

MAIN-TAUNUS · HOCHTAUNUS · MAINZ

Ideen der Bürger sollen mehr Gewicht bekommen

Der Bürgermeisterkandidat der Grünen, Horst Schneider, sieht sich als einzige Alternative für die Hofheimer Wähler.

Von Heike Latka

HOFHEIM. Wenn die Träume von Horst Schneider Wirklichkeit würden, dürfte auf der Autobahn zwischen Frankfurt und Wiesbaden keiner schneller als 80 Stundenkilometer fahren, es gäbe gut ausgebaut Radwege in ganz Hofheim – insbesondere zwischen Lorsbach und der Kernstadt – sowie eine vollends für den Autoverkehr gesperrte Fußgängerzone „Hauptstraße“. Und die meisten Hofheimer würden sich auf Elektro-Bikes, die man überall mieten könnte, durch ihre Heimatstadt bewegen. Weder Vorderheide noch Umgehungsstraße B 519 würden je gebaut. Mit diesen Vorstellungen setzt sich der Berufsschullehrer und Ingenieur für Versorgungstechnik deutlich von seinen beiden Mitbewerbern um das Amt des Bürgermeisters in Hofheim, Gisela Stang (SPD) und Wolfgang Exner (CDU), ab.

Der 60 Jahre alte Bewerber der Grünen, der schon im Kampf gegen die Startbahn West zu den Akteuren der ersten Stunde zählte, sitzt mit seiner langjährigen Lebensgefährtin Erika Mildenberg-Röhmg auf dem Sofa seiner Lorsbacher „Villa Alma“ und erläutert, warum er sich für die „echte Alternative“ am 14. April hält. Der gebürtige Walldorfer setzt auf den Wohlfühlfaktor, Atmosphäre und Flair in der Stadt und die kompetente Meinung der Bürger Hofheims. Bürgerbeteiligung finde in der Kreisstadt immer weniger statt, beklagt Schneider. Mit einem Bürgerbeauftragten würde er im Falle seiner Wahl die Ideen aus der Bevölkerung gerne wieder ins Zentrum rücken. Denn die Bürger seien mehr und mehr unzufrieden, beobachtet er.

Als jüngstes Beispiel nennt Schneider die Bauarbeiten am Schmelzweg. Viel zu spät seien die Anwohner und die gesamte Bevölkerung, die das Projekt ja alle betreffe, in die Planungen miteinbezogen worden. Nun könnten Fehler wohl nur noch schwer korrigiert werden. So sei es doch unsinnig, den neuen Radweg ausgerechnet auf der Krifteler Straßenseite anzule-



Standpunkt: Horst Schneider will das Wissen der Hofheimer für die Politik nutzen.

Foto Henner Rosenkranz

gen. Dadurch rücke die Fahrbahn doch viel näher an die Häuser heran, was zu vermehrtem Lärm führen werde, befürchtet Schneider. Es mache schon etwas aus, ob der Abstand zu den vorbeidonnenden Autos vier Meter oder nur 1,90 Meter betrage.

Schneider, der sich nur drei Tage Gedankenzeit ausbat, als seine Partei ihn zur Kandidatur ermunterte, nimmt den Hofheimer Wahlkampf sehr ernst. Drei Wochen habe er sich freigezogen, jeden Samstag sitze er jetzt in der heißen Phase von zehn Uhr an in der Grünen-Geschäftsstelle an der Oskar-Meyer-Straße und höre sich bei Kaffee und Plätzchen die Sorgen und Nöte der Bürger an. Er wolle „einen anderen Stil im Rathaus“ und einer sein, der allen zuhöre und verkrustete Strukturen aufbreche. Von eigentlich harmonischen Koalitionsgesprächen zwischen CDU und Grünen berichtet Schneider und davon, dass es auch bei den Kon-

servativen viele Kräfte gebe, die doch viel lieber mit den Grünen als der SPD ein Bündnis eingegangen wären. Aber beim umstrittenen Baugebiet Vorderheide „mussten wir unerbittlich bleiben“, so Schneider. Schließlich würden die Grünen an ihren Wahlaussagen gemessen. Die wachsende Verkehrsbelastung nennt der Sechzigjährige als eine wesentliche Zukunftsaufgabe: Jeder Hofheimer wisse doch, dass die Bundesstraße 519 nie kommen werde – warum CDU und SPD weiter auf das nicht finanzierbare Projekt setzen, könne er nicht verstehen. Dieses blockiere jedwede kleine Lösung. Zunächst einmal müsse auf der Rheingaustraße durchgängig Tempo 30 ausgewiesen werden, um die Anwohner zumindest ein wenig vor Lärm und Rasern zu schützen.

