

3\_1 Chatten

3\_2 ICQ, Skype und Co.

3\_3 Handy und Internet

3\_4 Computerspiele

3\_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele



**3\_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)**

## Sachinformationen

### Virtuelle Welten

Online-Spiele sind eine Variante der Computerspiele, deren Beliebtheit wächst, seitdem in Deutschland das Breitband-Netz mit schnellen Internet-Verbindungen zur Verfügung steht. Anders als bei klassischen Computerspielen, die man von CD/DVD auf seinen Computer kopiert, werden Online-Spiele – wie der Name sagt – über das Internet gespielt, wobei entweder die Software über das Internet benutzt wird, oder das Internet nur als Verbindung zwischen den Computern genutzt wird.

Man kann unterscheiden zwischen:

- Browser-Games, die von sehr einfachen Spielen, wie Backgammon bis hin zu komplexen Simulationen/Strategie-Spielen, wie z. B. oGame reichen können und ohne Installation auf dem Computer im Browser (z. B. Mozilla Firefox oder Internet Explorer) gespielt werden. Ein sehr beliebtes Beispiel für ein einfaches Spiel ist Line Rider  [www.official-linerider.com](http://www.official-linerider.com). Eine Übersicht bietet u. a.  [www.speedgamez.com](http://www.speedgamez.com).
- Online-Spiele, die im Prinzip das normale Computerspiel über das Internet spielbar machen. Das berühmteste Beispiel ist Counter-Strike, das über ein spezielles System („Steam“ genannt) mit- und gegeneinander über das Internet gespielt werden kann.
- Online-Rollenspiele sind die bei Weitem verführerischste Spielart im Internet. Das Spiel Second Life (streng genommen ist Second Life kein Online-Spiel und gehört einer speziellen Kategorie an, der Übersichtlichkeit halber führe ich es hier als Online-Rollenspiel) bspw. hatte nach eigenen Angaben 2007 über 8 Millionen Spieler und täglich bis zu 50.000 aktive User. Während Second Life vor allem von jungen Erwachsenen gespielt wird, zählte im Jahre 2007 das Online-Spiel World of Warcraft (Abkürzung: WOW, sprich Weh-Ooh-Weh) zu den beliebtesten Spielen unter Jugendlichen.

### Second Life und World of Warcraft

In Second Life erstellt der Nutzer/die Nutzerin eine (menschliche) Figur und kann – ähnlich wie im wahren Leben – in einer animierten Welt agieren und diese mitgestalten. Die Figur, auch Avatar genannt, ist jedoch mit erweiterten Funktionen ausgestattet. So kann der Avatar beispielsweise fliegen, sein Äußeres ändern, aber

eben auch mit anderen kommunizieren, einkaufen usw. World of Warcraft ist die Online-Fortführung des Spiels Warcraft III. Die Spielerin/der Spieler führt in einer mittelalterlichen Fantasiewelt den Helden durch eine Reihe von Abenteuern und muss – gemeinsam mit anderen Spielern (der Spielerverbund wird hier „Clan“ genannt) Aufträge erfüllen, wie beispielsweise andere Mitspieler zu besiegen und Schätze einzusammeln.

### Tradition alter Mythen

Das Erleben von Abenteuern in Computerspielen ist keine moderne Erfindung. Der Homer-Forscher Joachim Latacz machte in einem Interview angesichts des aktuellen Hypes um Harry Potter folgende Aussage: „Auch in ihren Geschichten [Tolkien und Rowling, Anm. d. Verf.] bricht sich eine uralte Sehnsucht des Menschen Bahn. Es ist die Sehnsucht nach einem großen Ziel, das uns aus dem banalen Alltag, dem sterblichen Geschick heraustreten lässt. Weil wir uns selbst nicht so hervortun können, projizieren wir unsere Wünsche auf einen Helden, der die Reise zum Ruhm für uns übernimmt.“ (Focus 29/2007, S. 51). Diese Feststellung ist sicherlich auf den Bereich der Online-Rollenspiele auszuweiten.

