

Workshop Gaming

Gesunder Umgang mit Online- und Konsolen-Spielen

Richtet sich an: Schulklassen 6–9
max. Teilnehmerzahl: 1 Schulklasse

Themen:

- Betrachtung digitaler Spiele (Bilder- und Videowelten)
- Analyse: Wann wird Spieleifer zur Sucht?
- Reflexion des eigenen Gaming-Verhaltens
- Analyse: Was macht die Attraktivität von Spielen aus?

Umfang: 3 Schulstunden
in Pforzheim / dem Enzkreis sind Bezuschussungen möglich, VHB

Die WHO (Weltgesundheitsorganisation) hat Computerspielesucht 2019 als Krankheit anerkannt.* Aktuelle Studien belegen, dass 60 % der 12–19-jährigen in Deutschland mindestens dreimal pro Woche digitale Spiele spielen. Die Hälfte dieser Gruppe sogar täglich.**

Gründe genug, einen prüfenden Blick auf Computerspiele und das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen zu werfen. Wann wird Spieltrieb zur Sucht? Wie kann ein gesunder Umgang mit digitalen Spielen aussehen?

Handy -und Konsolenspiele sind mehr als „nur“ Spiele. Sie haben zusätzliche Chatfunktionen und bieten zahlreiche Möglichkeiten der Selbstinszenierung und Selbstdarstellung, z.B. durch individuell gestaltbaren Avatare (Charaktere in den Spielen). Im Spiel ist es verhältnismäßig leicht, Held zu sein während es in der Realität schon mal knirscht. Alles zusammen übt eine große Anziehungskraft aus. Hinzu kommen psychologische Tricks der Spieleindustrie um regelmäßiges Spielen zu fördern.

Die Gefahren bei übermäßigem Gaming liegen – auch in Vorstufen zur tatsächlichen Sucht – unter anderem in sozialem Rückzug, mangelnder Ausbildung sozialer Kompetenzen, Verlust von Tagesstrukturen oder auch dem Vernachlässigen von (Schul-)Aufgaben.

In diesem Workshop lernen Schülerinnen und Schüler, die Mechanismen zu durchleuchten, nach denen viele Spiele aufgebaut sind und die sie so attraktiv machen. Sie werden dazu angeregt, ihr eigenes Spielverhalten zu analysieren und wachsam gegenüber den branchenüblichen Tricks und der Grenze zur Sucht zu bleiben.

* Quelle: golem.de, 24.05.19, Gaming Disorder: WHO stuft Spielesucht endgültig als Krankheit ein, Peter Steinlechner

** Quelle: JIM 2017, JIM 2018, Medienbeschäftigung in der Freizeit 2018