



Christoph Möller

JUGEND SUCHT

Ehemals Drogenabhängige berichten

Vandenhoeck & Ruprecht

Inhalt

Grußwort von Doris Schröder-Köpf	7
Vorwort von Rainer Thomasius	9
Einleitung	15
Drogenabhängigkeit bei Jugendlichen	17
Alkohol	18
Cannabis	19
Ecstasy- und Cannabiskonsumenten	20
Internet- und Computersucht	21
Was ist Sucht?	22
Wie kommt es zur Sucht?	23
Folgen des Drogenkonsums	24
Adoleszenz und Drogenkonsum	25
Was können Angehörige, Freunde und Lehrer tun?	26
Die Therapiestation Teen Spirit Island	27
Kooperationsnetzwerk für drogenabhängige Jugendliche	29
Die Interviews	31
Ich habe nicht gedacht, dass die mir was Schlechtes wollen (Annette, 16 Jahre)	34
	5

Weihnachten, Silvester und Geburtstag im Gefängnis (Florian, 16 Jahre)	40
Mit einer Psychose in Amsterdam (Hans, 18 Jahre)	47
50 € am Tag weggekiff (Peter, 14 Jahre)	59
Wegen der Drogen habe ich mein Kind weggegeben (Tanja, 17 Jahre)	65
Anfangs hat es Spaß gemacht und geholfen zu vergessen (Thomas, 16 Jahre)	74
Ich war ganz allein (Sabine, 16 Jahre)	79
Kiffen in zweiter Generation (Alisha, 16 Jahre)	86
Ich wollte der King sein (Daniel, 13 Jahre)	94
Mit der Sucht durch den Alltag (Saskia, 17 Jahre)	102
Ich hatte keine Freunde – World of Warcraft war meine Welt (Kevin, 17 Jahre)	107
Fazit	118

Drogenabhängigkeit bei Jugendlichen

Drogenkonsum bei Jugendlichen ist ein wachsendes Problem. Immer früher beginnen Kinder und Jugendliche Drogen zu nehmen. Nach eigenen Angaben fangen sie teilweise mit unter zehn Jahren an zu rauchen und Alkohol zu trinken. Es folgen Cannabis, manchmal Ecstasy und andere Partydrogen. Wenige beginnen dann mit Kokain- und Heroinkonsum. Der Drogenmissbrauch und die Abhängigkeit gehören zu den häufigsten psychiatrischen Auffälligkeiten bei Jugendlichen. Fachleute gehen von einer Häufigkeit bis 20 Prozent aus. In den letzten zwanzig Jahren ist auf der Drogenszene eine Verschiebung von den betäubenden Rauschmitteln wie den Opiaten (z.B. Heroin) zu stimulierenden Drogen wie Amphetaminen und Ecstasy zu beobachten. Bei den polizeilich erfassten Erstkonsumenten sind die stimulierenden Drogen mit rund 50 Prozent vertreten. Heroinkonsum ist in der Jugendszene heute selten. Eine unter Jugendlichen weit verbreitete Droge ist Cannabis.

In der Diskussion um die Legalisierung von Cannabis wird oft der Vergleich mit den so genannten legalen Drogen Nikotin und Alkohol gezogen. An den Folgen des Alkoholkonsums sterben in Deutschland jährlich etwa 40.000 Menschen. Bei Nikotin sind es 100.000 bis 140.000 Menschen. An den Folgen des Heroinkonsums sterben im Jahr unter 1.500 Menschen, Tendenz rückläufig. Neben diesen Zahlen ist das Leid und Elend zu

berücksichtigen, welches vor allem der Alkohol in das Leben vieler Menschen und Familien bringt. Besonders wenn es um Kinder und Jugendliche geht, dürfen die so genannten legalen Drogen Nikotin und Alkohol sowie Cannabis nicht verharmlost werden.

Alkohol

In Deutschland leben 2,5 bis 3 Millionen Alkoholranke, davon etwa eine halbe Million im Alter zwischen 12 bis 21 Jahren. Bundesweit ist ein Anstieg von Alkoholintoxikationen bei Minderjährigen zu beobachten, wobei der Anteil der unter 15-Jährigen in Hannover bei 38 Prozent liegt und die Mädchen deutlich stärker vertreten sind als die Jungen. Mit Zucker angereicherte alkoholische Mixgetränke, die so genannten Alkopops, oder seit Einführung der Alkopopsteuer auch vermehrt Bier- und Wein-Mixgetränke, spielen bei dieser Entwicklung eine maßgebliche Rolle. Der Konsum von Alkopops stieg zwischen 2001 und 2004 bei den 12- bis 25-Jährigen von 8 auf 16 Prozent an. 34 Prozent dieser Altersgruppe gab an, im letzten Monat riskantes Trinken im Sinne von »Rauschtrinken« (gezieltes Verabreden, um sich zu betrinken, so genanntes »binge drinking«) durchgeführt zu haben. 40 Prozent hatten in den letzten 12 Monaten einen oder mehrmals einen Alkoholrausch. Das Durchschnittsalter beim ersten Alkoholrausch liegt bei 15,5 Jahren.