### Geschäftsmodell Online-Spiel

Das Geschäftsmodell der Online-Rollenspiele ist so einfach wie erfolgreich: Der Spieler zahlt eine Monatsgebühr, beispielsweise für die Nutzung des Onlineangebotes World of Warcraft (2007 beliefen sich die Kosten auf rund 14 Euro pro Monat). Oder am Beispiel des Spieles Second Life, innerhalb dessen Basisfunktionen zwar kostenlos sind, Zusatzfunktionen, wie körperliche Ausgestaltungen des Avatars oder die Nutzung von Land müssen jedoch mit einer Monatsgebühr beglichen werden. Second Life integriert ein vollständiges Wirtschaftssystem: Reales Geld kann in die Second Life-Währung Linden-Dollar umgetauscht werden. Es besteht die Möglichkeit, innerhalb des „Spieles“ durch Angebote bzw. Dienstleistungen reales Geld zu verdienen.

### Unterschiede der MMORPGs

Diese Spiele werden auch Massive(ly)-Multiplayer-Online-Role-Games genannt, kurz MMORPGs und unterscheiden sich von klassischen Computerspielen dadurch, dass:

3\_1 Chatten

3\_2 ICQ, Skype und Co.

3\_3 Handy und Internet

3\_4 Computerspiele

3\_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

**3\_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)**

- sie eine lange Spieldauer (nicht levelbasiert) haben
- die Spielewelten nach Abschalten weiterexistieren
- es ein Vorankommen durch Organisation innerhalb von Spiele-Gemeinschaften gibt und
- sie eine (zunächst) risikolose Wahl von Persönlichkeits- und Verhaltenseigenschaften ermöglichen: Jugendliche können sich ausprobieren, in Rollen schlüpfen. Erst wenn die Verknüpfung zwischen realer und digitaler Welt zu stark wird, keine Trennung mehr stattfindet, kann es gefährlich werden.

### Risiken und Gefahren

Klassische Computerspiele funktionieren so, dass die virtuelle Welt bzw. der virtuelle Held sich nur während des Spielens weiterentwickelt. Das Online-Rollenspiel hingegen existiert und entwickelt sich weiter – auch wenn man nicht spielt, also nicht daran teilnimmt. Um als Spieler auf dem aktuellen Stand zu sein, ist man im Grunde dazu „gezwungen“ immer online zu sein. Das Risiko, hier in eine Abhängigkeitsstruktur zu geraten, ist daher groß. Es ist leicht vorstellbar, wie verführerisch das Leben in einer alternativen Welt sein kann: In Second Life kann man als Nutzer entscheiden, wie man aussehen möchte: sieht man sich die Avatare innerhalb des Spieles an, so fällt auf, dass besonders viele überbetont männlich oder weiblich aussehen. Man kann des Weiteren in Luxus schwelgen, ist niemals krank und kann sich innerhalb des Spieles so geben, wie man gerne sein möchte: gesellschaftliche Konventionen, Geldmangel, Schüchternheit, Übergewicht beispielsweise spielen keine Rolle. Klassische Computerspiele sind so angelegt, dass der Spieler sich von einer Spielstufe zur nächsten spielt: in dem jeweiligen Szenario müssen Aufgaben erfüllt werden. Die Spielzeiten von Online-Rollenspielen sind im Prinzip endlos. Die Online-Rollenspiele haben i. d. R. kein solch definiertes Ende bzw. stellen eine nicht endende Folge von Herausforderungen an den Spieler. Der Faktor Zeit spielt bei der Nutzung von Online-Rollenspielen daher eine sehr wichtige Rolle.

Es stellt keine Seltenheit dar, dass jugendliche Spieler des Online-Rollenspiels World of Warcraft beispielsweise (Freizeit-) Termine oder auch den 2-wöchigen Urlaub mit den Eltern ausfallen lassen, aus Angst, die im Spiel gewonnenen „Freunde“ zu verlieren, da sich diese bzw. ihre Avatare währenddessen weiterentwickeln könnten.

