

Portfolio

zum Thema

Computerspielsucht

Marcel Dietl und Florian Adelman

Wirtschaftsgymnasium der Kaufmännischen
Schule Tauberbischofsheim

Fach: Deutsch

Lehrer: OSR. Klaus Schenck

Abgabetermin: 25. März 2011

Computerspielsucht

Inhaltsangabe

| | |
|---|----|
| 1. Einleitung..... | 3 |
| 2. Vorhandene Kenntnisse | |
| a. Marcel Dietl | 5 |
| b. Florian Adelman..... | 5 |
| 3. Problemfall Kevin Teil I..... | 6 |
| 4. Problemfall Kevin Teil II..... | 8 |
| 5. Welche Computerspiele machen besonders süchtig?..... | 10 |
| 6. Teufelskreislauf..... | 12 |
| 7. Umfrage: Bist du computerspielsüchtig?..... | 14 |
| 8. Interview mit einem WoW-Spieler..... | 16 |
| 9. Rap zum Thema „Computerspielsucht“..... | 18 |
| 10. Video: Eindrücke von verschiedenen Videospiele..... | 20 |
| 11. Fragebogen der Umfrage..... | 21 |
| 12. Stellungnahme | |
| a. Marcel Dietl..... | 22 |
| b. Florian Adelman..... | 23 |
| 13. Erworbene Kenntnisse | |
| a. Marcel Dietl..... | 24 |
| b. Florian Adelman..... | 24 |
| 14. Quellenverzeichnis..... | 25 |
| 15. Zeitplan..... | 26 |
| 16. Selbstständigkeitserklärung..... | 28 |
| 17. Anhang (CD)..... | 29 |

Computerspielsucht

1. Einleitung

Die Globalisierung schreitet unaufhaltsam voran und bringt neue Techniken mit sich. Davon profitiert auch besonders die Unterhaltungsmedien-Branche. Möglichkeiten, wie etwa drei dimensional Fernsehen für zuhause, schienen noch vor 10 Jahren unmöglich, heute ist das nichts Neues mehr. So viel Segen, wie dieser ständige Fortschritt mit sich bringt, hat er aber auch Nachteile. Einer davon ist etwa das hohe Suchtpotential von Medien wie Computerspielen. Wir, Florian Adelmann und Marcel Dietl, haben uns deshalb dazu entschlossen, in unserer Portfolioarbeit näher auf die Gefahr der Computerspielsucht einzugehen. Zum einen hat das den Grund, dass wir beide, wie wohl die meisten Jungs (und auch einigen Mädchen) in unserem Alter, gerne Computer spielen. Außerdem wird die Computerspielsucht in den Medien oft nur als Randnotiz zur Kenntnis genommen und verharmlost. Dabei wird sie unterschätzt. Sie kann ganze Existenzen, von zumeist jungen Menschen, zerstören, indem sie einen emotional abstupfen lässt und man schließlich nicht mehr sozial fähig ist. Ein weiterer schlimmer Punkt ist der eben angesprochene Aspekt, dass besonders junge Menschen betroffen sind. In einer Zeit, in der sie eigentlich in der Schule die Säulen für ihr zukünftiges Leben bauen sollten, verbringen die Jugendlichen ihre Zeit vor dem PC und vernachlässigen so ihre schulischen Pflichten. Das endet oftmals im Schulabbruch oder einem nur sehr schlechten Zeugnis. Die Computerspielsucht bewirkt also im übertragenen Sinne, dass die Jugendlichen „Pfuscher“ an ihren „Säulen des Lebens“ begehen und so oftmals in ihrem weiterführendem Leben, auch wenn sie ihre Sucht überwunden haben, noch große Probleme, etwa aufgrund eines fehlenden Schulabschlusses, haben. Zunächst muss jedoch erst einmal der Schritt aus der Sucht heraus geschafft werden. Für viele Süchtige ist genau das das Problem, da sie zwar ihre Sucht erkannt haben, den Schritt heraus jedoch nicht schaffen, da sie emotional abgestumpft sind und sich mit „Real-Life-Kontakten“ (Menschen, die man aus dem echten Leben kennt; Gegensatz

Computerspielsucht

zu Kontakten aus dem Netz) schwer tun. Es besteht jedoch Hoffnung, da in letzter Zeit viele Suchtkliniken speziell für Computerspielsüchtige eröffnet wurden. In diesen wird den Süchtigen gezeigt, dass es auch ein Leben außerhalb von Computerspielen gibt. Das passiert etwa durch Sport und gemeinsame Aktivitäten. Indes scheint die nächste Generation von möglichen Computerspielsüchtigen bereits im sehr jungen Alter Erfahrungen mit virtuellen Spielen zu sammeln. So sehen wir etwa immer häufiger in unserem Bekanntenkreis, dass Kinder bereits mit sieben oder acht Jahren viele Stunden am Tag Nintendo DS spielen. So kommen sie schon früh mit den Annehmlichkeiten von virtuellen Spielen in Berührung und sind damit vielleicht später anfälliger für eine Spielsucht am „großen Bruder“ des Nintendo DS, dem Computer.