Cannabis

Die von Jugendlichen am häufigsten konsumierte illegale Droge ist Cannabis. In den letzten Jahren ist eine deutliche Zunahme des Cannabiskonsums zu beobachten (1993: 23 Prozent männliche und 12 Prozent weibliche Jugendliche; 2004: 26 Prozent männliche und 27 Prozent weibliche Jugendliche). Das Einstiegsalter ist im gleichen Zeitraum von 17,5 auf 16,4 Jahre gesunken. Unter den Nichtrauchern konsumieren nur 5 Prozent Cannabis, während es unter den Rauchern 44 Prozent sind. Unter Jugendlichen, die keinen Alkoholrausch hatten, finden sich nur 6 Prozent Cannabiskonsumern. Jugendliche mit mehr als 6 Alkoholräschen konsumieren zu 66 Prozent Cannabis. Nikotin und Alkohol sind damit maßgeblich am Einstig in den Suchtmittelmissbrauch beteiligt. Präventive Maßnahmen müssen vermehrt auch auf die so genannten legalen Drogen fokussieren.

Konsumieren Jugendliche regelmäßig ein und mehr Gramm Cannabis am Tag, verändert dies ihre Entwicklung nachhaltig: In der Schule kommt es meist zu einem Leistungsabfall, der Interessenhorizont schränkt sich deutlich ein, viele Jugendliche werden motivations- und antriebslos, »Kiffen« bestimmt den Tag. In der Altersgruppe 14 bis 24 Jahre finden sich unter den aktuellen Konsumenten bei 8 bis 9 Prozent Symptome eines Cannabismissbrauchs und bei weiteren 4 bis 7 Prozent eine Abhängigkeitsproblematik. Bei anderen illegalen Drogen liegen die Zahlen von Missbrauch und Abhängigkeit deutlich niedriger: bei Ecstasy 4 Prozent, Amphetaminen 3 Prozent, LSD 2 Prozent, Kokain 2 Prozent, Heroin 0,3 Prozent, Crack 0,2 Prozent.

Ecstasy- und Cannabiskonsumenten

Die Gruppe der Ecstasy- und Cannabiskonsumenten grenzt sich deutlich von der Szene der Heroinabhängigen ab. Es kann der »nette Nachbarsjunge« sein, der normal die Schule besucht und anfangs noch in seine soziale Umgebung integriert ist. Am Wochenende geht er tanzen und konsumiert Ecstasy und Cannabis. Ecstasy wird in Tablettenform angeboten, einer scheinbar harmlosen Form, die vermitteln mag, dass es sich um ein freiverkäufliches medizinisches Produkt handelt, das nicht in der Apotheke, sondern in der Diskothek erworben werden kann. Die Aufdrucke und Namen wie »Playboy« oder »Mercedes« appellieren an Wünsche und Phantasien der Jugendlichen.

Ecstasy führt zu einer Freisetzung des Botenstoffs Serotonin im Gehirn. Unter Ecstasy können die Jugendlichen die Nacht durchtanzen, sie haben das Gefühl des Verstandenwerdens. Man weiß heute, dass Ecstasy zu einer vermutlich irreversiblen Schädigung der serotonergen Strukturen im Gehirn führt. Durch Ecstasy kommt es häufig, auch Monate nach dem letzten Konsum, zu psychiatrischen Auffälligkeiten, vor allem aus dem psychotischen Formenkreis. Im Intervall zwischen den Wochenenden wird häufig Cannabis konsumiert.

Diese Gruppe von Jugendlichen lässt sich in ein stationäres Setting wie der Therapiestation Teen Spirit Island viel schwerer integrieren als beispielsweise überwiegend heroinabhängige Jugendliche. Sie haben größere Schwierigkeiten, eine tragfähige Beziehung aufzubauen. Die traditionelle Drogenhilfe hat ihren Schwerpunkt in der Arbeit mit Alkohol- und Heroinabhängigen. Vor allem im Jugendalter haben wir es jedoch oft mit einer Missbrauchs- und Abhängigkeitsproblematik von Can-

nabis, Ecstasy und Alkohol zu tun. Diese Jugendlichen fallen schleichend aus ihren sozialen Bezügen heraus, vernachlässigen Interessen und Beziehungen, sie bekommen Schwierigkeiten in der Schule und ihre Aktivitäten beschränken sich zunehmend auf den Drogenkonsum. Spezielle Angebote für Jugendliche müssen diese wachsende Problematik berücksichtigen.

Internet- und Computersucht

»Internet- und Computersucht« sind bisher in den internationalen Klassifikationssystemen keine anerkannten Diagnosen. Der exzessive Gebrauch von Internet- und Computerspielen wie »World of Warcraft« kann bei Kindern und Jugendlichen zu suchtähnlichem Verhalten führen. Untersuchungen gehen davon aus, dass bis zu 10 Prozent der Nutzer süchtiges Verhalten aufweisen. Wie bei stoffgebundener Sucht auch, liegen dem Verhalten meist problematische biographische Entwicklungen und psychische Grunderkrankungen zugrunde. Häufig finden sich depressive Störungen, Ängste und sozialphobische Tendenzen. Im Internet kann man im Chat und über Kontaktforen wie Schüler-VZ viele Kontakte pflegen, auch wenn man im realen Leben darunter leidet, keine Freunde und Kontakte zu haben. Das World Wide Web ist ein grenzenloser Raum, der Bedürfnisbefriedigung in Echtzeit ermöglicht. Losgelöst von der Begrenztheit von Zeit und Raum kann man mit einem Stellvertreter-Ich, einem so genannten Avatar, mit anderen Avataren in Kontakt treten. Bei einem Onlinespiel wie World of Warcraft ist es möglich, Erfolge zu erleben und wichtiger Teil einer Gilde sein, auch wenn dies im realen Leben versagt ist. All dies ist mehr als Phantasie und Tagtraum.