### Abhängigkeit

Die Definition für „Abhängigkeit“ umfasst verschiedene Aspekte:

(vereinfacht und gekürzt nach H. Dilling, W. Mombour & M. H. Schmidt. (2004). Internationale Klassifikation von Krankheiten. Kapitel 5, ICD 10, V)

- Zwang zum Konsum
- Kontrollverlust über den Konsum
- Entzugssyndrom bei fehlendem Konsum
- Toleranzentwicklung: eine stärkere „Dosis“ wird notwendig
- Einengung auf den Konsum, Vernachlässigung anderer Dinge
- Anhaltender Konsum, trotz offensichtlich schädlicher Folgen

### Wie reagieren?

Es gelten dieselben „Sofortmaßnahmen“ wie bei den klassischen Computerspielen (s. unter Computerspiele). Zusätzlich sollte man jedwede Persönlichkeitsveränderung (im Verhalten, z. B. Sprache oder Kleidung) sorgfältig beobachten. Abhängigkeit kann anhand konkreter Kriterien bestimmt werden. „Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) definierte den Begriff der „Sucht“ folgendermaßen (1957):

*„Sucht“ ist „ein Zustand periodischer oder chronischer Vergiftung, hervorgerufen durch den wiederholten Gebrauch einer natürlichen oder synthetischen Droge und gekennzeichnet durch vier Kriterien:*

- *ein unbezwingbares Verlangen zur Einnahme und Beschaffung des Mittels*
- *eine Tendenz zur Dosissteigerung (Toleranzerhöhung)*
- *die psychische und meist auch physische Abhängigkeit von der Wirkung der Droge,*
- *die Schädlichkeit für den einzelnen und/oder die Gesellschaft.“*

(zitiert nach: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, s. u.) Besteht der Verdacht, dass bei einem/er Schüler/In eine Abhängigkeit vorliegt, ist es sinnvoll, das Gespräch mit den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten zu suchen und den Rat eines (Schul-) Psychologen zu erfragen. Während es in den Niederlanden bereits eine auf Computerspielsucht spezialisierte (private) Klinik gibt, bietet in Deutschland vor allem die Evangelische Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern ein Beratungs-Telefon zu dieser Problematik.

## 🌐 Links

|   |   |
|---|---|
| <a href="http://www.secondlife.com">www.secondlife.com</a>              | das Onlineangebot Second Life   |
| <a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>                  | klicksafe-TV-Spot zu dem Thema Computerspielsucht („Wo lebst du?“)                          |
| <a href="http://wowsource.4players.de">http://wowsource.4players.de</a> | Fan-Seite zum Online-Rollenspiel World of Warcraft  |
| <a href="http://www.dhs.de">www.dhs.de</a>                              | die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen: hier finden Sie die Definition für „Abhängigkeit“ |
| <a href="http://www.suchthilfe-mv.de">www.suchthilfe-mv.de</a>          | Evangelische Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern  |
| <a href="http://www.smithandjones.nl">www.smithandjones.nl</a>          | Klinik für Computerspielsüchtige in Amsterdam: Smith & Jones Addiction Consultants          |

## Methodisch-didaktische Hinweise

| Arbeitsblatt                           |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <b>Zeitangabe</b> (Unterrichtsstunden) | 2   | 3–4   | 3   |
| <b>Ziele</b>                           | Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über In-eine-Rolle-Schlüpfen. | Die Schülerinnen und Schüler werden sich durch die Übernahme von typischen Rollen der Probleme rund um die Online-Rollenspiele bewusst. | Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über die Suchtpotenziale, die Online-Rollenspiele beinhalten und denken über ihren eigenen Bezug dazu nach. |
| <b>Methode/n</b>                       | Fishbone, Erwachsenenintegration (bei Hausaufgabe)                      | Experte(n), Elternintegration (Spielplan-kalender)  | Experten/Fachleute (Schulpsychologe, Beratungsstelle), Diskussion, Umfrage  |
| <b>Organisationsform/en</b>            | Einzel, Partner, Tafelanschrieb, U-Gespräch                             | Expertenvortrag, Diskussion, Partner  | Experten/Fachleute, Einzel, Partner   |
| <b>Zugang Internet</b>                 | nein  | ja  | nein  |
| <b>Zugang PC</b>                       | nein  | ja  | nein  |

## Kommentare zu den Arbeitsblättern



Viele Erwachsene haben einen träumerischen Blick, wenn Kinder Winnetou oder Pippi Langstrumpf oder andere Protagonistinnen oder Protagonisten ihrer eigenen Jugend spielen.

