



Computer- und Internetsucht sind bislang noch wenig erforscht. Eltern und Lehrer stehen dem »Online-Fieber« bei Kindern und Jugendlichen mitunter ratlos gegenüber. Eine Fachkonferenz im Kreishaus soll jetzt Möglichkeiten der Vorbeugung und Hilfe aufzeigen. Foto: dpa

Spielereuse führt zu Elternfrust

Suchtexperten warnen vor ausuferndem Medienkonsum bei Jugendlichen

Von Peter Schelberg

Herford (HK). Die Jugendlichen, um die es geht, sind meist nicht auffällig. Und viele Eltern merken erst sehr spät, wieviel Zeit ihre Sprösslinge vor dem Computer oder an ihrer Spielekonsole verbringen. Darunter leiden häufig schulische Leistungen, eine zunehmende Isolierung und Probleme in der Familie sind vorprogrammiert. Experten warnen jetzt auch im Kreis Herford vor den Gefahren der digitalen Spielereuse.

»Internet-Generation – zwischen Spielereuse und Elternfrust« lautet das Motto einer Fachkonferenz am Dienstag, 9. Dezember, im Kreishaus. Dabei soll in vier Workshops über Vorbeugung und Hilfe bei ausuferndem Spielereuse informiert werden. »Die Zahl der Anfragen besorgter Eltern zu Netzwerk- und Internetspielen hat deutlich zugenommen«, sagte Diakon Uwe Holdmann von der Fach-

stelle für Suchtvorbeugung des Diakonischen Werkes. Die spielende Internetgeneration zeige wenig Problembewusstsein: »Bei den Jugendlichen steht der Spaß im Vordergrund – Eltern versuchen, ihnen die Realität nahe zu bringen.« Das gelingt nicht immer: »Es kommt zu massiven Auseinandersetzungen in Familien.« Holdmanns Kollegin Eva Liesche beobachtet eine starke Identifikation der Jugendlichen mit den Helden von Trend-Spielen wie derzeit

beispielsweise »World of Warcraft«: »Viele verlieren sich in dieser virtuellen Welt.«

Mit durchschnittlich 29 Stunden Mediennutzung pro Woche halten die meisten (96 Prozent) ihre digitalen Spielereuse noch halbwegs unter Kontrolle. Andere Jugendliche hingegen »schwänzen die Schule, nur um spielen zu können«, weiß Eva Liesche. »Und die Eltern sehen sich einem Psychoterror ausgesetzt, der völlig hysterisch wird, wenn sie ihren Kids

den Computer wegnehmen.« Spätestens hier ist die Grenze zur Sucht überschritten. Der Anteil der PC-Spiel- und Internetsüchtigen wird auf 2 Prozent geschätzt. Sie sitzen wöchentlich mehr als 35 Stunden am Monitor, um sich an virtuellen Abenteuern zu berauschen, zu surfen oder zu chatten.

Dr. Bert te Wildt eröffnet um 11 Uhr die Tagung mit dem Referat »Internet- und Computerabhängigkeit – eine Herausforderung für Pädagogen und Psychiater!«. Der Arzt berichtet aus dem Alltag der Fachambulanz der Medizinischen Hochschule Hannover. Einblicke in virtuelle Welten geben Friederike Vogt und Lisa Fee Krause, die im umstrittenen PC-Spiel »World of Warcraft« das Level einer »Heilerdruide« erreicht hat.

Veranstalter sind die Fachstelle Suchtvorbeugung, die Beratungsstelle für Glücksspielabhängige, die Beratungsstelle für Eltern, Jugendliche und Kinder und das Schulamt des Kreises. Zur Zielgruppe zählen neben Multiplikatoren auch Eltern. Anmeldungen bis 28. November im Schulamt (Fax 05221/13 17 14 69, E-Mail: Schulamt@Kreis-Herford.de).

KOMMENTAR

Suchtgefahr ist nicht virtuell

»Mama, der Boss ist auf 56 Prozent und du sagst, ich soll Essen kommen!« Manchen Müttern wird diese Insider-Sprache bekannt vorkommen. Denn immer mehr Jugendliche leben in ihrer eigenen Welt – am Computer. Manche gestressten Väter und Mütter mögen das sogar als angenehm empfinden: Schließlich sind die Kids beschäftigt. Anderen wird das zeitfressende Hobby der lieben Kleinen unheimlich. Die wach-

sende Zahl hilfesuchender Eltern in den Beratungsstellen muss aufschrecken: Hier hat sich ein Problem entwickelt, bei dem selbst Fachleute noch nach Lösungen suchen. Der erste Ansatzpunkt ist in den eigenen vier Wänden: Eltern sollten sich wieder mehr dafür interessieren, was ihr Nachwuchs in der Freizeit macht. Dazu gehört, frühzeitig Grenzen zu setzen und Alternativen zu PC-Spielen aufzuzeigen. Peter Schelberg