

## NEUE OSNABRÜCKER ZEITUNG

Ressortleiterin  
Gut zu wissen/Dialog  
Waltraud Messmann

Hausadresse:  
Breiter Gang 10-16  
49074 Osnabrück  
tel. 0541/310475  
[w.messmann@neue-oz.de](mailto:w.messmann@neue-oz.de)

Wie hoch schätzen Sie die Zahl computersüchtiger Jugendlicher beziehungsweise Kinder in Deutschland ?

Wir gehen davon aus, dass sie in die 100 000 geht. Das ist allerdings eine nur Schätzung. Genaue Zahlen gibt es nicht. Das Problem ist ja, dass diese computersüchtigen Kinder und Jugendlichen lange Zeit kaum auffallen.

In den Niederlanden wurde jüngst eine Klinik für Computerspielsüchtige eröffnet. Ist so etwas auch bei uns geplant?

Zurzeit gibt es kaum Therapeuten an Kliniken, die sich auf dieses Krankheitsbild spezialisiert haben. Ich gehe aber davon aus, dass in nächster Zukunft auch bei uns solche Kliniken eingerichtet werden.

Warum sind eigentlich vor allem Jungen beziehungsweise Männer betroffen?

Die gängige Vorstellung, dass Frauen das schwache Geschlecht sind, stimmt physiologisch gesehen nicht. Männliche Föten sterben leichter ab. Babys, wenn es Jungs sind, sind auch schwerer durch Krisen zu bringen als Mädchen. Jungen gehen also mit einem schwächeren Fundament ins Leben hinaus. Das führt dazu, dass sie stärker als Mädchen darauf angewiesen sind, Halt in äußeren Dingen zu suchen. Das manifestiert sich in einer stärkeren Außenorientierung oder auch Extrovertiertheit. Dies macht sie anfälliger für Angebote von außen. Das Spektrum haltbietender Krücken, die die Jungs dann leichte rund bereitwilliger ergreifen als die Mädchen reicht von Drogen über Gewalt bis hin zu Computerspielen.

Gibt es noch andere Eigenschaften die Personen besonders anfällig für Computersucht machen?

Der Computer ist zunächst einmal ein ganz wunderbares Hilfsmittel. Wenn man ihn aber benutzt, um damit ein Defizit zu kompensieren, dann wird es problematisch. Kindern und Jugendlichen, die in der Computersucht landen, fehlt es an eigener Stärke und Beziehungsfähigkeit. Sie hatten nicht genug Gelegenheit, um an Aufgaben zu wachsen. Hausaufgaben und das gelegentliche Heruntertragen eines Mülleimers sind damit natürlich nicht gemeint. Ich meine echte Aufgaben, solchen die die Persönlichkeit reifen lassen.

Woran können Eltern erkennen, dass ihr Kind süchtig ist?

Wenn ein Kind seine Zeit lieber vor dem Computer verbringt, als seinen natürlichen Bedürfnissen nachzugehen, draußen herumzurennen und mit anderen zu spielen, wird es bedenklich. Das Kind zieht sich immer mehr in seine Computerwelt zurück. Besonders gefährlich sind übrigens Online-Computerspiele.

Was ist denn daran so gefährlich?

Diese Spiele sind so beschaffen, dass man sich beispielsweise eine Figur aufbaut, quasi einen Repräsentanten für sich selbst. Dem gibt man alle möglichen Eigenschaften mit, damit er gut durch die Welt finden kann. Soweit ist das ja auch ganz wunderbar. Da aber online gespielt wird, dürften die Kinder eigentlich gar nicht abschalten: Denn sonst laufen sie Gefahr, dass andere Spieler ihre Abwesenheit nutzen, um der Figur etwas wegzunehmen. Die Kinder versuchen also, um jeden Preis dran zu bleiben. Dabei wird dann das Essen vergessen, ganz zu schweigen von Hausaufgaben und sozialen Kontakten.

Kann das im Extremfall nicht zu einer Entfremdung des Kindes von sich selbst führen?

Genau das kann passieren. Die Identifikation der Kinder mit diesen virtuellen Wesen und Welten kann extrem stark werden. Hinzu kommt, dass die Spieler die endlosen Stunden, die sie vor dem Computer sitzen, ihr Gehirn nur auf eine bestimmte, beschränkte Weise nutzen - so wie es in diesen Computerspielen eben gefragt ist. Das Gehirn wird dann optimal angepasst, aber eben nur an das Bedarfsprofil des Computerspiels. Mit jeder Stunde, die die Kinder vor dem Computer sitzen, fehlt ihnen dann eine Stunde, um ihr Gehirn für die Anforderungen im wirklichen Leben weiter zu entwickeln.

In Ihrem Buch sprechen Sie in diesem Zusammenhang von "Autobahnen im Gehirn". Was meinen Sie damit?