Der Berufsschullehrer der Frankfurter Heinrich-Kleyer-Schule, der vor fast 30 Jahren sein altes Haus mit eigenen Händen sanierte und in einer Patchwork-Fa-

milie mit vier erwachsenen Kindern lebt, sieht sich selbst als Mann der Tat. Er habe zunächst Heizungsbauer gelernt und dann auf dem zweiten Bildungsweg erst Abitur gemacht und dann ein Hochschulstudium absolviert. „Ich bin es gewohnt anzupacken“, bekennt er.

Gerne würde der Grünen-Stadtverordnete Stang oder Exner in die Stichwahl zwingen und danach wie in Darmstadt für eine Überraschung sorgen. Der dortige Oberbürgermeister Jochen Partsch (Die Grünen) sei sein Vorbild. Falls ihm der Coup gelinge, wolle er ein ähnlich transparentes Internet aufbauen wie die Darmstädter. Sollte ihm das Rathaus jedoch verschlossen bleiben, wird er mit seinem Hund zunächst einmal einen ausgedehnten Spaziergang machen, aufs Rad steigen oder zu einer Wanderung aufbrechen. Diese geliebten Aktivitäten sind in den vergangenen Wochen, wie er gesteht, viel zu kurz gekommen.

Die Kamera als drittes Auge

Ausstellung im Hessenpark zur Sofortbildfotografie

höv. NEU-ANSPACH. Mit der Erfindung der Sofortbildkamera nähert sich die Fotografie wieder ihrem künstlerischen Vorläufer, der Malerei, an. Denn mit einem Polaroid-Apparat entsteht ein Original. Es gibt kein Negativ, von dem sich beliebig viele Aufzüge reproduzieren lassen. Vielleicht deshalb war die Sofortbildkamera beliebt bei vielen Künstlern. Andy Warhol hatte fast ständig eine bei sich, sie wurde ihm zu einem dritten Auge. Die Aufnahme benutzte Warhol als Vorlage für seine berühmten Siebdrucke. Auch für Modetografen war es interessant, sofort ein fertiges Bild in die Hand zu bekommen. So konnten sie bei Probeschüssen prüfen, ob die Scheinwerfer richtig eingestellt waren. Besonders reizvoll aber war die Sofortbildtechnik für Privatleute. Sie konnten während eines Familienfestes oder Ausflugs Augenblicke festhalten und zusehen, wie innerhalb einer Minute aus dem schwarzen Quadrat auf dem Papier die Momentaufnahme sichtbar wurde.

Ältere und jüngere Sofortbildkameras sind in einer Sonderausstellung im Fotohaus des Hessenparks bei Neu-Anspach zu sehen. Darin lässt sich nachvollziehen, wie sich diese Technik entwickelt hat. Ausgestellt ist die erste Sofortbildkamera aus dem Jahr 1948, das „Modell 95“ von Polaroid. Das Gehäuse ist mit braunem Leder überzogen. Das Gerät lässt sich aufklappen, damit das Objektiv an einem Balgen nach vorne herausfahren kann. Der Film befindet sich senkrecht an der Rückseite. Später wurden die Gehäuse kleiner, wie Beispiele aus den siebziger Jahren zeigen: Der Film ist unten im Gerät waagrecht untergebracht, die Linse darüber.