Mithilfe des Arbeitsblattes sollen die Schülerinnen und Schüler die Frage beantworten, mit wem sie einen Tag tauschen würden. Denn nichts anderes passiert in Online-Rollenspielen: man darf in eine Rolle schlüpfen.

3\_1 Chatten

3\_2 ICQ, Skype und Co.

3\_3 Handy und Internet

3\_4 Computerspiele


3\_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele


**3\_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)**

Der zweite Schritt ist zugegebenermaßen schwierig, aber ich habe damit schon gute Ergebnisse erzielt. Kinder wissen sehr wohl, warum dieses In-eine-Rolle-schlüpfen so spannend sein kann. Die Methode „Fishbone“ oder „Fischgräte“ soll eine Hilfe in Form einer Visualisierung darstellen. Die Wirkung steht dabei im Kopf, die Ursachen können auf die Fischgräten geschrieben werden. Ganz schwierig und sicherlich nicht ohne Unterstützung ist der letzte Punkt zu bewältigen. Vielleicht kann dies auch eine Hausaufgabe sein, die Eltern dazu zu befragen. Kindern ist die Problematik oft nicht bewusst. Spannend wäre hier die Frage, ob die Eltern diese Gefahren nur bei Computerspielen sehen oder auch bei Nicht-Computerspielen (was wäre mit dem Jungen, der jeden Tag mehrere Stunden Winnetou spielt?).



Dieses Arbeitsblatt setzt voraus, dass das Spiel „World of Warcraft“ bekannt ist. Ist es nicht allen bekannt, sollten sie vielleicht eine Information durch Experten voranschicken (Arbeitsauftrag 1). Bitte begrenzen sie unbedingt die Zeit für eine solche Informationsveranstaltung, richtige WoW-Spieler können mehrere Stunden darüber referieren und dies leider oft unreflektiert und mit messianischem Eifer ;-). Alternativ können sie auch ein anderes aktuelles Online-Rollenspiel als Beispiel nehmen. Die beiden Fragen im 2. Arbeitsauftrag dienen der Problemfindung, die – wie oben erwähnt – bei Kindern und Jugendlichen nicht sehr ausgeprägt ist. Dabei sind hier im Sinne einer Vereinfachung nur zwei Problem-bereiche angesprochen: Zeit und Geld.

Das System der elterlichen Freigabe (3. Arbeitsauftrag) werden die Kinder sicherlich nicht freiwillig weitergeben. Sie sollten den Eltern diese Einflussmöglichkeit der Spieldauer aufzeigen. Eltern können einen „Spielplan-kalender“ in Stundenblöcken einrichten, d. h., die Kinder dürfen nur noch zu bestimmten Zeiten spielen! Das System ist hier erläutert:  [www.wow-europe.com/de/info/faq/parentalcontrols.html](http://www.wow-europe.com/de/info/faq/parentalcontrols.html). Den Kindern soll klar werden, dass Eltern sehr wohl Einflussmöglichkeiten haben, sehr massive sogar.

Das Rollenspiel ist der eigentliche Kern des Arbeitsblattes. Durch die Übernahme von typischen Rollen sollen die Schülerinnen und Schüler sich der Probleme rund um die Online-Rollenspiele bewusst werden. Eine kleine Vor-lage zur Durchführung von Rollenspielen finden sie hier:  [www.goodschool.de](http://www.goodschool.de) (SoWi).