Aufgrund diesen interessanten Aspekten und unseren eigenen Erfahrungen mit Computerspielen haben wir uns für dieses Thema entschieden.

Computerspielsucht

2. Vorhandene Kenntnisse

a. Marcel Dietl:

| Kenntnis | Prozentuale Fähigkeit |
|----------------------------|------------------------------|
| Microsoft Word | 75% |
| Microsoft Excel | 10% |
| Internet | 90% |
| Zeichnen | 20% |
| Übersichtliche Darstellung | 70% |
| Kommunikation | 70% |
| Kreativität | 50% |
| Ausdrucksweise | 70% |

b. Florian Adelman:

| Kenntnis | Prozentuale Fähigkeit |
|----------------------------|------------------------------|
| Microsoft Word | 80% |
| Microsoft Excel | 40% |
| Internet | 90% |
| Zeichnen | 20% |
| Übersichtliche Darstellung | 70% |
| Kommunikation | 70% |
| Kreativität | 40% |
| Ausdrucksweise | 70% |

Computerspielsucht

3. Problemfall Kevin

Teil I

Kevin ist 14 Jahre alt und computerspielsüchtig. Die Sucht bestimmt seinen Alltag.

Aufgewachsen ist er in einer ganz normalen Familie, er hatte immer ein schönes Leben. Angefangen hat alles, als er vor 6 Monaten von seinem Freund das Computerspiel „World of Warcraft“ (Altersfreigabe 12 Jahre) bekommen hat. Kevin war sofort begeistert von diesem Spiel. Besonders gefiel ihm daran, dass er Abenteuer in einer fremden „Welt“ erleben konnte, und das bequem von zu Hause aus. Ohne es zu bemerken spielte er von Woche zu Woche mehr in diesem Spiel, er wollte schließlich mit seinen virtuellen Freunden in „World of Warcraft“ mithalten. In der Schule fing er an sich unwohl zu fühlen, kribbelig zu sein und in Gedanken schon vor seinem Computer zu sitzen. Kevin geriet in die Computerspielsucht.

In der Gegenwart kommt Kevin von der Schule heim und muss zunächst vor den Computer. Er überprüft, welche Neuigkeiten sich in der „World of Warcraft“ abgespielt haben, erst dann kann er etwas essen und mit seiner Mutter reden. Er isst nicht viel, so hat er mehr Zeit für den Computer. Natürlich hat er so auch wenig Zeit zum Lernen, was man deutlich an seinen schulischen Leistungen sieht. Vor wenigen Monaten begann das neue Schuljahr. Letztes Jahr war er noch ein guter Schüler, nun ist er versetzungsgefährdet. Kevin stört das allerdings nicht. Manchmal macht er sich zwar Sorgen über seine Zukunft, sobald er jedoch wieder am Computer spielen kann, ist er geradezu euphorisch und glücklich. Seine Freunde haben sich von ihm abgewandt, er hatte keine Zeit mehr für sie. Doch auch das stört ihn nicht, schließlich hielten sie ihn nur vom Spielen ab. Mittlerweile hat er neun Kilos abgenommen. Seine Eltern machen sich große Sorgen und wollen etwas unternehmen. In einem verzweifelnden Akt nehmen seine Eltern ihm den PC weg, worauf Kevin mit extremer

Computerspielsucht

Aggressivität reagiert. Er schreit den ganzen Tag und beginnt Selbstgespräche zu führen. Seine Eltern sind davon so geschockt, dass sie ihm den Computer zurück geben.

Demnächst gehen sie mit Kevin in Urlaub, seine Bedingung, unter der er mitgeht, war, dass er seinen Laptop mitnehmen darf, um seine „World of Warcraft“ nicht verlassen zu müssen.

An dem „Problemfall Kevin“ lassen sich mehrere Symptome der Computerspielsucht erkennen:

- Freunde und Familie werden vernachlässigt und werden der betroffenen Person egal.
- Sie nehmen auf Grund zu geringer bzw. zu ungesunder Ernährung extrem ab bzw. extrem zu.
- Sie vernachlässigen die Schule (bzw. Arbeit).
- Sie verhalten sich seltsam und werden leicht aggressiv (besonders nimmt man ihnen den Computer ab).
- Sie wollen den PC auch im Urlaub dabei haben.

