

Diese Seite wurde gestaltet von der Klasse 6c der Realschule Bissingen

Stimmen

Was hat dir am Zisch-Projekt besonders gut gefallen?



„Wie das alles von den Spieleherstellern geplant wird und wie das im Gehirn abläuft, war neu und interessant.“

Ira



„Ich denke, das Thema ist wichtig, da wirklich viele zocken und sich mit den Gefahren gar nicht auskennen.“

Kai



„Ich fand spannend zu hören, was man alles beachten muss, wenn man Videospiele spielt.“

Laura



„Herr Geyer hat uns alles super erklärt und wir konnten viele Fragen stellen, es war eine tolle Stunde.“

Mika



Lukas und Esko aus der Klasse 6c beim Gaming.

Foto: privat

Thema

Was motiviert zum Gamen?

Was hinter der Faszination für Videospiele steckt, findet die Klasse 6c bei einem Workshop heraus

Gaming ist heutzutage eine der beliebtesten Freizeitaktivitäten weltweit. Millionen von Menschen jeden Alters tauchen täglich in die faszinierende Welt der Videospiele ein. Gaming bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, um Spaß zu haben und neue Abenteuer zu erleben. Das findet auch die Klasse 6c der Realschule Bissingen, die sich mit diesem Thema näher befasste. Dabei wurde sie von einem Experten auf diesem Gebiet unterstützt: Michael Geyer, Lehrer und Berater am Landesmedienzentrum in Karlsruhe. In einem zweistündigen Workshop brachte er den neugierigen Schülerinnen und Schülern näher, welche Gefahren dahinter stecken und warum Menschen so gerne spielen. Doch was steckt nun hinter dieser Begeisterung?

Man schlüpft in die Rolle eines tapferen Helden, rast in teuersten Sportwagen durch realistische Landschaften, die die Spieler und Spielerinnen in eine immersive Welt ziehen und sie für Stunden fesseln. Immersiv, das bedeutet, dass man in die Welt eintaucht, man vergisst die Zeit, die Gedanken um Hausaufgaben oder den Streit mit seinem besten Freund und kann im Spiel alles machen, was in Wirklichkeit nicht möglich ist – eine Welt unbegrenzter Möglichkeiten, die zum Weiterspielen lockt. Der Grund dafür liegt in den Tiefen unseres Gehirns: Hier verbirgt sich ein mächtiger Botenstoff namens Dopamin. Beim Spielen von Videospiele wird er freigesetzt und versetzt uns in einen Zustand von Glück und Zufriedenheit. Doch dieser Kick hat eine Kehrseite: Wir können süchtig danach werden. Nicht das

Spiel selbst macht uns süchtig, sondern das Dopamin, das auch bei Drogenkonsum ausgeschüttet wird.

Ein Grund dafür ist die unmittelbare Belohnung beim Spielen. „In der Schule müssen wir oft auf Erfolge wie gute Noten warten, beim Gaming werden wir sofort belohnt“, so Michael Geyer. Diese direkten Erfolge erzeugen ein ständiges Verlangen nach mehr.

Auch die Spieleentwickler tragen ihren Teil dazu bei, dass wir am Bildschirm klebenbleiben. Durch sogenannte Bots werden Anfänger unterstützt, schnell Erfolge zu erzielen. Dies erhöht ihre Motivation, weiterzuspielen und mehr Glückshormone freizusetzen. Doch nicht nur das: Kostenlose Spiele verführen uns dazu, Geld auszugeben, um weiterzukommen. Mit diesen sogenannten In-Game-Käufen verdienen die Entwickler satte 13 Milliarden Euro, während der bloße Verkauf von Spielen nur drei Millionen einbringt. Hinzu kommen noch Werbung und Kooperationen mit bekannten Marken wie Marvel, die vor allem Kinder ansprechen und eine hohe Markenbindung erzeugen. Das ultimative Ziel dieser Firmen ist nicht das Spielerlebnis an sich, sondern die Generierung von Geld.

In einer Welt, in der die Grenzen zwischen Realität und virtuellem Spielraum verschwimmen, ist es mehr denn je wichtig, die Mechanismen hinter den Bildschirmen zu verstehen und sich ihrer bewusst zu sein.

VON NINA, SINNA, ILIANA, YANN, KAI UND KILIAN

Tipps für Kids

Woran erkenne ich, ob ich süchtig bin?

- Treffe ich mich noch mit meinen Freunden, ohne zu zocken?
- Kann ich mit dem Spiel sofort aufhören, wenn ich das möchte?
- Bin ich ehrlich, was meine Spielzeit angeht?

Wie kann ich mein Spiel kontrollieren?

- Achte auf die Altersbeschränkung: Die Spiele sind nicht ohne Grund auf ein Alter beschränkt, da sie oft Gewalt enthalten, die Alpträume verursachen kann.
- Stelle dir einen Timer: Schnell vergisst man die Zeit – mit einem Timer hast du den Überblick über deine Bildschirmzeit. Viele Spiele haben auch die Funktion, sich nach einer zuvor eingestellten Zeit selbst abzustellen.
- Erledige zuerst deine Aufgaben: Viele vergessen, ihre Hausaufgaben zu machen oder auf Klassenarbeiten zu lernen. – Frust ist die Folge und das Zocken wird verboten.

