

Übung 4: Virtuelle Welten

Felix, ein Schulkollege von Dir, ist Gamer. Er hat wenig Zeit für Schule oder Freunde, da er ganz viel Zeit an seinem Notebook verbringt. Welche Bedürfnisse erfüllt er sich mit diesem Verhalten?

- Was hat es mit dem Bedürfnis nach Spaß zu tun?
- Was hat es mit dem Bedürfnis nach Macht zu tun?
- Was hat es mit dem Bedürfnis nach Liebe und Zugehörigkeit zu tun?
- Was hat es mit dem Bedürfnis nach Freiheit zu tun?
- Was hat es mit dem Bedürfnis nach Sicherheit und Überleben zu tun?

Deine Notizen

Lösung:

- **Spaß:** Videospiele sind oft sehr bunt und ansprechend gestaltet, führen dich in spannende neue Welten, in denen du Neues entdecken kannst, Beim Spielen vergisst man leicht die Zeit und alles andere ringsum.
- **Macht:** Man hat Fähigkeiten und Kräfte, die man sonst als Mensch nicht hat.
- **Liebe und Zugehörigkeit:** zeigt sich in der Begeisterung für das Spiel; man möchte dazu gehören, weil es cool ist.
- **Freiheit:** In dieser Welt kann man sich meist frei bewegen und selbst entscheiden, wie man eine Herausforderung meistert.
- **Sicherheit und Überleben:** Oft hat man den vollen Nervenkitzel, aber es kann nicht wirklich etwas passieren.

So spannend und verlockend es sein kann, in virtuelle Spielwelten einzutauchen, Felix sollte dabei nicht auf seine echten Grundbedürfnisse in der realen Welt vergessen. Wenn man es mit dem Spielen übertreibt, verliert man die Freiheit, selbst zu entscheiden, wie man seine Zeit nützt, sowie den guten Kontakt zu sich selbst und seinen Mitmenschen. Menschen, die gefährdet sind, zu sehr in virtuelle Welten „hineinzukippen“, machen das oft, weil sie in der realen Welt ihre Bedürfnisse nicht entsprechend erfüllen können. Diese Menschen benötigen oft Hilfe, damit sie lernen, wie sie gut auf ihre echten Grundbedürfnisse achten können.