Der amerikanische Erfinder Edwin Herbert Land hatte ein Fotolabor für den gesamten Entwicklungsprozess in das Kameragehäuse verlegt: Auf dem Polaroidfilm befindet sich ein lichtempfindliches Negativ. Nach der Belichtung wandern Farbpigmente aus diesem in eine zweite Schicht des Films, das Positiv, das als fertiges Bild sichtbar wird. Diese Technik wurde schnell enorm populär. Im Jahr 1973 produzierte das Unternehmen Polaroid pro Tag 5000 Exemplare des neuen schlanken Modells SX 70, das sich zusammenklappen ließ – und dazu 50 000 Filme. Der Hersteller

fertigte in sechs Jahrzehnten 500 verschiedene Modelle. Auch für Profifotografen war die Technik interessant. Ausgestellt sind Apparate für Passbilder. Sie haben vier Linsen, so dass auf einen Film gleichzeitig vier Bilder belichtet werden können. Die Passfotos konnten sofort mitgenommen werden, die Kunden mussten nicht mehrere Stunden oder Tage auf die Filmentwicklung warten. Nach fast 60 Jahren stellte Polaroid im Jahr 2008 die Produktion von Filmen ein. Schon 2001 hatte das Unternehmen



Die Erste: eine Polaroid Foto Dieter Rüchel

Konkurs anmelden müssen. Verdrängt wurde die Sofortbildtechnik von der Digitalfotografie. Die neuen Apparate zeigen auf ihrem kleinen Bildschirm die Aufnahme noch schneller, der Betrachter muss nicht mehr warten, bis auf einem Ausdruck die Farben entstehen. Doch die Kameras mit Chip erzeugen keine Unikate – sondern Dateien, die beliebig reproduzierbar sind.

Die Ausstellung „Sofortbildfotografie“ im Haus aus Queck, dem Fotohaus am Marktplatz des Freilichtmuseums am Laubweg in Neu-Anspach, ist bis 24. November zu sehen, bis Oktober täglich von 8 bis 18 Uhr, im November von 10 bis 17 Uhr.

Ich konnte es meiner Frau nicht erzählen, sagt der 44 Jahre alte Peter Wojownik. Er ist süchtig nach Computerspielen. Der Handelsvertreter mit den hellblauen Augen und den kurzen, dunkelblonden Haaren sitzt in einer Klinik in Mainz, wo seine Sucht behandelt wird. In einem weiß gestrichelten Raum, in den nur ein Tisch und zwei Stühle passen, erzählt er von seiner Krankheit, die in Deutschland offiziell nicht anerkannt ist. Durch deren Folgen er aber seinen Job, sein Haus und fast auch seine Familie verloren hat.

In der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten (ICD-10), die von der Weltgesundheitsorganisation herausgegeben wird, ist die Computerspielsucht nicht aufgelistet. Die Wörter Sucht und Abhängigkeit sind bisher nur auf Verhaltensweisen beschränkt, bei denen dem Körper ein Stoff zugeführt wird, wie bei der Alkoholsucht. Auch das „pathologische Spielen“ an Glücksspielautomaten, das der Computersucht ähnlich ist, gilt als „Störung der Impulskontrolle“. Eine impulsive, nicht kontrollierbare Verhaltensweise, die für den Betroffenen und seine Mitmenschen schädlich ist. Im Gegensatz zur Computerspielsucht ist sie jedoch in der ICD-10 zu finden. Das Problem: Therapien für Krankheiten, die nicht dort aufgelistet sind, werden auch nicht von Kranken- und Rentenversicherungen getragen.

In den vergangenen Jahren wurden viele Fälle extremen Spielverhaltens bekannt. In Deutschland verpasste ein Spieler des umstrittenen Computerspiels „World of Warcraft“ nach einem 72-stündigen Spielmarathon die Beerdigung seiner eigenen Schwester. In Taiwan starb ein 18-Jähriger, nachdem er 40 Stunden lang das Action-Rollenspiel „Diablo 3“ gespielt hatte. Andere Spieler brechen den Kontakt mit Familie und Freunden einfach ab.

