

Einen Sachtext erschließen - die 5-Schritt-Lesemethode anwenden

① Überfliege den Sachtext und nenne kurz um, um was es geht.

Videospiele bei Jugendlichen: Einblicke in die digitale Spielkultur

Videospiele haben sich in den letzten Jahrzehnten zu einem festen Bestandteil im Alltag vieler Jugendlicher entwickelt. Beliebte Spiele wie "Minecraft", "Fortnite" oder "Among Us" bieten nicht nur Unterhaltung, sondern auch eine Plattform für soziale Interaktion und kreativen Ausdruck. Doch neben diesen positiven Aspekten gibt es auch potenzielle Risiken und Herausforderungen, die mit dem Konsum von Videospielen verbunden sind. Videospiele sind interaktive Medien, die den Spielern ermöglichen, in eine andere Welt einzutauchen und verschiedene Rollen zu übernehmen. In "Minecraft" beispielsweise können Spieler ihre eigene virtuelle Welt erschaffen und gestalten, was die Kreativität und das räumliche Denken fördern kann. "Fortnite" hingegen ist ein Spiel, das strategisches Denken und Teamarbeit erfordert, um als letzter Spieler oder Team übrig zu bleiben. Trotz der positiven Aspekte ist es wichtig, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen der Zeit, die mit Videospielen verbracht wird, und anderen Aktivitäten zu finden. Laut der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung verbringen Jugendliche in Deutschland durchschnittlich etwa 12 Stunden pro Woche mit Videospielen. Ein übermäßiger Konsum kann jedoch zu Vernachlässigung von Schularbeiten, körperlicher Aktivität oder sozialen Kontakten führen und im Extremfall sogar zu einer Videospielsucht führen. Darüber hinaus ist es wichtig, den Inhalt der Spiele zu berücksichtigen. Einige Spiele enthalten gewalttätige Szenen oder behandeln Themen, die für bestimmte Altersgruppen nicht geeignet sind. Daher ist es wichtig, die Altersfreigaben für Videospiele zu beachten. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Videospiele sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf Jugendliche haben können. Es liegt in der Verantwortung der Jugendlichen selbst, aber auch der Eltern und Erziehungsberechtigten, einen gesunden und verantwortungsvollen Umgang mit Videospielen zu gewährleisten. Videospiele können ein bereichernder Teil des Lebens sein, solange sie nicht den Alltag dominieren und andere wichtige Aspekte des Lebens vernachlässigt werden.



② Lies den Text gründlich und markiere Schlüsselbegriffe

