

PARALLELWELTEN
oder: Therapie statt Haft
(ein Aufsatz von Marco Reinartz, Aachen)

"Parallelwelten? Was kann man sich darunter nun wieder vorstellen?" werden sich wahrscheinlich viele Menschen fragen.

In der Regel stellt man sich dann eine andere Dimension vor, eine Welt, die der unseren ähnlich - aber nicht gleich - ist und die in einem anderen Universum liegt...

Soweit muss man aber gar nicht gehen, seine Fantasie gar nicht so arg anstrengen, um in eine Parallelwelt einzudringen. Im Prinzip sind Parallelwelten nichts anderes als Welten, die neben unserer "normalen" Welt, in der wir alle leben, existieren.

Man behauptet von vielen Menschen: "Der lebt in seiner eigenen Welt!". Das sagt man sowohl von etwas eigenartigen Künstlern, von der schrulligen Tante, als auch von Angehörigen sogenannter Subkulturen, wie der Gothic- oder der Punk-Szene. Aber im heutigen Internetzeitalter haben sich auch ganz andere Arten von Parallelwelten etabliert, nämlich Parallelwelten im Cyberspace, wie z.B. "Second Life" oder die bekannten Multi-Mass-Online-Roleplaying-Games (MMORPG's) wie "EverQuest" oder der wohl genrebekannteste Vertreter "World of Warcraft".

All die genannten Parallelwelten sind sehr verschieden, dennoch haben sie gewisse Ähnlichkeiten. Wie kann man den Begriff "Parallelwelten" also treffend charakterisieren?

Die "Bewohner" der Parallelwelten leben in der Regel unter uns, in der "richtigen" Welt. Sie können sich aber in ihre eigene Welt, die Parallelwelt zurückziehen. Man gesellt sich zu den Gleichgesinnten am Szenetreffpunkt als Angehöriger einer Subkultur oder man loggt sich einfach in seine Cyberwelt namens "Azeroth" oder "Norrath" ein.

In der Parallelwelt gibt es meist ein ganz eigenes Wertesystem und es herrschen ganz andere Regeln. So ist man in den meisten MMORPG's z.B. "moralisch" verpflichtet seinen Mitstreitern zu helfen, insbesondere, wenn sie in der gleichen Gilde sind. Es gibt spezielle Verhaltensweisen in den Kämpfen gegen die Gegner und in der Aufteilung der Beute, an die man sich strikt halten sollte. Fortgeschrittene Spieler weisen Anfänger auf diese umfangreichen Regeln hin, so dass sie erst gar nicht "aus der Spur laufen" können. Hält man sich wieder und wieder nicht an diese Regeln, wird man auch schnell zum Ausgestoßenen, ja zum Geächteten. Im Gegenzug kann man in seiner Parallelwelt aber auch großes Ansehen und viel Prestige erlangen. Man muss sich nur an die Regeln halten und das Wertesystem der Parallelwelt verinnerlichen und sich auch daran halten. Man kann so in der Hierarchie der Welt in ungeahnte Höhen aufsteigen, in Höhen, von denen man in der "richtigen" Welt nicht mal zu träumen wagte. . .

Hier sind wir nun auch schon bei den Gefahren, die solche Parallelwelten birgen. Man bekommt in ihnen die Bestätigung, die man in der echten Welt vielleicht vermisst. Man zieht sich mehr und mehr in die Parallelwelt zurück und lebt nur noch in dieser. Die Probleme, die man in der realen Welt hat, kann man verdrängen und vergessen. Man muss sich nicht mehr um die echten, die realen Probleme kümmern.

Es gibt mittlerweile tausende Menschen der unterschiedlichsten Altersstufen, die sich dem exzessiven Spielen hingeben. Man spricht heutzutage sogar von einer echten Suchterkrankung und das Konzept der jeweiligen Online-Parallelwelt ist oft sogar so gewählt, dass diese Sucht provoziert und gefördert wird.

Die Folge: Der Betroffene steigert sich immer mehr und mehr in "seine eigene Welt" hinein und sein Leben spielt sich nur noch ausschließlich in ihr ab. Das reale Leben wird verdrängt. Man verdunkelt seine Wohnung und hockt nur noch am PC. Der Briefkasten quillt über, Rechnungen werden nicht gezahlt, man selbst und seine Wohnung verwaarlosten. Man lebt immer mehr zurückgezogen und es kommt zur kompletten sozialen Isolation. Man verwechselt die Werte der Parallelwelt mit den Werten der realen Welt. Es kommt sogar so weit, dass die Parallelwelt-Werte die Werte der realen Welt komplett

verdrängen... Man erlebt einen Realitätsverlust, wird absolut weltfremd und verliert jegliche Lebensfähigkeit...

