



WoW - nur ein Spiel?

# ***Inhaltsverzeichnis***

- **Gründe für Online-Spielsucht**
- **Symptome der Internetsucht nach Hahn & Jerusalem**
- **Realitäts- und Kontaktverlust**
- **Beispiel von Realitätsverlust**
- **Das Flow-Erlebnis**
- **Körperliche Folgen bei einer Spielsucht**
- **Statistiken**
- **Interview mit einem WoW-Spieler**
- **Quellen**

# Gründe für Online-Spielsucht

- hyperaktive Spieler → Suche nach immer neuen Attraktionen
- Flucht vor Realität (z.B. Minderwertigkeitsgefühle, Integrationsschwierigkeiten)
- Flow-Erlebnis
- Ausleben von Heldenfantasien
- Aufmerksamkeit und Anerkennung
- Gefühl der Kontrolle
- Angst bei Abwesenheit
- Gefühl der Verpflichtung, Verantwortung gegenüber Mitspielern
- Neuerung und Erweiterung fördern das Interesse bzw. Verlangen
- kein Sieg, kein Game Over
- Experimentieren mit eigener Identität

# Symptome der Internetsucht nach Hahn & Jerusalem

- enorme Investition von Zeit in Internet und PC
- Kontrollverlust (Reduzieren oder Aufhören nicht oder sehr schwer möglich)
- Toleranzentwicklung
- Entzugserscheinungen (Unruhe, Nervosität, Unzufriedenheit, Gereiztheit, Aggressivität)
- negative soziale Konsequenzen für die Bereiche Arbeit/Schule, Leistung und soziale Beziehungen

# Realitäts- und Kontaktverlust

- suchen Gründe und Ausreden, um sich vor sozialen Aktivitäten zu drücken
- Zeitliche Desorientierung
- Hoher Zeitaufwand
  - Keine Zeit zum Lernen
  - Abstieg im Berufs- und Schulleben
  - Verlust des Arbeits- bzw. Ausbildungsplatzes, Sitzenbleiben in der Schule
- Verlust sozialer Kontakte in der realen Welt
  - soziale Kompetenzen im Alltag mit realen Menschen gehen verloren
- Vermischung der realen Welt mit der virtuellen Welt
- WoW-Welt wird zu einer problemfreien Ersatzwelt

# Beispiel von Realitätsverlust

Vater, Mutter und die 7-jährige Tochter sind gemeinsam beim Einkaufen im Supermarkt. Die Mutter ist ein Stück vorgelaufen ohne dass der liebe Herr Papa das mitbekommen hat. Also fragt er seine Tochter: „Wo ist denn die Mama?“

Antwort der Tochter: „Die ist da vorne und schiebt (gesprochen wie „sheept“!) den Einkaufswagen.“

Daraufhin der Vater ganz entgeistert: „Wieso, die Mama ist doch kein Mage!!!“ Den verständnislosen Blick der Tochter könnt ihr euch sicher vorstellen.



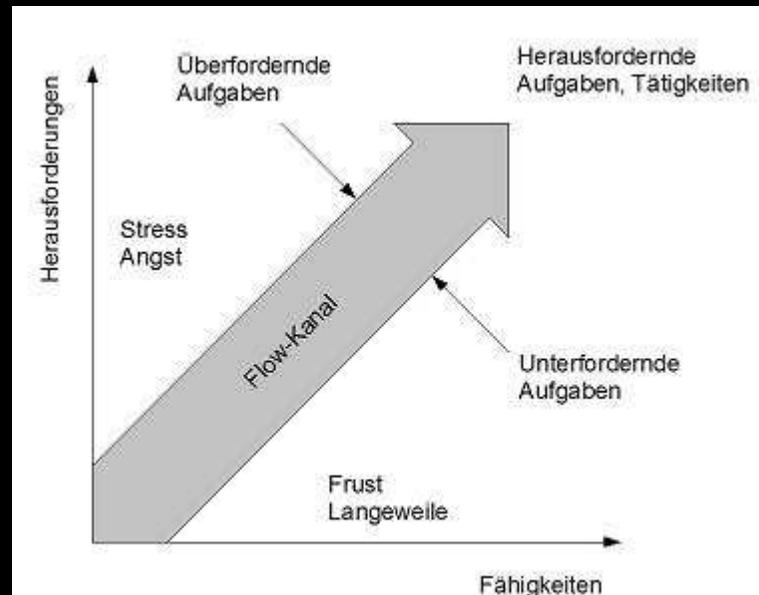
# Das Flow-Erlebnis

## Definition:

Flow ist ein Motivationszustand, welcher von innen heraus kommt.