Die Frage nach der Möglichkeit von Abhängigkeit kann in der Schule – leider – nur oberflächlich behandelt werden. Aber vielleicht haben sie ja einen Schulpsycho-logen oder den Kontakt zu einer Beratungsstelle, die als Fachleute für ein Gespräch zur Verfügung stehen. Leider ist die Beratung zum Problem der (Computer-) Spielsucht in Deutschland noch nicht sehr ausgeprägt, aber das ändert sich sicherlich in den nächsten Jahren. Die hier aufgezeigten Informationen stellen einen populärwissenschaftlichen Ansatz dar, der auf den Er-kenntnissen der Berliner Humboldt-Universität beruht. Der dritte Arbeitsauftrag bringt oft erstaunliche Ergeb-nisse: Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9 oder 10 können sehr wohl die Risiken benennen und sind sich bewusst darüber, wann ihr Medienkonsum problematisch ist. Sie wissen, dass es nicht gut sein kann, bis 2 Uhr morgen zu zocken und morgens müde zur Schule zu kommen. Von diesem Bewusstsein zu einem ver-änderten Verhalten ist aber ein weiter Weg, an dem die Eltern beteiligt werden müssen.

*TIPP: Uns ist bewusst, dass insbesondere die letzte Abfrage nicht mehr sein kann als ein Nachdenken über das Problem. Echte und wahre Hilfe finden sie z. B. hier bei der Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern:*

 [www.suchthilfe-mv.de](http://www.suchthilfe-mv.de)

### Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Die Online-Rollenspiele arbeiten oft mit sehr typischen Rollen (z. B. Held, Mentor, Torwächter, Bote), die man auch in erfolgreichen Romanen, Sagen, Mythen und Märchen wieder findet. Vielleicht ist hier ein Vergleich eines Spiels mit „Harry Potter“ oder „Herr der Ringe“ interessant. Eine wunderbare Unterrichts-einheit dazu bietet die Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) kostenlos an unter:  <http://snp.bpb.de/download/u1.pdf>.



Arbeitsblatt vom

Name: .....

## (Helden-) Rollen?

In vielen Computerspielen kannst du in eine Rolle hineinschlüpfen und Abenteuer bestehen, so wie in spannenden Büchern, bei denen du mit dem Helden oder der Heldin mitfieberst.

Bestimmt kennst du viele Heldenfiguren aus Büchern, aus dem Fernsehen oder aus Computerspielen.

Mit wem würdest du gerne für einen Tag tauschen?



Tipp: Schau dir doch auch mal den Klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

### 1. Arbeitsauftrag:

Suche dir eine männliche oder eine weibliche Heldenfigur aus.

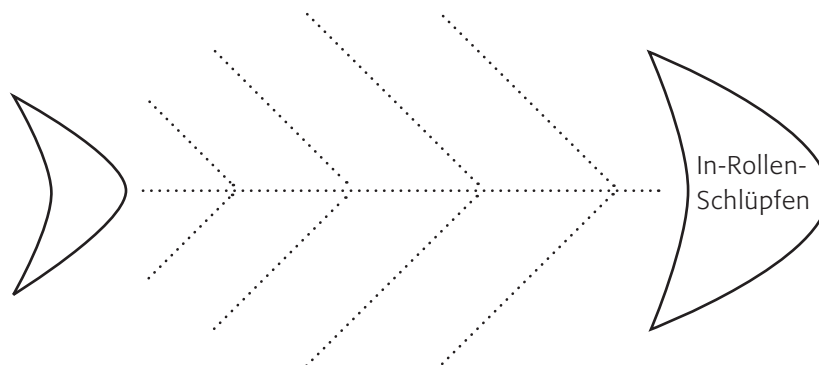
Schreibe auf, warum du mit ihr/ihm einen Tag lang gerne tauschen würdest!

Es gibt viele Computerspiele, die deshalb so beliebt sind, weil sie wie ein „Rollenspiel“ funktionieren. Und anders als beim Buch oder beim Fernsehen kannst du selbst bestimmen, was deine Heldin/dein Held tun soll.

### 2. Arbeitsauftrag:

Was glaubst du, warum Kinder (aber eigentlich alle Menschen) so gerne in andere Rollen schlüpfen? Überlege zunächst alleine und bespreche dich dann mit deiner Nachbarin/deinem Nachbarn.

Du darfst die Gründe auf die Gräten des Fisches schreiben:



Einige Erwachsene glauben, dass es auch Probleme geben kann, wenn jemand zu viel und zu lange in fremde Rollen schlüpft.

Kannst du dir denken, warum?

