WEITERBILDUNGSKURS

FASZINATION ONLINE-ROLLENSPIELE

Online-Rollenspiele boomen!
Während die Spielindustrie bereits Milliardenumsätze damit erzielt, weiss die Allgemeinheit bisher noch wenig über dieses neuartige Game-Genre, dessen bekanntester Vertreter das Spiel „World of Warcraft“ ist. Nach einer an 15 000 Jugendlichen durchgeführten deutschen Studie aus dem Jahr 2008 verbringen 15% aller Knaben und 5% der Mädchen mehr als 4,5 Stunden pro Tag mit Computerspielen. Besonders hoch ist die Suchtgefahr bei dem Online-Rollenspiel „World of Warcraft“. Bei diesem Spiel wurden 20% der befragten, männlichen Spieler als suchtgefährdet oder abhängig eingeschätzt. Webseiten wie www.rollenspielsucht.de geben Auskunft darüber. Dieser Weiterbildungskurs versucht umfassend über den neuen Spielekult zu informieren.

Kursleitung:	David Büttler, dipl. Religionspädagoge Amlehnstr. 37, 6010 Kriens Tel. 041 310 43 75, Mobil 078 806 51 71 E-Mail: dave@mondmil.ch , Homepage: www.gamers-point.info
Zielpublikum:	Eltern, Lehrpersonen, Schulklassen, Jugendanimation
Veranstaltungsort:	Kursraum wird durch die Veranstalter zur Verfügung gestellt.
Kursdauer:	45 – 90 Minuten (je nach Diskussion der Teilnehmenden evt. länger)
Kursziel:	Die Teilnehmer setzen sich mit der Thematik Online-Rollenspiele auseinander. Gemeinsam entwickeln sie Strategien zur Prävention vor der Sucht nach Online-Rollenspielen.
Gastperson:	Es besteht die Möglichkeit zu einer Begegnung mit einer betroffenen Person, welche wegen schweren Suchtproblemen mit Online-Games in einer Theraphie war.
Kursmaterial:	Die Veranstalter kopieren alle Kursunterlagen für die Teilnehmenden.
Infrastruktur:	Videoprojektor mit PC-Eingang, DVD-Player, Lautsprecher, Internet-Anschluss optional
Kosten:	kantonal übliche Honorar- und Spesenregelung (auf Anfrage Vergünstigung möglich)

PROGRAMM

- Powerpoint-**Präsentation** über Online-Rollenspiele.
- Eine Einführung mit aktuellen **Spieldemonstrationen** und Sequenzen aus themenspezifischen Kinofilmen.
- Alle Teilnehmenden erhalten Informationsbroschüren mit Ratgeberadressen und Tipps (z.B. Software zur Zeitkontrolle vom Computerspielkonsum).
- Der Leiter des Workshops erzählt von seinen **Begegnungen** mit von Spielsucht betroffenen Menschen. Auf Anfrage und für einen finanziellen Aufpreis kann eine Begegnung mit einem Gast durchgeführt werden, der auf eindrückliche Weise bereit ist über seine Suchtprobleme zu sprechen.
- In einer **Diskussion** sollen Erfahrungen ausgetauscht und Präventionsstrategien vor der Sucht nach Computerspielen gesucht werden.