Wojownik tut das zwar nicht. Doch er vernachlässigt seine Arbeit immer mehr, bis er laufende Rechnungen nicht mehr bezahlen kann und sich verschuldet. Bis zu 15 Stunden spielt er am Tag. Versunken in virtuellen Welten wie dem Bauernhof „Farmerama“ und dem Aufbaustrategiepiel „Die Siedler“. Manchmal kommt sein Sohn zu ihm, der acht Jahre alt ist, doch er schickt ihn mit dem Satz weg: „Papa muss jetzt arbeiten.“ Bevor er süchtig war, hat Wojownik viel gearbeitet. Diese Priorität entgleitet ihm immer mehr. „Ich stehe im Stau und komme etwas später“, sagt er seinen Kunden dann am Telefon. Anfangs glaubt man ihm noch, dann folgen Abmahnungen seines Arbeitgebers. Der Kundenstamm wird kleiner. Eine Steuernachzahlung nicht mehr begleichen. Fast fünf Jahre lang spielt er im Büro und von Zuhause aus seine Spiele. Mittags, wenn der Briefträger die Post bringt, fährt Wojownik nach Hause, um Mahnungen abzufangen, damit seine Frau sie nicht findet, wenn sie von der Arbeit kommt. „Ich wurde ein supergenialer Lügner“, sagt er im Nachhinein. Irgendwann steht der Gerichtsvollzieher vor der Tür und das Haus der Familie, in dem auch die Eltern von Wojowniks Frau Sa-

Gefangen im Spiel

Im Jahr 2011 wurde mit dem Verkauf von Computerspielen in Deutschland ein Umsatz von 445 Millionen Euro erzielt. Was für die einen nur ein Hobby ist, macht andere krank. Seit März 2008 können Computerspielsüchtige in Mainz therapiert werden. Peter Wojownik ist einer von ihnen. Von Jürgen von Polier



rah leben, muss zwangsversteigert werden.

Irgendwann hören die Eheleute auf, miteinander zu reden

Nach diesem Vorfall spricht sein Schwiegervater zweieinhalb Jahre kein Wort mehr mit ihm. Wojowniks Bruder kauft daraufhin ein Haus und lässt die kleine Familie zur Miete darin wohnen. Doch er ist immer noch süchtig. Nach wie vor sitzt er am Computer und spielt. Wojownik und seine Frau streiten sich nun oft, es ist schlechte Stimmung im Haus. Irgendwann hören die beiden auf, miteinander zu reden. Zwei Monate lang. Wojownik stellt sie zur Rede, fragt, ob sie überhaupt noch seine Frau sein will. Doch sie antwortet nicht. Das Paar ist kurz davor, sich zwei getrennte Wohnungen zu suchen. Da trifft Wojownik durch Zufall einen Freund, der zu ihm sagt: „Welche Antwort willst du denn von ihr hören? Verlässt sie dich, überlegt sie in zwei Wochen, ob das die richtige Entscheidung war. Bleibt sie aber bei dir, muss sie wissen, wie es weitergeht.“ Der Freund rät

ihm, lieber die Computerspielsucht behandeln zu lassen. Nachdem eine Psychologin mit seiner Krankheit nichts anzufangen weiß, sagt sein Hausarzt, er solle sich bei der Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht in Mainz melden.

Die Namensgeberin Grüsser-Sinopoli war Professorin für Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie. Sie forschte bis zu ihrem plötzlichen Tod 2008 vor allem zur sogenannten Verhaltenssucht. Arbeitssucht, Sex- und Glücksspielsucht zählen dazu. Bei diesen exzessiven Verhaltensweisen wird laut Grüsser-Sinopoli das limbische System im Gehirn stark stimuliert, das der Verarbeitung von Emotionen dient. Bei Erfolgserlebnissen oder schweren Verletzungen schützt es Endorphine aus, sie wirken wie körpereigenes Morphin. Ängste, Frust und Stress werden dadurch kurzzeitig verdrängt. Betroffene, die an ihren exzessiven Verhaltensweisen gehindert werden, erfahren nach Grüsser-Sinopoli Entzugserscheinungen wie Nervosität, Zittern, Aggressivität, Unruhe und Müdigkeit. Es sind ähnliche Reaktionen wie die von Alkoholikern.



