

# Neuß: Grevenbroicher Zeitung

[Home](#) > [NRW](#) > [Städte](#) > [Neuss](#) > [Neuss: Sind Jungen anfälliger für Videospielesucht?](#)

Fachtagung im Neusser Zeughaus

## Sind Jungen anfälliger für Videospielesucht?

**Neuss** · Im Neusser Zeughaus haben Medienscouts von ihren Erfahrungen berichtet, wie Grundschüler sich in der digitalen Welt verhalten. Dabei gab es überraschende Erkenntnisse.

19.06.2024 , 04:50 Uhr · 3 Minuten Lesezeit



Laut Neurobiologin Nicole Strüber sorgt das Testosteron dafür, dass Jungen eher spielen und Mädchen anfälliger für Soziale Medien sind.

Foto: dpa/Lino Mirgeler

Von Anais Muschter

Viele Eltern kennen das Problem: Der Nachwuchs klebt nur noch vor dem Bildschirm. An analoge Freizeitaktivitäten ist gar nicht zu denken. Stattdessen wird die Nacht hindurch „gezockt“ oder dem neusten TikTok-Trend nachgeeifert. Die Sperren, die mühselig eingerichtet die Bildschirmzeit regulieren sollten, werden trickreich umgangen, und die vielfach gepredigte Medienkompetenz scheint im Alltag mehr illusorische Scharade als Realität zu sein.

In der Schule sollen Kinder und Jugendliche an einen bewussten und kritischen Umgang mit digitalen Medien herangeführt werden. Fakt ist jedoch, dass die Lehrpersonen meist weniger von dem verstehen, was sie gerade erklären wollen, als die Schüler selbst. Das Bild, das sich im Klassenraum für viele Jugendliche ergibt, ist eher ein komisches als das einer ernst zu nehmenden Autoritätsperson. Zwischen defektem Overheadprojektor und Kreidetafel erklärt der digitale Dinosaurier, der vielleicht neben einem WhatsApp-Account noch ein inaktives Facebook-Konto sein Eigen nennt, dem „Digital Native“, der unter Einfluss des Internets und moderner Technik aufgewachsen und sozialisiert ist, was die Gefahren der Medien sind, die er seit seiner Kindheit täglich intuitiv nutzt. Während sich für die Jugend ein großer Teil des Lebens ganz selbstverständlich in der digitalen Welt abspielt, haben die älteren Generationen oftmals Schwierigkeiten, sich dort zurechtzufinden, geschweige denn auf dem neusten Stand zu bleiben.



Lars Klostermann, Lara Tauber, Tom Grieger, Bärbel Reimer, Nicole Strüber und Ulrike Wolpers (v.l.) haben im Zeughaus diskutiert.

Foto: Gesunde Balance in der digitalen/Andreas Woitschützke

Um Kindern und Jugendlichen zu helfen, ein ausgewogenes Verhältnis zu Online- und analogen Tätigkeiten zu finden und in ungesunde Verhaltensweisen konstruktiv regulierend eingreifen zu können, werden vom Gesundheitsamt des Rhein-Kreises Neuss in Kooperation mit etlichen anderen Institutionen des Gesundheitswesens kostenlose Weiterbildungen für Pädagogen angeboten. Ein besonders umfassendes und ausgewogenes Programm bot die Fachtagung mit dem Titel „Gesunde Balance in der digitalen Welt – wie können wir Kinder und Jugendliche hierbei unterstützen?“, die am Dienstag im Zeughaus am Markt stattfand. Ein Teil der ganztägigen Veranstaltung war auch eine Podiumsdiskussion, der die 220 versammelten Lehrer, Erzieher und anderweitiges pädagogisches Fachpersonal lauschten. Neben zwei Schülern, die von ihren Erfahrungen als Medienscouts in Grundschulklassen berichteten, waren auch Wissenschaftsjournalistin Ulrike Wolpers, Neurobiologin Nicole Strüber und

Filmemacher und Medienscout-Ausbilder Lars Klostermann eingeladen.

Moderiert wurde die Diskussion von Sozialarbeiterin, Autorin und Regisseurin Bärbel Reimer.

„Ich war mal in einer vierten Klasse, da hat ein Junge gesagt, dass er sechs Stunden am Tag Videospiele spielt“, erzählt der 17-jährige Medienscout Tim Grieger. Die Moderatorin ist sichtlich schockiert. „Und was unternimmst du dann?“, fragt Bärbel Reimer. „Eigentlich kann ich da nicht mehr machen, als zu sagen, dass er da vielleicht mal drauf achten muss“, ist die nüchterne Antwort. Ulrike Wolpers' eigener Sohn litt unter Computersucht. Sie meint: „Wir müssen verstehen, welche Bedürfnisse die Kinder durch Spiele abdecken. Wenn wir das durchschaut haben, können wir es nicht nur anders wahrnehmen, sondern auch anders darauf eingehen.“

Auf die Frage von Lars Klostermann, ob Jungen eher zur Videospielesucht neigen oder ob es sich hier um einen subjektiven Eindruck handelt, entgegnet Neurobiologin Nicole Strüber: „Das Testosteron macht den Unterschied. Jungen spielen und Mädchen sind dafür für anfälliger für Social Media.“ Das kann auch Laura Tauber bestätigen. Die 16-Jährige ist ebenfalls als Medienscout tätig und ist sich sicher: „Viele Mädchen verbringen sehr viel Zeit auf TikTok oder Social Media.“ Sie selbst sei eher der Spieltyp, sei auch einmal kurz vor der Sucht gewesen, aber die Mehrheit der Mädchen sei eher in den sozialen Medien aktiv.

Erkenntnisse wie diese helfen Pädagogen und Eltern, gezielter auf potenzielle Gefahrenquellen zu achten. Moderatorin Reimer paraphrasiert: „Jeder Doll kann ein Kind kriegen. Aber keiner weiß, wie eins funktioniert.“