Gar nicht mehr so selten geschieht es in einer solchen Situation des Realitätsverlustes, dass man sich zu mehr oder weniger schweren Straftaten hinreißen lässt... man kommt ins Gefängnis.

Während der Untersuchungshaft hat man es dann mit Gutachtern zu tun, die sich nicht mit der Problematik der Online-Spiel-Süchtigen auskennen und die Gerichte sprechen lange Haftstrafen aus...

Wie ist es nun in so einem Gefängnis? Man ist von der Außenwelt total isoliert. Viele sprechen davon, dass ein Gefängnis eine Welt für sich ist. Hier gelten ganz eigene Wertvorstellungen unter den Gefangenen. Es wird eine Hierarchie mit ihren ganz eigenen Regeln aufgebaut. Es gibt Verhaltensweisen, an die man sich strikt halten sollte. Sogenannte "Altknackis" bringen dem "Frischfleisch" diese Regeln bei und es wird innerhalb der Hierarchie dafür gesorgt, dass die Regeln umgesetzt werden. Hält man sich an sie und verinnerlicht man dieses Wertesystem, steigt man in der Hierarchie auf. Hält man sich nicht an sie, gilt man als "Zinker" (Verräter) und wird schnell zum Geächteten, was im Gefängnis schnell zu einer Gefahr für Leib und Leben werden kann.

Man lebt in einem Gefängnis also schon wieder in einer Parallelwelt. Auch hier muss man sich den Problemen des realen Lebens nicht stellen, sogar noch viel weniger als "draußen". Man muss sich nicht um Miete kümmern, da man ja ein Dach über dem Kopf hat. Es wird einem drei mal am Tag Essen gebracht, für Gläubiger ist man schwer bis gar nicht erreichbar... Man ist allein schon durch die Struktur des Gefängnisses vor "der bösen Außenwelt" geschützt. Im Prinzip muss man sich um nichts kümmern und seine Zeit einfach nur absitzen.

Das zur Inhaftierung geführte Verhalten, also das Leben in einer Parallelwelt wird in der Haft demnach sogar noch verstärkt. Man kommt von der Parallelwelt der Onlinerollenspiele in die Parallelwelt des Gefängnisses, wird aus dieser nach einer mehr oder weniger langen Zeit wieder entlassen, vielleicht sogar mit einem durch Arbeit im Gefängnis angesparten Startkapital, und kann nahtlos wieder in seine alte Parallelwelt abtauchen.

Therapiert wird die Online-Sucht-Erkrankung in der Haft nicht, obwohl diese ja mit die Ursache für die Haft war. Warum nicht? Weil der Gutachter in der Gerichtsverhandlung die Suchterkrankung gar nicht erkannt hat und das Gericht demnach auf Freiheitsentzug durch eine Haftstrafe und nicht auf eine Maßregel der Besserung und Sicherung - also Therapie - erkannt hat. Die Vollzugsbehörde - also die Justizvollzugsanstalt - ist beim Vollzug der Freiheitsstrafe an das Urteil des Gerichts gebunden. Und wenn das Gericht sagt, der Betroffene ist nicht süchtig, dann muss sich daran gehalten werden.

Ich persönlich befinde mich zum Zeitpunkt dieser Aufsatzarbeit im fünften Jahr einer 10-jährigen Haftstrafe. Ich habe ca. 2 Jahre gebraucht, um überhaupt zu erkennen, dass ich eine Therapie gegen meine Online-Sucht brauche. Und seit weiteren ca. 2 Jahren kämpfe ich darum, dass mir zumindest eine Psychotherapie (Therapeuten-Gespräche) seitens der Vollzugsanstalt gewährt wird, um meine Straffälligkeit und die ursächliche Suchtproblematik innerhalb der Haft aufzuarbeiten. Bisher ohne Erfolg... Ich bezweifle auch, dass mir jemals eine Therapiestelle gewährt wird...

Aus meinen eigenen Erfahrungen kann ich nur fordern, dass sich die forensischen Psychiater, die die Gerichtsgutachten erstellen und auch die Psychologen in den Justizvollzugsanstalten mit der Problematik der Online-Süchte auseinandersetzen. Auch die Gerichte sollten diese Art von Suchterkrankung in ihren Urteilen von sich aus in Erwägung ziehen, so wie sie dies auch bei anderen Suchterkrankungen tun. Niemandem ist geholfen, wenn der Online-Süchtige nach nicht aufgearbeiteter Suchtproblematik aus der Haft entlassen wird und wieder in seine Parallelwelt abgeleitet und eventuell erneut straffällig wird. Demnach muss auch bei den Online-Spiel-Süchtigen der Grundsatz gelten: "Therapie statt Haft"

Aachen, im April 2010

(brieflicher Erfahrungsaustausch erwünscht: Marco Reinartz, Krefelderstr. 251, 52070 Aachen)