Eine Tür öffnet sich: In Mainz werden Menschen behandelt, die wegen ihrer Computerspielsucht aus der Bahn geraten. Fotos Röth, AP

Auch Wojowniks Familie muss diese Erscheinungen aushalten. Im Spiel fühlt sich der Familienvater wohl. Kein Frust, kein Stress, keine schlechten Gefühle. Für einen gewissen Zeitraum geht es ihm dann gut. Doch die Glücksgefühle werden immer weniger, er spielt immer mehr. Frau und Kind hat er zwar nie geschlagen. Aber wenn er seinen Rechner nicht benutzen kann, wird er aggressiv, brüllt seine Frau an. Früher war das anders, als er noch nicht süchtig war. Da war er der Ruhepol. Als seine Frau sich einmal über ihn geäuert hatte und drohte, das teure Familiengeschirr auf den Boden zu werfen, sagte er, dann würde er in die Stadt fahren, um neues Geschirr zu kaufen. Seine Frau antwortete daraufhin: „Du bist blöd, mit dir kann man nicht streiten.“ Diese Zeit ist lange vorbei. Nur sein Computer zählt jetzt noch. Im Juni letzten Jahres überwindet er sich, die Klinik zu besuchen. Wojownik bittet seine Frau ein Administratressen-Passwort für den Computer einzurichten. Nur sie kann das Gerät jetzt noch benutzen.

Gegenüber der Klinik ragen Überreste eines römischen Aquädukts wie riesige

Zähne aus dem Boden. Daneben kauen einige Schafe auf Grashalmen. Im Eingangsbereich der Klinik hört man, wie ein Tischtennisball über eine Platte geschmettert wird. Abgesehen von den Behandlungszimmern, die nur mit einer Schlüsselkarte geöffnet werden können, und Menschen in weißen Kitteln wirkt es hier fast wie in einem Landschulheim. Vor der Anmeldung, hinter einer Tür aus Milchglas, sitzt gerade ein Pärchen mit seinem Sohn, der noch nicht einmal im Teenageralter angekommen ist. Vermutlich wartet es auf ein Beratungsgespräch. Die junge Mutter hat tiefe Augenringe, resigniert und unglücklich sieht sie aus. Der Vater versucht, Kontakt mit seinem Sohn aufzunehmen, doch es gelingt ihm nicht. Der Junge ist wie gefangen von dem Spiel, das er gerade auf seinem iPhone spielt.

Wissenschaftler arbeiten an einer neuartigen Studie

Vor fünf Jahren hat die Ambulanz für Spielsucht eröffnet, die Teil der Mainzer Universitätsmedizin ist. Einer der Forscher, die von Anfang an dabei sind, ist der 33 Jahre alte Kai Müller. „Anfangs wurden wir noch von Kollegen belächelt“, sagt er. Nach dem Motto, da hätten sich die Psychologen wieder eine Störung ausgedacht, die es gar nicht gibt. Doch schon im ersten halben Jahr habe es einen großen Ansturm an Patienten gegeben, bei denen der Leidensdruck immens gewesen sei. Nicht die zeitliche Intensität des Spielens sei dabei ein Zeichen für Sucht, sondern ob das Spielen bereits negative Auswirkungen auf Familie oder Arbeit habe. Und ob das Spielen überhaupt noch Spaß mache, oder ob es ein Zwang geworden ist. Am Anfang waren in Mainz vier Mitarbeiter beschäftigt, mittlerweile sind es 13 Forscher, die an einer Therapiestudie arbeiten, die es vorher in dieser Form nicht gab. Für eine Krankheit, die selten ernst genommen wird. Beispiele für extreme Computerspielsucht gebe es genug, doch die Krankheit sei „in der öffentlichen Wahrnehmung noch nicht angekommen“, sagt Müller.