Bei diesem Erlebnis, wirken Körper und Geist mühelos zusammen, bis sich das Gefühl, dass etwas ganz besonderes mit einem geschieht, einstellt.

- Flow beschreibt die Balance zwischen Herausforderung und Können



# Körperliche Folgen bei einer Spielsucht

- Gewichtszunahme/-abnahme
- Vernachlässigen von körperlichen Bedürfnissen (z.B. Körperpflege...)
- Psychische Schäden (Aggressionen, Depressionen)

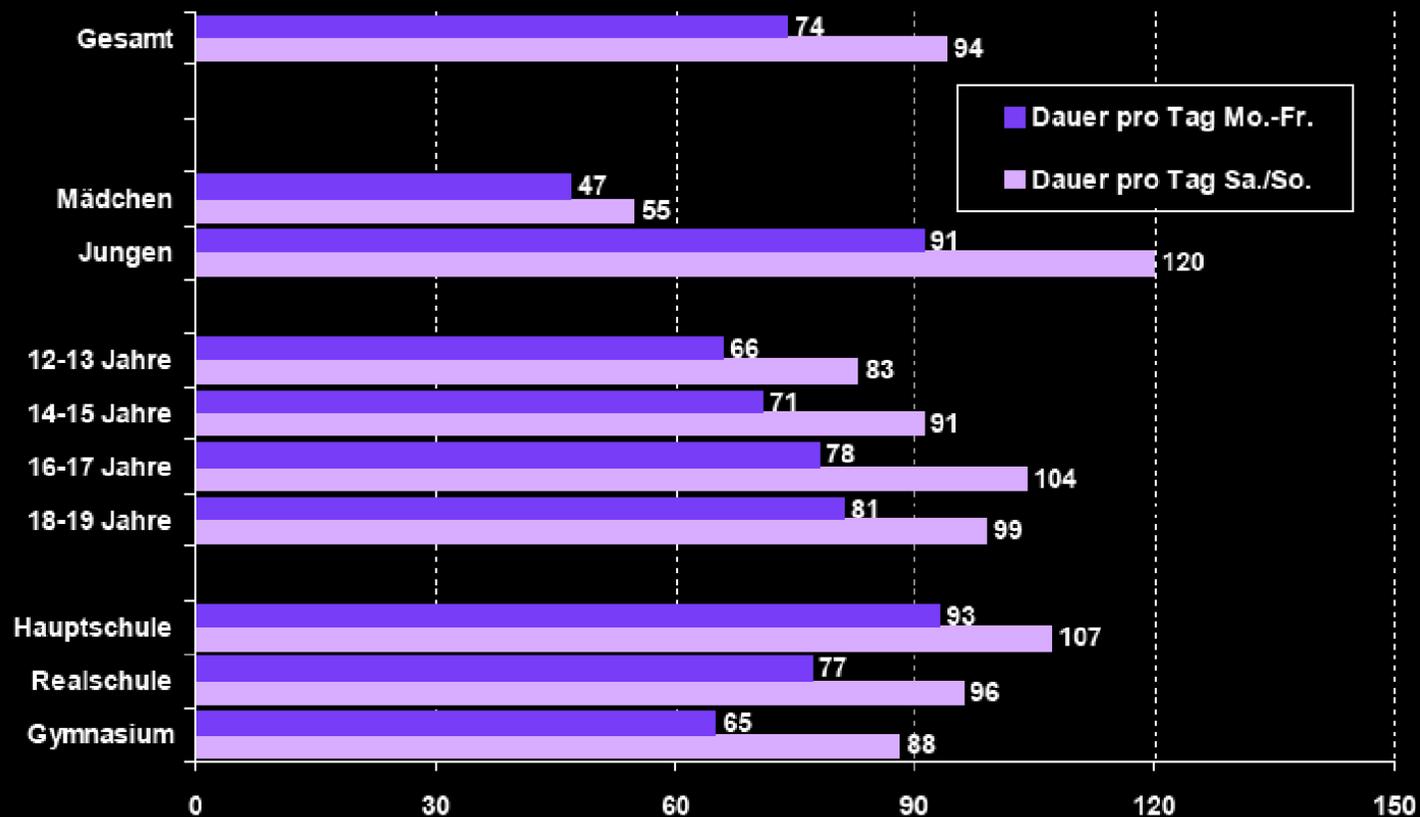
→ [http://www.youtube.com/watch?v=OMQr\\_XUS15I](http://www.youtube.com/watch?v=OMQr_XUS15I)