Zugrunde liegt die Erkenntnis, dass das Gehirn so wird, wie man es benutzt. Wenn man sehr viel Zeit und Intensität damit zubringt, bestimmte Handlungen auszuführen, dann werden dabei immer wieder die gleichen Schaltungen im Gehirn benutzt. Aus den anfänglich dünnen Verbindungswegen werden dann immer dickere, nennen wir sie mal Straßen und am Ende gar Autobahnen. Die sind dann so beschaffen, dass man, wenn man einmal drauf ist, gar nicht wieder runterkommt: Man muss nur einen Computer sehen und schon hat man schon das dringende Bedürfnis sich davor zu setzen.

Wie weit kann denn diese Verselbstständigung gehen?

Vor dem Computer werden ja nicht nur konkreten Tätigkeiten verinnerlicht und auf diese Weise im Gehirn "gebahnt", sondern es werden auch die virtuellen Vorstellungswelten aufgenommen und verinnerlicht. Ist dieser Prozess weit fortgeschritten, findet man sich in der realen Welt einfach nicht mehr zurecht.

Im Zusammenhang mit dem Amokläufer an einer Erfurter Schule wurde darüber spekuliert, ob sich bei dem Täter durch exzessive Beschäftigung mit Gewaltspielen Reaktionsmuster eingeschliffen haben, die bei der Tat zum Tragen kamen. Wie sehen Sie das?

Einen Automatismus gibt es nicht. Aber eine ganze Reihe von Untersuchungen haben gezeigt, dass Kinder, die Gewalt bereits als eine Lösungsstrategie für Konflikte kennen gelernt haben, auch eine starke Affinität für Gewaltdarstellungen in Computerspielen haben. Sie finden sie besonders attraktiv. Für Kinder ohne diese Erfahrung gilt das nicht. Die Attraktivität bestimmt aber, wie intensiv man sich einer Sache zuwendet. Je höher diese Intensität ist, desto stärker wird die Aktivierung der dabei benutzten Vernetzungen im Hirn und damit auch deren "Bahnung".

Ihrer Ansicht nach wird durch exzessives Computerspiel die Entwicklung einer nazistischen Persönlichkeit gefördert. Wieso ist das so?

Wenn Kinder in einer Welt aufwachsen, in der die Versorgungsmentalität ein

gesellschaftliches Merkmal ist, werden sie sehr leicht zu puren Konsumenten. Das führt zu Herausbildung einer Haltung, die davon ausgeht, dass die ganze Welt nur dazu da ist, es ihnen gut gehen zu lassen. Mit dieser Einstellung kommt man aber im realen Leben nicht weit. Die Computerspiele bieten Kindern nun die Möglichkeit, diese Vorstellung, dass sich die ganze Welt um sie selbst dreht, noch mal aufleben zu lassen und noch weiter zu verstärken. Immer dann wenn es draußen kompliziert wird, flüchten sie wieder zurück in die Geborgenheit des mütterlichen Schoßes in Form der ihnen vertrauten Computerspiele.

Welche

Art Mensch wird eigentlich am Ende dieser technischen Entwicklung stehen?

Es ist wohlgermerkt nicht die Technik, die den Menschen formt. Wir brauchen Technik. Das Problem ist vielmehr unsere Unfähigkeit, die Kinder so aufwachsen zu lassen, dass sie die Chance haben, stark zu werden. Wer aber schwach ist, lässt sich durch diese Technik fast so wie von Drogen fremd bestimmen, wird davon abhängig und leicht manipulierbar. Wer stark ist, nutzt die Technik zu seinem Vorteil. Es geht also nicht darum, die Computer zu verteufeln, sondern um die Frage, wie wir unsere Kinder stark genug machen können, damit sie statt zu Opfern technologischer Angebote zu geschickten Nutzern neuer Technologien werden.

Wie zeigt sich der Einfluss der neuen Technik dem Hirnforscher?

Es gibt sehr beeindruckende Untersuchungen, die mit Hilfe der sog. bildgebenden Verfahren gemacht worden sind. So haben die Forscher beispielsweise nachgewiesen, dass seit ungefähr zehn Jahren eine bestimmte Region im Gehirn westlicher Jugendlicher immer größer wird, sich also mehr und mehr ausbreitet. Es ist die Region, die die Regulation der Bewegung des Daumens steuert. Das heißt im Klartext: Die Einführung einer neuen Kulturtechnik, in diesem Falle also SMS und Handys, die Jugendliche besonders intensiv nutzen, hat dazu geführt, dass ihr Hirn sich dadurch entsprechend strukturiert. Das gilt auch für alle anderen Beschäftigungen, denen Kinder und Jugendliche besonders intensiv nachgehen. Angesichts dieser Erkenntnisse müssen wir uns nun allerdings fragen, ob wir die Verantwortung für die Strukturierung des Hirns unserer Kinder weiterhin den Webestrategen der Hersteller von Handys und Computerspielen überlassen wollen.