selbstbekennender Spieler.

Er berichtet, dass 1 % der Spieler in Deutschland ein Suchtproblem haben. Das Durchschnittsalter der Personen, welche eine Beratung in Anspruch nehmen, liegt bei ca. 25 Jahren.

Herr Koch berichtet, dass es wichtig ist, dass es Beschränkungen im Umgang mit den neuen Medien gibt. Diese müssen in Zusammenarbeit mit der Politik und den Herstellern der Spiele entwickelt werden.

Die Themen Internetsucht und Online-Spiele sind kein Tabuthema mehr. Es entwickelt sich eine Politik der ausgestreckten Hand zwischen den Anbietern und Betroffenen. Die Industrie der Spiele-Hersteller hat das Problem ebenfalls erkannt und gibt durchaus Hinweise auf Hilfsangebote und Gefahren bereits innerhalb der Spiele an.

Herr Koch erklärt, dass es schon immer eine massive Medienpräsenz gegeben habe. Früher seien es Bücher und das Fernsehen gewesen, von welchem gesagt wurde, wenn man dieses zu viel sehe oder zu viel lese, würde man verblöden. Diesen Aspekt würde man jetzt auf das Internet und die Online-Spiele anwenden.

In die Beratungsstelle kommen sehr häufig Kinder mit den Eltern. Wobei die Eltern und Kinder eine völlig verschiedene und verzerrte Ansicht des Problems haben.

Herr Koch erklärt, dass es in der heutigen Zeit nicht selten sei, dass Kinder, Jugendliche und Heranwachsende sich täglich ca. 2 – 3 Stunden mit dem Internet beschäftigen würden.

Diese Zeit würde man fast brauchen, um seine sozialen Kontakte in den verschiedenen Communities zu erledigen und diese sozialen Kontakte zu pflegen. Dies sei sicherlich noch kein Anzeichen auf eine Sucht. Eine Sucht beginne mit wesentlich längeren Zeiteinheiten. So gäbe es Menschen, welche sich fast 18 Stunden täglich im Internet und in Online-Spielen wie „World of Warcraft“ befinden und nicht mehr die Wohnung verlassen würden, damit sie nichts verpassen.

Herr Koch erzählt, dass er den Eltern und Angehörigen empfiehlt, sich selbst mit den Medien zu beschäftigen, damit man überhaupt die Möglichkeit hat mitzusprechen. Wenn man das Problem nicht kennt, kann man es eigentlich auch nicht verteufeln bzw. drüber diskutieren. Im Bereich der Kinder sieht er häufig die Mediensucht als Symptomträger für andere Probleme, welche in der Familie vorherrschen.

Aufgrund dessen wäre es sehr wichtig die zuständigen Erziehungsberatungsstellen in diesen Bereichen zu schulen.

Herr Koch stellt uns dann die verschiedenen Genre der Online-Spiele vor, wie Ego Shooter, World of Warcraft und Strategiespiele. Er empfiehlt diesem gegenüber eine offene akzeptierende Haltung.

Es müssten spezialisierte Angebote für die einzelnen Bereiche der verschiedenen Medien angeboten werden.

Die Beratungsstellen sollten eigenständig angesiedelt sein und nicht an andere Beratungsstellen wie z. B. Drogenberatung angebunden werden.

Herr Koch weist noch mal speziell darauf hin, dass man nicht in allem exzessiven Verhalten eine Sucht erkennen kann. Des Weiteren sollte man die Nutzung und auch langfristige Nutzung von Medien nicht verteufeln, besonders auch nicht im Bereich von psychisch kranken Menschen.

Herr Koch erklärt weiterhin, dass sicherlich gerade auch psychisch erkrankte Menschen in diesem neuen „Welten“ Bestätigung finden.

Es sei häufig so, dass Menschen, welche in der normalen Welt keinen Fuß fassen, in dieser virtuellen Welt Erfolg haben können. So können sie dort z. B. im Spiel World of Warcraft plötzlich Herrscher, Generäle und Vorgesetzte über ganze Armeen werden, und daraus auch eine positive Befriedigung erhalten.

Herr Koch berichtet, dass es wichtig sei Gruppenarbeit in der Beratung erst ab 18 Jahren zu beginnen.

Es fehlen in dem Bereich massiv Angebote für minderjährige Spieler.

Ein besonders wichtiger Punkt wäre eine Abstinenzhaltung bei dem Einzelnen zu erreichen. Es gibt verschiedene Therapieeinrichtungen in diesem Bereich, wobei die Übernahme der Therapiekosten immer eine Einzelfallentscheidung ist.

Herr Koch zeigt dann den Anwesenden verschiedene Spiele, damit wir einmal ein Gefühl für die Art und den Aufbau der Spiele bekommen.

Dies wird von allen Anwesenden als ausgesprochen informativ und spannend erlebt.

Herr Koch erklärt dann weiter, dass es sich bei den Online-Spielen um einen riesigen Geschäftsmarkt handelt, in welchem es um Millionen von Euro geht.

Er berichtet, dass in China z. B. durch Kinderarbeit, d. h. dort spielen Kinder tagelang ein Online-Spiel um dort an virtuelles Gold zu kommen, welches dann im Internet an andere Spieler verkauft wird, damit diese sich innerhalb des Spieles Vorteile erkaufen können.

Er sagt, es gäbe auch einen Teil von Spielen, welche mit echtem Geld und durch Werbung massiv finanziert würden.

Viele Spiele würden nach dem Belohnungssystem arbeiten, um so den Spieler langfristig an das Spiel zu binden.

Im Bereich der Spiele Ego Shooter und der damit verbundenen Darstellung von

Gewalttätigkeiten widerspricht man dem Zusammenhang zwischen Spielen und z. B.

Amokläufen. Es gäbe die eine These, dass diese virtuelle Gewalt reale Gewalt verhindert, da sich der Spieler am Computer abregieren kann.

Sicherlich müsste man aber auch beachten, dass diese Spiele in Bereichen der Armee oder anderen ähnlichen Organen durchaus genutzt werden, um durch dieses virtuelle Training eine Erhöhung der Qualität und Effektivität zu erreichen.

Herr Koch weist auf die Internetseite des Fachverbandes Medienabhängigkeit hin

(www.fv-medienabhängigkeit.de). Dort findet man sehr viele Informationen und auch Hilfsangebote, an welche man sich wenden kann.

Ralf Bispinck
Dipl.-Sozialarbeiter