- Kopfschmerzen, Müdigkeit, Schlafstörungen
- Augenschäden
- Hörschädigung
- Sehnenscheidenentzündung
- Wirbelsäulenschäden (Haltungsschäden)
- Epilepsie
- evtl. Tod



# Statistiken

## Computer-/Konsolenspiele: - Nutzungsdauer der Spieler -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Minuten

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-Spielen, n=948

# Statistiken

- 70% der Befragten sind länger online als ursprünglich gewollt
- 50% der Befragten gaben an online zu sein, obwohl sie Wichtigeres zu tun hätten
- Laut Studie gibt es in Deutschland 600.000 Internetsüchtige
- mehr als 50% der Internet-Abhängigen sind spielsüchtig
- 5 bis 6% aller Spieler sind spielsüchtig in Deutschland
- 54% der Spieler sind nur Freizeitspieler
- 14.000 aller 9.-Klässler in Deutschland sind spielsüchtig
  - 23.000 davon sind gefährdet
- 15-jährige, die WoW spielten, spielten ca. 3,9 Std. am Tag
  - 8,5% davon zeigten Suchtverhalten

# Interview mit einem WoW-Spieler

*Dies ist ein Interview mit einem anonymen WoW-Spieler, welcher uns ein paar Fragen beantwortet hat.*

1. Wann hast du mit dem Spiel World of Warcraft angefangen ?

- Angefangen hab ich 2007 und spielte es bis Ende 2008.

2. Wie bist du auf das Spiel gekommen ?

- Nach 10 Tagen der Testversion habe ich mich entschieden, es richtig zu spielen.

3. Was sagten deine Eltern dazu, dass du dieses Spiel spielst ?

- Sie sagten nur, dass ich die monatlichen Gebühren selbst bezahlen sollte und dass ich es auf eigene Gefahr spielen darf.

4. Wie sahen deine Spielzeiten aus?

- Ich fing oft schon um halb 6 bis viertel nach 6 an, um auch vor der Schule spielen zu können. Nach der Schule spielte ich dann so bis 22.00 Uhr mit kleinen Essenspausen bis ich dann schlafen ging.

5. Konntest du deine Spielzeit immer selbst einschätzen?

- Ja immer ganz genau.

6. Wie viele echte Freunde hattest du ?

- Nicht weniger als vorher.

7. Wie haste du deine Zeit mit deinen Freunden genutzt ?

- Man hat ganz normal gechattet und ist rausgegangen. Das Spielen stand also nicht über ihnen.

8. Wie viele Freunde hattest du im Spiel ?

- Zu viele um eine Zahl zu nennen, weil man einfach mit zu vielen interagiert hat.

9. Wie viel Geld hast du in das Spielen investiert?

- Insgesamt ungefähr 130-180 Euro.

10. Hatte sich das intensive Spielen auf die Schulnoten ausgewirkt?

- Gar nicht, sie blieben gleich bzw. wurden durch das Spielen nicht beeinträchtigt.

11. Wie würdest du dein Spielverhalten einschätzen?

- Von den Spielzeiten war das doch schon im Bereich eines „Süchtigen“ aber es war auch kein Problem auch mal eine Woche auszusetzen.

# Quellen

- [http://www.mittelmass-genuegt.de/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=134](http://www.mittelmass-genuegt.de/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=134)
- <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/Internetsucht.shtml>
- <http://worldofwarcraft.mmocloud.com/index.php?blog=283>
- <http://www.dialogprojekt.de/ArtikelAdmin/File/Fest-Flow-Erlebnis.pdf>
- vorgegebenes Material
- <http://spielemacht.files.wordpress.com/2009/07/nutzungsdauer.gif>
- Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

Präsentiert von:

Stella

Marzena

Katharina

Eric

Marco