

Die Abhängigkeit aus dem PC

Knapp 100 Pädagogen ergründeten Faszination und Gefahr von Computerspielen

VON GERALD DUNKEL

■ Kreis Herford. Computergehören in unsere Welt wie das Fernsehen und das Auto. Gerade von Heranwachsenden wird erwartet, dass sie sich später im Beruf perfekt mit dem elektronischen Kollegen auskennen. Häufig ist er jedoch mehr Spielkamerad als Arbeits- oder Lernmittel – und er kann abhängig machen.

Wo ist die Grenze der Abhängigkeit? Von welchen Spielen geht eine Gefahr aus? Und vor allem: Was finden die Spieler eigentlich an dem Online-Spiel „World of Warcraft“? Fragen, die sich Eltern wie Lehrer gleichermaßen stellen. Eine klare Antwort darauf zu geben, fällt selbst Experten häufig schwer. Bei der 7. Fachkonferenz Gesundheit im Kreis Herford starteten knapp 100 Pädagogen aus dem Kreis Herford gestern den Versuch, die Spiel-Faszination am Beispiel von „World of Warcraft“ zu ergründen – erklärt von einer Heilerdruidein.

Lisa Krause ist 22, Grafisch-Technische Assistentin und kurz vor ihrem Grafikdesign-Studium. Sie erfüllt ganz und garnicht das Klischee, das viele von einem so genannten „Ga-



Entwickelt Behandlungen: Dr. Berte Wildt.

mer“ (Spieler) haben. Aber sie nahm die Aufgabe an, bei der Fachkonferenz im Kreishaus eine Welt zu erklären, der weltweit elf Millionen Menschen mehr oder weniger verfallen sind. Lisa Krause ist Heilerdruidein in „World of Warcraft“, möchte aber lieber nicht mit ihrem Konterfei abgebildet werden, weil sie fürchtet, in eben dieses Klischee verfrachtet zu werden.

Als Lisa Krause das Spiel erklärte, waren es überwiegend fragende Gesichter, die auf die Projektionsleinwand blickten, auf der sie als ihr Avatar durch fabelhafte Landschaften wandelt. Sie

erklärt, was das Faszinierende an dieser virtuellen Welt ist (siehe Info-Kasten).

Nüchterner ging es bei den Fakten zu, die von der Diplom-Pädagogin Friederike Vogt von der Medienwerkstatt Minden-Lübbecke präsentiert wurden. Ernüchternd, der Anteil der Kinder, die Spiele spielen, für die sie nach den Vorgaben der Selbstkontrolle der Unterhaltungselektronik (USK) zu jung sind: „64 Prozent spielen für ihr Alter nicht zugelassene Spiele. Mehr als die Hälfte bekommen diese Spiele von Freunden, und immer noch mehr als ein Viertel der Kinder und Jugendlichen bekommen diese Spiele von ihren Eltern“, erklärt Vogt.

Zum Thema Behandlung von Computer- und Internetabhängigkeit referierte der Psychiater Dr. Berte Wildt von der Medizinischen Hochschule Hannover. „Eine konkrete Behandlung Spiel-Abhängiger gibt es zurzeit noch nicht“, sagt der Mediziner. Wichtig sei es jedoch für Eltern und Lehrer Symptome zu erkennen. Ursachen für eine übermäßige Nutzung des Computers und von Spielen können soziale Probleme, Überforderung oder Versagensängste sein, die von vielen Erwachsenen eigentlich als Resultat der übermäßigen Nutzung gesehen werden.

Die Faszination von „WoW“

■ „Für mich ist World of Warcraft (WoW) nur ein Hobby, das ich auch jederzeit unterbrechen kann“, sagt Lisa Krause, die vor etwa drei Jahren die Faszination dieses Online-Spiels packte. Sie kennt aber viele Leute aus ihrer virtuellen „WoW“-Gilde, die Gefahr laufen abhängig zu sein, wenn sie es nicht schon sind. „Man sieht das an den eingeblendeten Online-Zeiten. Und da fragt man sich dann schon manchmal ‚Mensch, bist Du immer noch online?‘, wenn man selbst ein paar Stunden etwas anderes gemacht hat.“ Das größte Suchtpotenzial sieht Lisa Krause in den virtuellen sozialen Kontakten des Spiels: „Keine Sitzung in dem Spiel gleicht der vorherigen, es ist immer etwas anders, weil sich das Spiel auch weiterentwickelt, wenn man selbst nicht spielt.“

Lisa Krause trennt jedenfalls die virtuelle von der realen Welt und setzt Prioritäten. Für sie sind „WoW“ oder auch andere Spiele keine Stätte der Zuflucht.



Die Fakten: Diplom-Pädagogin Friederike Vogt von der Medienwerkstatt Minden-Lübbecke zeigt ernüchternde Zahlen. Bei vielen Pädagogen weckte das Thema Interesse (kl. Bild).

FOTOS: GERALD DUNKEL



Fabelwelt im Fokus: „World of Warcraft“ wird weltweit von 11 Millionen Menschen im Internet gespielt. Neben dem Kaufpreis fallen noch 12,99 Euro monatlich an Spielgebühren an. Das Spiel war ein Diskussionsthema der Fachkonferenz gestern im Kreishaus.

FOTO: DUNKEL

Wenn die Kinder in virtuelle Welten fliehen

■ Herford (ged). „Zwischen Spiel lust und Elternfrust“ war die 7. Fachkonferenz Gesundheit im Kreis Herford überschrieben. Im Kreishaus diskutierten gestern knapp 100 Pädagogen über die positiven und negativen Herausforderungen, die Heranwach-

sende mit Computerspielen zu bewältigen haben. Zum Schutz vor einer Abhängigkeit und dem damit verbundenen Realitätsverlust wurden auch Präventionsstrategien und Interventionsansätze vorgestellt. „Doch eine konkrete Behandlung gibt es zur-

zeit noch nicht“, sagt Psychiater Dr. Bert te Wildt von der Medizinischen Hochschule Hannover. Einen besonderen Einblick in eine andere Welt gab die Heilerdruide Lisa Krause. Und die Pädagogen schauten überwiegend fragend. ➤ Lokalteil, Seite 5