1

Weitere Symptome:

- Vernachlässigen der Körperhygiene
- „Computerbleiche“
- Kommunikationsprobleme

¹ <http://de.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070310042258AALbqUL> [Stand 16.03.2011]

Computerspielsucht

4. Problemfall Kevin

Teil II

Kevins Eltern sind auf die Bedingung eingegangen, dass ihr Sohn den Laptop mit in den Urlaub nehmen darf, um auch weiterhin World of Warcraft spielen zu können. Da sie dort nicht von ihrem Alltagsstress abgelenkt werden, gehen sie auf Kevin zu und versuchen zu verstehen, was er an diesem Spiel so fesselnd findet. Kevin ist zunächst misstrauisch, empfindet jedoch Stolz, als er ihnen zeigen kann, dass er in seinem Spiel eine Führungsposition ausfüllt und auch deutlich ältere User auf ihn hören müssen. Zusammen sprechen die drei auch Kevins schlechte Schulleistungen und seine soziale Isolation an. Zur Überraschung seiner Eltern bestätigt er ihnen, dass er süchtig nach diesem Spiel ist. Deshalb vereinbaren sie, dass Kevin, sobald der Urlaub vorüber ist, nur noch 2 Stunden am Tag spielen darf. Er ist damit einverstanden und die Eltern denken, dass das Problem ihres Sohnes gelöst sei.

Als nach einigen Wochen die ersten Klassenarbeiten zurückgegeben werden, sind Kevins Noten jedoch noch schlechter geworden. Er hat seine Eltern angelogen. Anstatt in seinem Zimmer zu lernen, hat er gespielt. Außerdem hat er mehrmals die Nacht hindurch gespielt und ist deshalb in der Schule eingeschlafen.

Kevins Eltern beschließend nun, hart durchzugreifen. Ihr Sohn darf weiterhin zwei Stunden am Tag spielen, danach muss er das Netzkabel seines PCs abgeben. Außerdem muss er regelmäßig mit seinem sportlichen Onkel Rad fahren gehen. Als weitere Sicherheit, dass Kevin sie nicht noch einmal hintergeht, nutzen seine Eltern ein Programm, das ihnen eine E-Mail zukommen lässt, wenn Kevins erlaubte Spielzeit überschritten wird. So muss er sich auch an die Beschränkung halten, wenn seine Eltern nicht zu Hause sind.

Als nach einigen Wochen die Proteste ihres Sohnes immer weniger werden und er regelmäßig freiwillig das Kabel abgibt, beschließen sie jedes Wochenende ihn

Computerspielsucht

entweder zu belohnen oder zu bestrafen, je nach seinen schulischen Leistungen und ob er sich an das Verbot gehalten hat. So besuchen sie zum Beispiel mit ihm ein Fußballspiel seines Lieblingsvereins, gehen in einen Freizeitpark, machen Ausflüge. Bei Fehlverhalten streichen sie jedoch auch sein Taschengeld oder verkürzen die Spielzeit auf eine Stunde.

Kevins Eltern bleiben strikt und geben auch nicht nach, als es ihrem Sohn schlechter geht und er wieder mehr spielen möchte. Auch wenn es für sie nicht leicht ist ihren Sohn so zu „quälen“, sie geben nicht nach. Nach vielen Monaten verbessert sich das Verhalten von Kevin, er spielt nicht einmal mehr seine zwei Stunden am Tag und hat wieder Freunde und schreibt wieder gute Noten. Er muss jedoch aufpassen, in schwierigen Zeiten nicht in seine Sucht zurück zu fallen.

An des „Problemfall Kevin“ lässt sich erkennen, wie man Süchtige von ihrem Spiel losreißen kann:

- Das Spiel nicht komplett verbieten, es ist das Leben des Süchtigen.
- Auf den Süchtigen eingehen und sich für sein/e Spiel/e interessieren.
- Die tägliche Spieldauer auf wenige Stunden begrenzen und durch Maßnahmen dafür sorgen, dass diese eingehalten werden.
- Positives Spielverhalten belohnen.
- Negatives Spielverhalten bestrafen.