### 3. Arbeitsauftrag:

Schreibe drei Gründe auf. Sammelt alle Gründe an der Tafel und besprecht sie!



Arbeitsblatt vom .....

Name: .....

## WOW – was sagen die Eltern?

Gibt es unter euch Spieler/Spielerinnen von WoW oder einem anderen Onlinerollenspiel?



*World of Warcraft* (englisch für: „Welt der Kriegskunst“), unter Spielern nur mit „Weh-Ooh-Weh“ bezeichnet, ist ein so genanntes „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“, kurz MMORPG. In MMORPGs können viele Spieler (oft Tausende) gleichzeitig zusammen über das Internet spielen. Die Firma Blizzard hat das Spiel WoW 2004 auf den Markt gebracht, als Fortsetzung des „normalen“ Computerspiels „Warcraft III – The Frozen Throne“. Nach eigenen Angaben hatte das Spiel im Juli 2007 über neun Millionen Abonnenten (Quelle: © [www.blizzard.de/press/070724.shtml](http://www.blizzard.de/press/070724.shtml)), denn für dieses Spiel muss man monatlich bezahlen!

### 1. Arbeitsauftrag:

Sprecht euch ab, wer in der Klasse WoW oder ein anderes Onlinerollenspiel der Klasse vorstellt. (Mindestens 1, höchstens 10 Mitschülerinnen/ Mitschüler). Gibt es unter euch keine Spielerin/keinen Spieler, dann informiert euch bitte im Internet über WoW.

### 2. Arbeitsauftrag:

Diskutiert über zwei Probleme, die beim Onlinerollenspiel wie WoW auftauchen können. Notiere dir in folgender Tabelle zunächst je zwei Fragen zu diesen Problemen:

| Zeit/Dauer des Spiels | Geld/Kosten des Spiels |
|-----------------------|------------------------|
| .....                 | .....                  |
| .....                 | .....                  |
| .....                 | .....                  |

Viele Eltern finden das zeitintensive Spielen von WoW nicht gut. Auch die Firma Blizzard hat das erkannt und so müssen zum Beispiel Spieler in China nach drei Stunden in Kauf nehmen, dass ihre Erfahrungspunkte, Geld und Gegenstände sinken: Nach fünf Stunden schrumpfen diese sogar auf ein Minimum. Erst nach fünf Stunden Spielpause steigen sie wieder. Außerdem bietet die Firma Blizzard eine „Elternfreigabe“.

### 3. Arbeitsauftrag:

a) Schaut euch das System der elterlichen Freigabe genau an:

© [www.wow-europe.com/de/inf/faq/parentcontrols.html](http://www.wow-europe.com/de/inf/faq/parentcontrols.html)

b) Erklärt eurer Nachbarin/eurem Nachbarn, wie es funktioniert!

### 4. Arbeitsauftrag:

Führt nun bitte ein (reales!) Rollenspiel durch mit folgenden Rollen:

- Moritz: Du möchtest gerne WoW spielen, so wie deine Freundin Hannah, aber dazu brauchst du 1. das Einverständnis und 2. das Geld deiner Eltern.
- Vater: Du weißt gar nicht so recht, worum es genau geht. Du hast WOW schon einmal gehört, aber du musst dich unbedingt informieren!
- Hannah: Du bist die Freundin von Moritz und eine erfahrene WoW-Spielerin (Moritz ist ein bisschen neidisch). Aber du bist auch eine gute Schülerin und spielst nie mehr als 2 Stunden am Tag.
- Mutter: Du hast dich mit vielen anderen Eltern von Spielern unterhalten. Und wie alle anderen findest du es ganz furchtbar, dass die Kinder so lange vor dem Computer sitzen, statt andere Dinge zu tun. Außerdem sind die Noten von Moritz auch nicht besonders gut.



Arbeitsblatt vom .....

Name: .....