Bevor Patienten hier eine Therapie beginnen können, müssen sie einen 60 Seiten starken Fragebogen ausfüllen. Wie lange nutzen sie den Computer am Tag, welche Spiele spielen sie, wovon haben sie besonders Angst? Ohne die Antworten gibt es kein Erstgespräch mit dem Therapeuten. „Dieser Fragebogen spart Zeit“, sagt der Psychologe Müller. Durch das Abfragen von Persönlichkeitsstrukturen könne man erkennen, auf welche Probleme später näher eingegangen werden müsse. Etwa 100 künftige Patienten führen dieses Erstgespräch pro Jahr. Danach wird festgelegt, ob eine ambulante Therapie in Frage kommt. „Das hängt davon ab, ob der Betroffene stabil genug ist. Ob er in einer Familie lebt, oder ob er noch eine Arbeit hat“, sagt Müller. Manche Patienten seien bereits seit Jahren so vereinsamt, dass sich ihr Leben nur noch um das Spiel drehe. In diesem Fall kann auch eine stationäre Therapie nötig sein. Grundvoraussetzung für eine ambulante Therapie sei die Einsicht des Patienten,

dass er krank ist. Dass Computerspielsucht eine Krankheit ist, davon ist hier jeder überzeugt. Doch sie ist noch nicht ausreichend bekannt. Daher finanziert sich die Klinik fast ausschließlich durch eine Forschungsförderung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. Das hat zur Folge, dass nicht jeder Patient sofort therapiert werden kann.

Mit einem Losverfahren wird deshalb zuerst eingeteilt, ob Patienten in die Behandlungsgruppe oder die der Wartenden kommen. Die Wartezeit von vier Monaten hat den Vorteil, dass die Forscher einen Vergleich zwischen unbehandelten und behandelten Patienten anstellen können. Die Ergebnisse werden dann an Kliniken in Mannheim, Tübingen und Wien weitergegeben, die an der Therapiestudie ebenfalls teilnehmen. Jede Woche findet eine Gruppensitzung statt, an der zwischen vier und neun Patienten teilnehmen, alle zwei Wochen eine Einzelsitzung. In diesen Sitzungen werden Probleme analysiert, Ziele gesetzt, Motivation auf- und Stress abgebaut.

So auch bei Peter Wojownik, der ambulant therapiert wird. „Als ich die Aufgabe bekommen habe, erst einmal eine Woche nicht zu spielen, habe ich geschluckt“, erinnert er sich. In den ersten zwei Tagen habe er zwar noch ins Büro geschickt, in dem der Computer steht, dann aber realisiert, dass es keinen Sinn hat und der Rechner aus ist. Vom dritten Tag an sei es ein bisschen besser geworden. „Ich habe gemerkt, dass ich plötzlich sehr müde war.“ So viel wie in der letzten Woche habe er schon lange nicht mehr geschlafen. Diese Reaktion des Körpers sei „ein wichtiges Kriterium, um eine Computer- und Internetsucht diagnostizieren zu können“, sagt Müller. Eine Entzugserscheinung. Um die Krankheit jedoch besser erkennen und behandeln zu können, sei es wichtig, dass sie in die ICD-10 aufgenommen wird.

Eine ergänzende Klassifikation der ICD-10 heißt in Amerika DSM IV. In der Revision, die im Mai herausgegeben wird, sei auch die Computerspielsucht untergebracht, sagt Müller. Die Revision der ICD-10 sei für das Jahr 2015 vorgesehen. Das entscheide in Europa die Weltgesundheitsorganisation (WHO). Dort würden Expertenkreise gebildet, die Studien zu der jeweiligen Krankheit überprüfen. „Als Klinik sind wir mittlerweile recht bekannt, deshalb wird hoffentlich auch auf unsere Studien zurückgegriffen werden“, sagt Müller.

Peter Wojownik hat noch mehrere Gruppengespräche vor sich. „Je mehr ich darüber rede, desto mehr verstehe ich, dass ich eigentlich noch eine richtige Sucht habe und der Computer mich immer noch zu sich zieht“, hat er festgestellt. Wenn er seine E-Mails lesen muss, bittet er seine Frau, den Computer für ihn anzuschalten, danach schaltet er ihn selbst wieder ab. „Das ist ein riesiges Erfolgserlebnis für mich, vor anderthalb Jahren hätte ich das nicht gekannt“, sagt er. Es gehe zwar nicht mit „Goliathschritten“ voran, sondern eher mit „Davidsschritten“, aber der sei ja am Ende der Sieger.