



Neue Süchte

Dass Alkoholabhängigkeit, Drogen- und Medikamentensucht schwerwiegende Krankheiten sind und keine charakterlichen Defizite, für die man sich schämen muss, ist glücklicherweise in den vergangenen Jahrzehnten in die meisten Köpfe eingedrungen. Die diversen Freundeskreise und Selbsthilfegruppen mit ihrer offensiven Arbeit und die vielen Mutigen, die sich freimütig zu ihrer Krankheit bekannt haben, haben sicherlich sehr viel für diese Akzeptanz getan und damit tausende andere Menschen ermutigt, sich ebenfalls zu bekennen. Das Treffen des Landesverbandes der Freundeskreise für Suchtkrankenhilfe in Glückstadt am vergangenen Wochenende zeigte mir wieder einmal auf beeindruckende Weise, mit welcher Selbstver-

ständigkeit und Konsequenz jeder Einzelne erfolgreich seine Krankheit bekämpft hat und sicherlich bis zu seinem Lebensende bekämpfen muss. Ich spürte aber auch sehr deutlich viel Mitmenschlichkeit und Sensibilität.

Neben den „klassischen Süchten“ sind aber auch andere Zwangsstörungen in den vergangenen Jahrzehnten in den Blickpunkt geraten. Die Spielsucht mit all ihren Facetten, die diversen Essstörungen und besonders furchtbar und spektakulär, bekannt durch diverse Amokläufe in den Schulen, der zwanghafte Konsum von gewaltverherrlichenden Computerspielen. Nur die Psychologen wissen bis heute, welche Rolle sie bei den furchtbaren Tragödien, beispielsweise in Erfurt oder Winnenden, gehabt haben. Aber auch die normale Abhängigkeit von Computerspielen, die nicht auf den ersten Blick gewaltverherrlichend sind, können massiv die soziale Welt der Abhängigen zerstören.

Dereingeladene Dozent aus Segeberg erläuterte in seinem zweistündigen Vortrag anhand einiger Beispiele sehr deutlich, dass auch ein Computerspiel wie „World of Warcraft“ auf den ersten Blick ein spannendes, großartig animiertes Rollenspiel ist, das gute Eigenschaften wie Reaktionsvermö-

gen, strategisches Denken und Teamarbeit fördert. Andererseits stellt es aber ein erhebliches Gefahrenpotenzial, insbesondere für Kinder und Jugendliche, dar, die nach mehrstündigem täglichen Konsum dramatische Schwierigkeiten haben, sich in der realen Welt zurechtzufinden. Der gute Rat des Dozenten, insbesondere an die Eltern: Machen sie sich so fit in Computerspielen, dass sie wissen, was ihre Kinder spielen und mit welcher Intensität. Die schönen Zeiten, dass die Telefonrechnung zeigte, wenn der Computergebrauch sich in die Länge gezogen hat, sind leider in Zeiten der „Flatrate“ vorbei. Aber es gibt auch technische gute Möglichkeiten, den Computerkonsum von Kindern und Jugendlichen zeitlich festzulegen.

Auch wenn die anwesenden „Suchtexperten“ in der Mehrheit der Großeltern-Generation angehörten, für die Besucher und die Gäste war der Vortrag ein spannendes Eintauchen in neue gravierende Süchte, auf die wir heute eigentlich schon reagieren müssen.

Es grüßt Sie freundlich

Ihr

Gerhard Blasberg

„Holsteiner Allgem. Zeits.“ v. 14. April 2010