## WOW = Spielsucht?

### Internet(spiel)sucht – gibt es so etwas?

Ab wann von einer Sucht gesprochen werden kann, darüber ist man sich in der Wissenschaft nicht einig. Allein der Begriff „Internetsucht“ wird von einigen Forschern bestritten: Nicht die Störung muss ihrer Meinung nach gesehen werden, sondern die dahinter liegenden persönlichen Probleme des Süchtigen. Unter anderem haben sich Forscher der Berliner Humboldt-Universität mit vielen Studien zur Internetsucht beschäftigt. Daraus lassen sich folgende Suchtmerkmale bestimmen:

- Einengung des Verhaltensraums, z. B. spielt größten Teil des Tages oder bastelt am Computer
- Kontrollverlust, z. B. Versuche, die Spielzeit zu reduzieren, bleiben erfolglos, trotz daraus entstehender Probleme wie Ärger mit Freunden
- Toleranzentwicklung, z. B. die Nutzung wird gesteigert, damit ein konstantes positives Gefühl erhalten bleibt
- Entzugserscheinungen, z. B. Nervosität, Unruhe, Gereiztheit oder Aggressivität

Die Berliner Untersuchung schätzt, dass ca. 3 % der deutschen Internetnutzer und -nutzerinnen süchtig sind. Vor allem männliche Jugendliche sind gefährdet, zu viel Zeit z. B. mit Spielen am Computer zu verbringen. Computerspielen wird dann gefährlich, wenn Kinder und Jugendliche versuchen, über das Spiel ihren Frust, ihre Unsicherheiten und Ängste zu bewältigen, anstatt andere Möglichkeiten der Bewältigung zu entwickeln. Dabei sind die Internetbereiche mit Suchtpotenzial vor allem bei den Onlinespielen oder bei Kommunikationssystemen wie Chats, Foren oder Newsgroups zu finden.



72 % der Jungen und 68 % der Mädchen nutzen mehrmals die Woche das Internet, um zu surfen und zu kommunizieren. Dabei nehmen Computerspiele und Onlinespiele über alle Altersgruppen hinweg stetig an Bedeutung zu. Vor allem männliche Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren, die viel im Netz unterwegs sind, spielen auch die so genannten Online-Games (Quelle: JIM-Studie 2005).

### Internetsucht – was muss beachtet werden?

Unbestritten ist auf jeden Fall, dass gerade Online-spieler sich oft sehr lange im Netz aufhalten, auch weil sich kurze Zeitspannen zum Spielen nicht lohnen. Das macht die Einschätzung, ob jemand gefährdet oder gar internetsüchtig ist, sehr schwierig. Laut den Forschern der Berliner Charité zeigen allerdings 90 % der Kinder kein außergewöhnliches Computerspielverhalten. Inwieweit die zeitintensive Nutzung des Internets von Heranwachsenden als bedenklich einzustufen ist, muss deshalb bei jedem Kind oder Jugendlichen einzeln geprüft werden. Dabei sollte nach dem Wie, dem Warum, dem Wann, dem Wie oft und dem Wie lange des Internetnutzens gefragt werden. Neben diesen äußeren Umständen spielt immer auch der individuelle Entwicklungsstand eine Rolle.

### Arbeitsauftrag:

- a) Lies den Text zur Spielsucht (Experten reden lieber über „Abhängigkeit“) genau!
- b) Würdest du ihm zustimmen? Notiere bitte fünf Punkte des Textes denen du zustimmst oder denen du nicht zustimmst – mit kurzer Begründung!
- c) Diskutiert in der Klasse folgende Frage: „Wann ist Computerspielen schlecht für mich?“
- d) Beantworte bitte folgende Fragen, anonym, aber ehrlich und nur für dich alleine:

| Frage   | Ja | Nein |
|---|----|------|
| Ich denke auch in der Schule an das Onlinespiel                                       |    |      |
| Meine Spielzeit hat sich im letzten halben Jahr verlängert                            |    |      |
| Manchmal spiele ich, auch wenn ich gar nicht spielen wollte                           |    |      |
| Oft spiele ich länger, als ich eigentlich wollte                                      |    |      |
| Der Gedanke, eine Woche nicht spielen zu können, beunruhigt mich                      |    |      |
| Wenn ich spiele, fühle ich mich besser und ich vergesse z. B. Schulprobleme           |    |      |
| Ich habe meine Eltern schon einmal angelogen auf die Frage, was ich am Computer mache |    |      |