



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 | | |