Und zu guter Letzt: Schütze deine Daten und gib niemals private Informationen über dich preis, wie zum Beispiel deine Adresse, deine Telefonnummer oder Snapchat-Namen.

VON LAURA, NORA UND ESMERALDA

ZEITUNG IN DER SCHULE

Informationen rund um das Zisch-Projekt

Im Projekt Zisch lernen Schüler die Leseformate digital und gedruckt kennen, gewinnen einen Überblick, was Zeitung bedeutet und beinhaltet, wie sie aufgebaut ist und wie Nachrichten recherchiert werden. Die Schüler werden selbst zu Journalisten, indem sie eine Zeitungsseite für die LKZ gestalten.

■ Für Schulen und Lehrer: Wenn Sie am Zisch-Projekt teil-

nehmen möchten, wenden Sie sich bitte an Markus Moog vom IZOP-Institut, Tel. (0 24 08) 58 89 19 oder per Mail an mm@izop.de.

■ Für Unternehmen: Wenn Sie sich im Rahmen von Zisch präsentieren und das Projekt fördern möchten, finden Sie weitere Infos und unseren Kontakt unter www.lkz.de/business-abos. (red)

Vor- und Nachteile von Videospiele

Folgen von Gaming reichen von einer sehr guten Reaktionsgeschwindigkeit bis zu psychischen Erkrankungen

Gaming bietet nicht nur Unterhaltung, sondern fördert auch das Hand-Augen-Zusammenspiel, wodurch geübte Spieler oft eine gute Reaktionsgeschwindigkeit haben, die auch im Sport von Vorteil sein kann.

Zum Beispiel bekommt man einen Handball zugespielt und sieht aus dem Augenwinkel direkt einen Mitspieler, zu dem man passen kann. Indem das Gaming den Austausch in Online-Chats ermöglicht, können zudem nicht nur neue Freundschaften auch über weite Stre-

cken geknüpft werden, sondern durch das Teamplay auch soziale Fähigkeiten und Problemlösungsfähigkeiten geschult werden.

Cybergrooming

Online-Chats mit Fremden können Spaß machen, nicht selten wird sich hierüber aber auch beleidigt oder bedroht, was Jugendliche belasten oder ängstigen kann. Noch viel gefährlicher ist, dass man nicht immer weiß, mit wem man in Online-Chats spricht. Cybergrooming nennt

man es, wenn Menschen falsche Identitäten annehmen, um Kontakt mit Jugendlichen aufzunehmen. Das kann tatsächlich der zwölfjährige Nils sein oder eben auch ein 47-jähriger Mann.

Schlussendlich berichtet Michael Geyer von einem Fall, der zeigt, wie ernstzunehmend das mögliche Suchtpotenzial beim Gaming ist: Ein elfjähriger Junge begann seine Eltern zu bestehlen, um In-Game-Käufe zu tätigen, also zahlte, um Fortschritte im Spiel zu machen. Der Junge war süchtig, obwohl er „nur“ fünf

Stunden in der Woche spielte. Die Internet Gaming Disorder ist als eigenständige Kategorie unter psychischen Erkrankungen anerkannt.

Warnsignale sind die Vernachlässigung echter Freundschaften und Schwierigkeiten, das Spielverhalten zu kontrollieren, sowie die Schule oder auch andere Hobbys zu vernachlässigen. „Man muss echt darauf achten, dass man nicht zu viel zockt, sondern auch mal mit Freunden rausgeht“, sagt Laura.

VON MARIE, ANNA UND COLIN

Wenn das Online-Spielen zur Sucht wird

Die Internet Gaming Disorder (IGD) bedeutet, dass Leute so viel Zeit mit Online-Spielen verbringen, dass es Probleme verursacht. Manche Leute können dann nicht mehr aufhören, zu spielen, selbst wenn sie es wollen. Sie vernachlässigen wichtige Dinge wie Hausaufgaben oder Freunde treffen, weil sie lieber spielen. Manchmal bekommen sie auch schlechte Gefühle, wenn sie nicht spielen können.

Wenn jemand IGD hat, will er oder sie immer wieder spielen, selbst wenn es Ärger gibt oder es

nicht gut für ihn oder sie ist. Manche vergessen sogar andere Dinge, die sie früher gerne gemacht haben. Das kann traurig oder frustrierend sein.

Wenn man zu viel Zeit mit Spielen verbringt, kann das auch körperliche und emotionale Probleme verursachen. Zum Beispiel können die Augen wehtun oder man kann sich traurig fühlen. Deshalb ist es wichtig, Hilfe zu bekommen, damit man weniger spielt und sich wieder besser fühlt.

VON LISA KORZER