

Glücksspiel erreicht Gesellschaft

TAGUNG 45 Experten diskutieren in Katholischer Akademie über Computersucht

Moritz Becker berichtete über Online-Spiele. Jugendliche würden Zustimmung erfahren, die ihnen in der realen Welt versagt bliebe.

VON BODO MEIER

STAPELFELD – Das schnelle Geld machen, davon träumen die meisten Spieler. Sie sitzen an ihrem Computer und spielen Poker oder andere Glücksspiele. Wenn Prominente sich öffentlich zum Glücksspiel bekennen, dafür werben, dann erweckt dies den Anspruch auf Seriosität. Im häuslichen Zimmer zocken, ohne äußere Zwänge wie in einem Spielcasino: Das ist einfach und bequem. Zu den Gefährdeten zählen auch die Jugendlichen, die sich in ihrem Zimmer in eine Scheinwelt, ihrem „Spielplatz“ verkriechen und das reale Leben an ihnen vorübergeht.

Computersucht thematisierten am Dienstag 45 Sozialpädagogen, Suchtberater, Lehrer und Therapeuten in der Katholischen Akademie Stapelfeld (KAS). Gemeinsam mit der Fachstelle für Sucht und Suchtprävention der Stiftung Edith Stein in Cloppenburg holte die KAS zahlreiche Referenten nach Stapelfeld, um nach der Begrüßung durch Dr. Barbara Kappenberg mit den Teilnehmern über diese Problematiken zu



Moritz Becker (links) vom medienpädagogischen Verein „smiley“ sprach in Stapelfeld über die Gefahren des virtuellen Spielplatzes im Kinderzimmer.

BILD: BODO MEIER

diskutieren.

Poker statt Nebenjobs

Professor Dr. Gerhard Meyer, Dipl.-Psychologe der Universität Bremen, eröffnete den ersten Tagungsabschnitt mit dem Thema Glücksspielsucht als Droge. „Das Glücksspiel ist gesellschaftsfähig geworden“, sagte der Wissenschaftler. Und so mancher Student käme heute auf die Idee, mit Poker anstelle von Nebenjobs

Studium und Unterhalt zu finanzieren.

Enorm viel Arbeit investiert

Wie sich Kinder und Jugendliche in der „virtuellen Freiheit“ gefangen nehmen lassen, darüber sprach im zweiten Teil der Veranstaltung Moritz Becker vom medienpädagogischen Verein „smiley“ Hannover. Im virtuellen Raum schlüpfen die Mitspieler in Fantasiegestalten. Dabei

wählten sie die Rolle so, wie sie in der realen Welt wären. Die Onlinespieler würden viel Zustimmung erfahren, die ihnen anderorts versagt bleibt, so der Experte: „Sie leben in einer Parallelwelt und haben enorm viel Arbeit investiert, um überhaupt mitspielen zu dürfen“. Den Fachvorträgen schlossen wissenschaftlich begleitete Arbeitsgruppen an.

-> @ Mehr Jugendthemen unter www.NWZ-Inside.de