



## **Christian Tietgen an [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)**

### **Thema: Computerspielsucht im Zusammenhang mit ADHS**

(Quelle: [http://www.adhs-zentrum.de/html/computersucht\\_bei\\_adhs.html](http://www.adhs-zentrum.de/html/computersucht_bei_adhs.html))

#### **Fragestellung: Begünstigt ADHS Computersucht?**

##### **Begriffsklärung Computersucht:**

Unter dem Begriff Computersucht versteht man den zwanghaften Drang, sich so oft wie möglich mit dem PC auseinander zu setzen, bzw. zu beschäftigen. Computersucht geht in den allermeisten Fällen mit Internetsucht einher.

Ein Mensch der Computersüchtig ist, kapselt sich von der realen Welt völlig ab. Er lebt nur noch in der virtuellen Welt. Familie, Freunde und Beruf werden nicht mehr wahrgenommen. Die Patienten kommen oft Wochenlang nicht aus der Wohnung. Neben den sozialen Folgen gibt es auch körperliche Schäden wie z.B. Haltungsschäden und Muskelrückbildung, Übergewicht durch Bewegungsmangel, epileptische Anfälle (in seltenen Fällen)

Am häufigsten wird Computersucht durch Spiele verursacht. Unter anderem bieten Onlinespiele ein hohes Suchtpotential.

#### **Computersüchtige ergeben sich dem Leben des PCs.**

##### **Zur Fragestellung:**

Beobachtungen zur Folge begünstigt ADHS die Computersucht in hohem Maße. Besonders gefährdet ist der „**visuelle Lerntyp**“. Vereinfacht ausgedrückt: Lernen über Bilder. Im folgenden werden einige Gründe deutlich gemacht, warum **ADHS-Patienten** (Kinder wie auch Erwachsene) anfällig für die Computersucht sind.

Im folgenden möchten wir anhand von vier Beispielen aufzeigen, weshalb ADHS-Patienten für Computersucht anfälliger sind als andere – gesunde – Menschen.

##### **Visuelle Reize sind schnell verarbeitet**

**Visuelle Reize werden regelrecht aufgesogen und in rasanter Geschwindigkeit verarbeitet.** Die Reaktion auf die Bilder ist dementsprechend schnell. Oftmals viel schneller als bei einem gesunden Menschen.

Bei einer schnellen und erfolgreichen Reaktion seitens des Spielers wird der Erfolg sofort sichtbar.

Bei der Wahl zwischen einem **Onlinespiel** und einem **Schulbuch**, wird das Schulbuch immer den Kürzeren ziehen.

##### **Erfolg macht süchtig**

Egal ob Kind oder Erwachsener: Erfolg wirkt motivierend. Ecken **ADHS-Patienten** im realen Leben oft überall an und erleben einen ständigen Misserfolg, ziehen sie sich in die virtuelle Welt des PCs und des Internets zurück. Denn dort finden sie schnell Gleichgesinnte und können große Erfolge im Spiel erzielen. Diese Erfolge motivieren den Spieler zur Fortsetzung. Und bevor man **voller Frust versucht sich in der realen Welt zurecht zu finden**, bleibt der Zocker im Spiel.

##### **Fehlende Anerkennung**

Oft werden Erfolge in der realen Welt nur unzureichend gewürdigt. Zum größten Teil findet sich die Ursache darin, dass gleichaltrige Schüler schon weiter entwickelt sind und die gerade **erbrachte Leistung des ADHS-Kindes** seitens der Erwachsenen als normal angesehen wird und somit ungeachtet bleibt.

Ähnliches spielt sich diese Situation bei jungen Erwachsenen und Erwachsenen ab. Leistungen bleiben ungeachtet.

Im realen Leben werden fast nur negative Dinge beanstandet. Positives bleibt auf der Strecke. Anders bei **Onlinespielen**: Hier wird die Leistung anerkannt – sofort nach dem Erbringen derselben.

### **Konzentration ist einfacher**

Ein ADHS-Patient kann sich nur schwer konzentrieren. Oft ist er im Strom der Gedanken gefangen.

Der PC ermöglicht es, diesem Zustand zu entkommen. Immer neue Reize von denen sich keiner wiederholt und immer neue Herausforderungen ermöglichen dies.

Da fällt es sogar einem ADHS-Patienten leicht sich auf das Spiel zu konzentrieren. Doch fokussiert er in diesem Falle so sehr, dass er alles anderen um sich herum vergisst. Familie, Essen, etc ..... alles wird zur Nebensache und unwichtig.

Wir hoffen, dass wir Ihnen einen guten Einblick in die Problematik „**ADHS im Zusammenhang mit dem Risiko der Computersucht**“ geben konnten.

**Fazit: Die Antwort auf die Eingangsfrage „Begünstigt ADHS die Computersucht?“ lautet „ja“.**