Computerspielsucht

5. Welche Computerspiele machen besonders süchtig?

Ein besonders hohes Suchtpotenzial weisen Mehrspieler-Online-Rollenspiele mit Tausenden und Millionen von Spielern auf, so genannte „MMORPG“s (massively multiplayer online role playing games), bei denen man über das Internet in einer virtuellen Welt gegen andere Spieler kämpft. Dort erntet man Anerkennung und Respekt, wenn man es weit geschafft hat. Der Spieler schlüpft in die Rolle seiner Spielfigur (auch Avatar genannt) und taucht in die erfundene Welt ein. Vor allem bei neuen Spielen wird das immer leichter, da die Grafik immer besser und realer wird. Darin besteht auch das Problem, warum einige süchtig werden. Insbesondere Jungen, die z.B. in ihrer Schulklasse keine Anerkennung finden, holen sie sich dann beim „Zocken“ und schirmen sich von der Außenwelt ab.

Beispiele für solche Online-Rollenspiele sind:

- World of Warcraft oder auch „WoW“ (das wohl berühmteste Computerspiel überhaupt)
- Runes of Magic
- Rappelz
- Usw.

Computerspielsucht

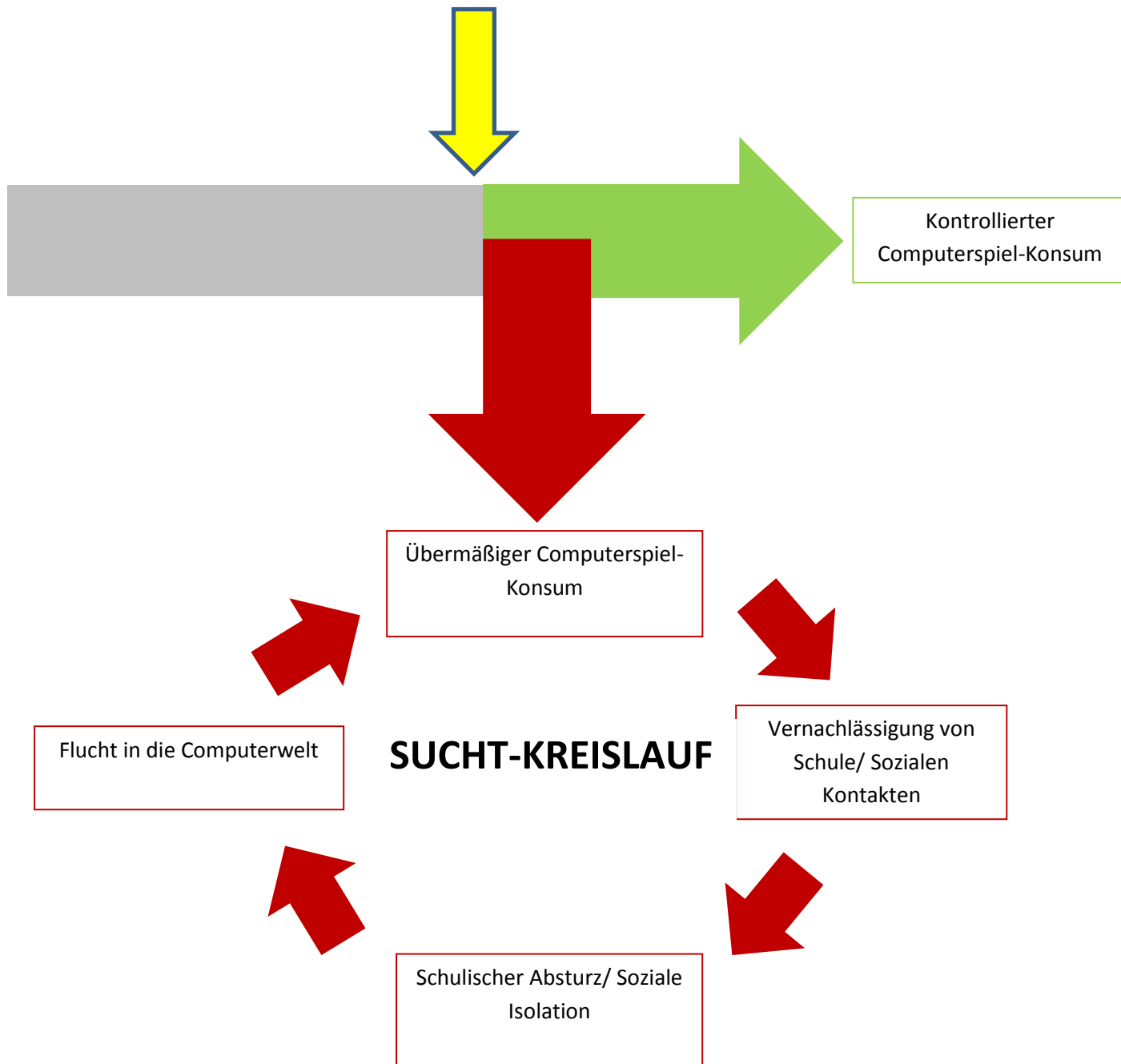
Im Internet findet sich eine Fülle solcher Videospiele. Manche sind sogar kostenpflichtig, wie beispielsweise World of Warcraft. Um in die Gemeinschaft von mittlerweile über 12 Millionen Mitgliedern eintreten zu dürfen, muss man monatlich je nach Dauer des Abonnements elf bis 13 Euro an den Software-Konzern Blizzard zahlen. WoW bringt dem Unternehmen jährlich eine Milliarde Dollar ein.^{3 4}

