

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Computerspielsucht - Wie und warum machen Computerspiele abhängig?*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)





<b>Titel:</b>	<b>Süchtig nach Computerspielen – Wie und warum machen Online-Rollenspiele abhängig?</b>
<b>Reihe:</b>	Arbeitsblätter der Reihe „Politik aktuell“
<b>Bestellnummer:</b>	61906
<b>Kurzvorstellung:</b>	<p>Dieses fertig ausgearbeitete Arbeitsblatt Politik beleuchtet Onlinesucht als Problem bei der Identitätsfindung und Lebensgestaltung von Jugendlichen. Internetabhängigkeit ist bedingt durch die Digitalisierung der Gesellschaft ein zunehmendes Problem in allen Lebensbereichen. Am Beispiel von Online-Rollenspielen (MMORPGs) wird dieses Problem und seine Konsequenzen verdeutlicht. Die Schüler werden dazu aufgefordert, sich aktiv und hinterfragend mit der Problematik zu beschäftigen.</p> <p>Dieses Thema ist Teil des Lehrplanthemas „Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft“ in der Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen.</p>
<b>Inhaltsübersicht:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arbeitsblatt: Onlinesucht am Beispiel Computerspiele</li><li>• Ausführliche Lösungsvorschläge</li></ul>

## Onlinesucht – Das Beispiel Computerspiele

Hört man das Wort „Sucht“, denkt man sofort an Alkohol- oder Drogenabhängigkeit. Allerdings sind wir in unserem alltäglichen Leben von vielen Dingen umgeben, die „Suchtpotential“ bieten, also die Eigenschaft haben, süchtig machen zu können. Rauchen, Kaffee, Einkaufen oder Glücksspiel – die Liste ist lang. In Zeiten, in denen unser Leben immer digitaler wird und der Computer einen immer größeren Stellenwert einnimmt, sind es eben auch Computerspiele, die Menschen süchtig machen.

Gerade sogenannte Online-Rollenspiele wie „World of Warcraft“ oder „League of Legends“ bieten großes Suchtpotential, denn sie führen nicht wie gewöhnliche Spiele auf ein Spielende zu. Auch wenn der Spieler nicht online ist – das Spiel läuft weiter und das digitale Universum dreht sich weiter. Dies führt dazu, dass Spieler möglichst viel Zeit am Computer verbringen wollen, um aktiv am Geschehen teilzunehmen. Außerdem gibt es für Spielerfolge immer wieder neue Belohnungen, die das Spiel noch attraktiver machen und dem Spieler neue Möglichkeiten eröffnen. Die Produzenten der Spiele werben trotz weitreichender Kritik teilweise ganz offen mit deren Suchtpotential.



Werbung für das Spiel „World of Warcraft“ auf der „Gamescom“  
(Quelle: commons.wikimedia.org / Marco Verch)



Viele Spieler haben sich in der digitalen Welt verloren. Die Flucht aus der realen in die virtuelle Welt führt oftmals dazu, dass Dinge des täglichen Lebens vernachlässigt werden: Süchtige ernähren sich mit „Fast Food“ oder Tiefkühlkost, denn sie wollen keine Zeit mit Kochen oder für den Einkauf frischer Lebensmittel „verlieren“. Soziale Kontakte werden nicht gepflegt und gehen verloren. Einige Spieler verlieren sogar ihre Arbeit oder brechen die Schule ab, andere zahlen ihre Rechnung nicht.

Eine Studie im Auftrag des Bundesgesundheitsministeriums kam zu dem Ergebnis, dass etwa 250.000 Jugendliche zwischen 14 und 24 Jahren süchtig nach Online-Spielen sind. Dennoch ist diese Art der Sucht nicht als Krankheit anerkannt. Viele Familien, die mit der Computerspielsucht ihrer Angehörigen überfordert sind, suchen daher Rat in Online-Foren und Selbsthilfegruppen zum Thema.

4. Welche Maßnahmen hältst du für sinnvoll, um Computerspielsucht vorzubeugen bzw. Computerspielsüchtigen wie in den Erlebnisberichten zu helfen? Kreuze an!

	Vermeidung		Bekämpfung
	Sich selbst und anderen keine Computerspiele kaufen		Mit dem Süchtigen über seine Sucht reden
	Keine Online-Rollenspiele o.ä. beginnen		Den Süchtigen sein Problem allein in die Hand nehmen lassen
	Anderen vom Spielen von Online-Rollenspielen abraten		Professionelle Hilfe suchen
	Die Spiele einfach ausprobieren, um sich selbst ein Bild zu machen		Den Süchtigen zu einer Therapie zwingen
	Über die Probleme „Sucht“ und „Suchtpotential“ sprechen		Dem Süchtigen helfen, den Willen zu einer Therapie selbst zu finden
	Sich direkt an die Produzenten wenden, damit keine weiteren Spiele mit Suchtpotential auf den Markt kommen		Dem Süchtigen seinen Computer nehmen
	Sich an die Politik wenden, damit diese das Problem angeht		Den Süchtigen durch Entzug von Geld oder Nahrung dazu bringen, selbst wieder mehr am Alltagsleben teilzunehmen
	Fallen dir selbst andere Maßnahmen ein?		Fallen dir selbst andere Maßnahmen ein?
	-		-
	-		-
	-		-

5. Bist du Computersucht-gefährdet? Schätze dich selbst ein und markiere „Ja“ oder „Nein“.

Manchmal vergesse ich vor dem Computer die Zeit.	Ja	Nein
Manchmal vernachlässige ich andere Dinge, weil ich mehr Zeit vor dem Computer verbringen will.	Ja	Nein
Wenn ich ein neues Computerspiel habe, dann tue ich an den ersten Tagen nichts als Spielen.	Ja	Nein
Computerspiele verlieren für mich auf Dauer immer an Faszination.	Ja	Nein
Die viele Zeit, die ich vor dem Computer verbringe, hat schon zu Konflikten mit Freunden und Familie geführt.	Ja	Nein

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Computerspielsucht - Wie und warum machen Computerspiele abhängig?*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