³ Vgl.: <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspielsucht> [Stand: 19.03.11]

⁴ Vgl.: http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft [Stand: 19.03.11]

Computerspielsucht

6. Teufelskreislauf



Computerspielsucht

An der mit dem gelben Pfeil gekennzeichneten Stelle befindet sich der Scheideweg, ob eine Person der Computerspielsucht verfällt oder nicht. Oftmals spielen Personen für längeren Zeitraum überdurchschnittlich viel Computer, etwa in den Ferien, im Urlaub oder wenn sie ein neues Spiel haben. Nur weil sie viel spielen, heißt das noch nicht, dass sie süchtig sind. Doch irgendwann kommen sie an den Punkt, an dem sich entscheidet, ob sie weiterhin so viel spielen oder ihren Konsum wieder auf einen normalen Wert drosseln können. Dieser Punkt kann zum Beispiel am Ferienende sein, wenn Verpflichtungen, wie etwa Lernen, wieder vorrangig sind. Entscheidende Faktoren für einen kontrollierten Konsum sind dann etwa die Problembewältigung im Alltag oder soziale Kontakte. Kommt es hier zum Beispiel zu einem schulischen Rückschlag nach den Ferien (etwa mehrere schlechte Noten), kann es passieren, dass die Person sich in die Computerwelt zurück zieht, da sie in den Ferien gelernt hat, wie schön und einfach diese „Parallel-Welt“ ist.

Computerspielsucht

7. Umfrage: Bist du computerspielsüchtig?

Jugendliche verbringen im Schnitt eine gute Stunde mit Videospielen. Zeiten für die Nutzung von sozialen Netzwerken wie Facebook sind nicht eingerechnet. Zwischen Mädchen und Jungen sind auch deutliche Unterschiede zu erkennen. Jungen spielen viel häufiger und länger als Mädchen. Auch mit steigendem Alter wird mehr gespielt. Interessant ist auch, dass die Jugendlichen mit höherem Bildungsgrad, sprich auf Gymnasien, weniger spielen als Hauptschüler. Das mag vielleicht auch daran liegen, dass Gymnasiasten weniger Freizeit als Hauptschüler haben.⁵

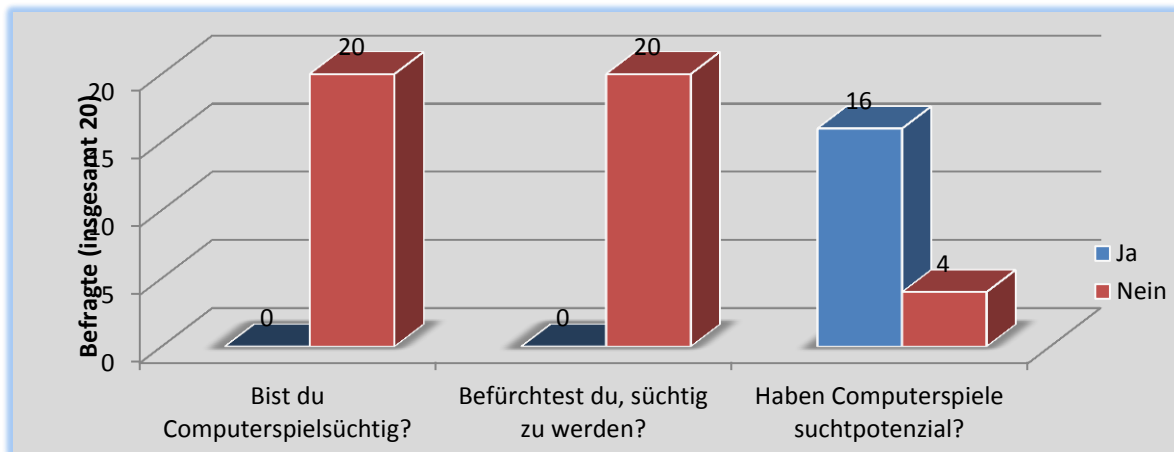
Unserer Umfrage nach, bei der wir Viel-Spieler innerhalb unseres Freundeskreises befragt haben, hält sich keiner der 20 Befragten für süchtig oder abhängig. Tatsächlich sind auch nur 0,5% der Computerspieler abhängig und 0,9% gefährdet, abhängig zu werden.⁶ Es ist also nur ein Klischee, dass man automatisch süchtig wird, wenn man häufig Ego-Shooter oder Rollenspiele spielt. „Zocker“, also Viel-Spieler, glauben meist nicht an das Klischee, halten es unserer Umfrage nach aber auch nicht für unmöglich süchtig zu werden.

⁵ vgl.: http://www.medienpaed.fb02.uni-mainz.de/lehrrertragung-archiv/images/stories/aufwachsen_im_medienzeitalter.pdf S. 10 [Stand: 20.3.11]

⁶ vgl.: Wochenzeitung: topshop vom 17.3.11, Seite 19: „Faszination am PC“

Computerspielsucht

Die Ergebnisse unserer Umfrage in visualisierter Form:



Die Umfrage bezieht sich nur auf 20 befragte Viel-Spieler aus Tauberbischofsheim und Umgebung. In anderen Regionen oder sozialen Schichten sind durchaus andere Ergebnisse möglich.

Computerspielsucht

8. Interview

Um besser die Faszination hinter dem Spiel „World of Warcraft“ zu verstehen, haben wir einen Bekannten, der „WoW“ spielt, gebeten, einige unserer Fragen zu beantworten:

1. Was ist der Reiz von WoW? Warum gibt es Personen, die es über Jahre hinweg spielen?

Für mich ist das Besondere, dass ich meinen Charakter im Spiel so erstellen kann, wie ich will. Ich kann nicht nur das Aussehen verändern, sondern auch bestimmen, welche Fähigkeiten er erlernt oder welche Ausrüstung er benutzt. Wenn man sich so schlau anstellt und eine gute Strategie hat, kann man auf diese Art sogar Spieler besiegen, die das Spiel schon viel länger spielen, als man selbst. Außerdem finde ich die Gemeinschaft gut. Man spielt nicht mit Personen, die eine künstliche Intelligenz haben, sondern mit echten Menschen, mit denen man chatten, lachen und sich austauschen kann.

2. Bemerkt du die süchtig machende Wirkung des Spiels?

Manchmal spielt man eine Stunde länger, als man wollte, weil man das Level noch machen will, aber insgesamt bemerke ich diese Wirkung nicht.

3. Kennst du in-Game Personen, die süchtig sind? Woran erkennst du das?

Naja, also es gibt schon Leute, die in ihrer Freizeit wirklich nichts anderes machen. Ein Bekannter sagt zum Beispiel, er spiele lieber den Samstagabend bis Frühs durch anstatt etwas mit seinen Freunden zu machen, falls er überhaupt welche hat. Außerdem kenne ich einen, der mehrmals im Monat krank spielt, wenn ihn die Leidenschaft gepackt hat und er lieber spielen möchte als in die Schule zu gehen.

Computerspielsucht

4. Fällt es dir schwer, das Spiel abzuschalten?

Nein, nicht wirklich. Wenn ich kurz davor bin etwas zu erreichen (Level Aufstieg oder dergleichen), kann es mich manchmal eine viertel bis halbe Stunde länger halten, aber ich habe keine Probleme einfach das Spiel auszuschalten. Das Einzige ist, wenn ich mit einer guten Gruppe unterwegs bin. Dann überlegt man es sich schon mal, ob man jetzt offline geht, denn in so einer Gruppe mit seinen online-Freunden macht das Spiel noch mehr Spaß.

5. Kannst du es nachvollziehen, dass manche Personen ihre gesamte Freizeit in dieses Spiel investieren?

Ich kann es nachvollziehen, dass manche Personen sehr fasziniert von dem Spiel sind und sich von der Spielwelt leicht aufsaugen lassen. Allerdings denke ich, dass sie irgendwann merken werden, dass sie ihre gesamte Jugend dadurch verpfuscht und nichts erlebt haben.

Computerspielsucht

9. Rap zum Thema „Computerspielsucht“

Refrain:

Komm von der Schule heim,
geh an den Laptop,
spiel gleich mal ne Runde WoW!
-Yeaah-
Ich bin süchtig! Oh, oh.

Spiele so viel Computer jeden Tag,
finde es echt geil.
Meine Sucht ist total außer Kontrolle,
aber ich sehe es nicht ein.
Ich bin dieser eine Süchtige – keiner versteht es!
Weiß nicht, was ich machen soll und zock erst mal ne Runde Warcraft!

Refrain:

Komm von der Schule heim,
geh an den Laptop,
spiel gleich mal ne Runde WoW!
-Yeaah-
Ich bin süchtig! Oh, oh.

Oh mein Gott, ich bin so kaputt,
der Computer legt mein Leben in Schutt.
Irgendetwas passiert mit mir,
kann es nicht definieren,
weiß nicht, was ich machen soll.
Und keiner kann mir helfen!

Computerspielsucht

Refrain:

Komm von der Schule heim,
geh an den Laptop,
spiel gleich mal ne Runde WoW!

-Yeaah-

Ich bin süchtig! Oh, oh.
Habe keine Freunde,
Bin alleine.

Meine Eltern wissen nicht, was sie machen sollen,
hör sie wegen mir weinen.

Oh mein Gott, so kann es nicht weiter gehen,
ich muss etwas tun jetzt.

Refrain:

Komm von der Schule heim,
geh an den Laptop,
spiel gleich mal ne Runde WoW!

-Yeaah-

Ich bin süchtig! Oh, oh.

Ich will raus aus diesem Teufelskreis,
ich muss etwas ändern.

Setze mir Grenzen,
nur noch 3 Stunden am Tag.

Es wird verdammt hart,
aber ich bin zurück jetzt!

Refrain:

Komm von der Schule heim,
geh an den Laptop,
spiel gleich mal ne Runde WoW!

-Yeaah-

Ich bin süchtig! Oh, oh.

Refrain:

komm von der Schule heim
Geh an den Laptop,
Spiel gleich mal ne Runde WoW

-Yeaah-

Ich bin süchtig! Oh, oh

Computerspielsucht

10. Video: Eindrücke von verschiedenen Videospiele

CD

Computerspielsucht

11. Umfragebogen

Umfrage

Bist du computersüchtig?

Ja

Nein

Befürchtest du, süchtig zu werden?

Ja

Nein

Haben Computerspiele deiner Meinung nach Suchtpotenzial?

Ja

Nein

Was spielst du am häufigsten oder meisten?

Computerspielsucht

12. Stellungnahme

a. Marcel Dietl

Mir persönlich hat die Portfolioarbeit besser gefallen als die Arbeit an der Hausarbeit, da man freier arbeiten konnte. Wir waren an keine sekundäre Literatur gebunden, dadurch konnten wir kreativer arbeiten. Die Zusammenarbeit mit Florian hat, wie auch schon bei vorherigen Projekten, gut funktioniert. Immerhin kennen wir uns bereits seit der 7. Klasse und wissen so auch um die Schwächen des anderen und konnten diesen entgegen wirken. Wir waren uns zwar nicht immer sofort einig, letztendlich kamen wir jedoch immer auf einen gemeinsamen Nenner. Sehr gelegen kam uns auch, dass wir beide „Microsoft Word 2010“ benutzen, somit hatten wir keine Probleme damit, dass der eine die Texte des anderen nicht öffnen konnte.

Unser Thema hat mich persönlich sehr interessiert, da ich mit 14 auch einmal eine Zeit hatte, in der ich viel Computer gespielt habe. Durch die Portfolioarbeit habe ich nun mein Verhalten von damals reflektiert und bin zu dem Entschluss gekommen, dass ich nicht süchtig war. Ich habe zwar viel gespielt, jedoch nie Freunde oder Schule vernachlässigt. Deshalb finde ich auch, dass die Leute nicht sofort eine Computerspielsucht diagnostizieren sollten, wenn eine Person viel am Computer ist. Viele, vor allem ältere Leute, halten Computerspiele für etwas Schlechtes, das nur süchtig macht. Doch diese Spiele können auch viel Spaß bereiten, jedoch nur, wenn man auch noch ein Leben neben dem Computer hat. Auf diese Weise können selbst Spiele wie „World of Warcraft“ ein guter Ausgleich für einen stressigen Tag sein.

Computerspielsucht

b. Florian Adelman

Mir hat die Portfolioarbeit eigentlich ganz gut gefallen. Ich hatte jedoch meine Probleme mit der Freiheit bei dieser Art von Hausarbeit. Ich habe lieber klare Regeln, an die ich mich halten muss. Das Thema hat diese Probleme allerdings in den Schatten gestellt. Lieber ein Portfolio mit gutem Thema als eine Literaturhausarbeit mit einem uninteressanten Werk. In der Zusammenarbeit mit Marcel war er derjenige, der mir hin und wieder in den A*sch treten musste. Er war die treibende Kraft. Das lag mit größter Wahrscheinlichkeit daran, dass er zensurmäßig im Moment nicht ganz so gut dasteht wie ich.

Die Problematik dieser Arbeit betrifft den Großteil der Jugend, die immer mehr Zeit am PC verbringt. Mein relativ stark vorhandenes technisches Wissen muss ich mir ja auch irgendwann angeeignet haben. Ich persönlich verbringe auch relativ viel Zeit vor meinem Rechner, nutze ihn aber mehr für soziale Netzwerke als zum Spielen. Schule und Freunde gehen immer vor. Ich kann sowieso nicht länger als zwei Stunden am Stück „zocken“. Irgendwann bin ich dann auch ausgelaugt, denn viele Computerspiele erfordern höchste Konzentration und beste Reaktionen. Ich möchte, was ich auch sagen muss, nicht auf Computer verzichten müssen. Zwei Wochen Urlaub ohne PC kann ich trotzdem ohne Sehnsüchte verbringen, was heißen soll, dass ich definitiv nicht abhängig bin, was noch einmal beweist, dass viel PC-Nutzung nicht unbedingt zur Sucht führt. Was den Jugendschutz betrifft, können Behörden nicht viel ausrichten. Das Internet ist ein nicht zu beherrschendes Medium, auf das heute und auch in Zukunft nicht verzichtet werden kann. Und zum Internet gehört eben der PC, und zum PC gehören Videospiele.

Computerspielsucht

13. Erworbene Kenntnisse

a. Marcel Dietl

| Kenntnis | Prozentuale Fähigkeit |
|----------------------------|------------------------------|
| Microsoft Word | 80% (+5) |
| Microsoft Excel | 50% (+40) |
| Internet | 90% |
| Zeichnen | 20% |
| Übersichtliche Darstellung | 75% (+5) |
| Kommunikation | 75% (+5) |
| Kreativität | 65% (+15) |
| Ausdrucksweise | 75% (+5) |

b. Florian Adelman

| Kenntnis | Prozentuale Fähigkeit |
|----------------------------|------------------------------|
| Microsoft Word | 83% (+3) |
| Microsoft Excel | 60% (+20) |
| Internet | 90% |
| Zeichnen | 20% |
| Übersichtliche Darstellung | 70% |
| Kommunikation | 75% (+5) |
| Kreativität | 45% (+5) |
| Ausdrucksweise | 74% (+4) |

Computerspielsucht

14. Quellenverzeichnis

Internetadressen:

- <http://de.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070310042258AALbqUL> [Stand 16.03.2011]
- <http://www.onlinesucht.de/> [Stand 17.03.2011]
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspielsucht> [Stand: 19.03.11]
- http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft [Stand: 19.03.11]
- http://www.medienpaed.fb02.uni-mainz.de/lehrrertragung-archiv/images/stories/aufwachsen_im_medienzeitalter.pdf S. 10 [Stand: 20.3.11]

Zeitungen:

- topshop, 17.03.2011, S.19, „Faszination am PC“

Bilder:

- <http://www.flickr.com/photos/17731865@N08/3266825482/sizes/z/in/photostream/> [Stand: 19.03.11]

Computerspielsucht

15. Zeit- und Aufgabenplan

| Wer? | Was? | Wie? | Bis wann? | Erledigt |
|------------------|---|------|-----------|----------|
| Marcel | Einleitung | | 14.3.11 | |
| Marcel & Florian | Vorhandene Kenntnisse | | 14.3.11 | |
| Marcel | Problemfall Kevin I | | 17.3.11 | |
| Marcel | Problemfall Kevin II | | 17.3.11 | |
| Florian | Welche Computerspiele machen besonders süchtig? | | 17.3.11 | |
| Marcel | Teufelskreislauf | | 18.3.11 | |
| Marcel & Florian | Umfrage | | 14.3.11 | |
| Marcel | Interview | | 16.3.11 | |
| Marcel & Florian | Rap | | 18.3.11 | |

Computerspielsucht

| | | | | |
|---------------------|---------------|--|---------|--|
| Florian | Video | | 18.3.11 | |
| Marcel & Florian | Stellungnahme | | 20.3.11 | |

Computerspielsucht

16.

Selbstständigkeitserklärung

Wir erklären hiermit, dass wir die Facharbeit ohne fremde Hilfe angefertigt und nur die im Literaturverzeichnis angeführten Quellen und Hilfsmittel benutzt haben.

Ort, Datum

Marcel Dietl

Ort, Datum

Florian Adelmann

Computerspielsucht

17. Anhang (CD)