



Hochschule Neubrandenburg  
University of Applied Sciences

# Bachelorarbeit

Im Studiengang: Soziale Arbeit

## **Computerspiele und ihre Auswirkungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen**

Vorgelegt von:

Stefan Saalow

Im Sommersemester 2015

Erstprüfer: Prof. Dr. Johannes Boettner

Zweitprüferin: Prof. Dr. Ulrike Hanke

urn:nbn:de:gbv:519-thesis2015-0361-3

Neubrandenburg, den 15.06.2015

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	1
1. Computerspiele, ihre Wirkung und Informationen zu Spielern und Nichtspielern .....	3
1.1.    Ein Abriss in die Geschichte der Computerspiele .....	3
1.2.    Der erste Blick auf das Medium .....	3
1.3.    Spielräume in der digitalen Welt .....	5
1.3.1.    Konsumenten von Computerspielen .....	5
1.3.2.    Inhalt von Computerspielen .....	6
1.3.3.    Wirkung von Computerspielen - Wirkungskreislauf .....	7
1.3.4.    Computerspiele als Wirtschaftsgut – eine Möglichkeit, um reich zu werden? .....	10
1.3.5.    Computerspiele als Kulturgut .....	11
1.4.    Was Computerspiele so fesselnd macht .....	12
1.4.1.    Neun Gründe für die Faszination nach Schell .....	12
1.4.2.    Der Flow .....	13
1.4.3.    Bindungswirkung von Computerspielen .....	14
1.5.    Kontrast – Nichtspieler .....	14
1.5.1.    Gründe für das Nichtspielen .....	15
1.5.2.    Alternativen zum Computerspielen .....	15
1.5.3.    Blickwinkel der Gesellschaft auf Computerspiele und andere Freizeitinteressen .....	16
2. Wirkung des Internets auf Spiele und Spieler .....	17
2.1.    Computerspiele online .....	17
2.1.1.    Das Entstehen einer Jugendbewegung .....	17
2.1.2.    Der Erfolgsszug der MMORPGs (Massively multiplay online role-play games) .....	18
2.1.3.    Soziales Umfeld in Online-Spielen .....	19
2.1.3.    Suchtpotential und Suchtkriterien von MMORPGs .....	20
2.1.4.    Subjektiver Blickwinkel der Spieler auf MMORPGs .....	21
2.2.    Die Risiken beim exzessiven Computerspielen .....	24
2.2.1.    Beeinträchtigung der Kontaktfähigkeit .....	24
2.2.2.    Beeinträchtigung der Konfliktfähigkeit .....	25
2.2.3.    Isolation und Vereinsamung .....	25
2.2.4.    Realitätsverlust .....	26
2.2.5.    Körperliche Folgen .....	26
2.3.    Positive Auswirkungen des Computerspielens .....	27
2.3.1.    Verbesserung des Intellekts .....	27
2.3.2.    Verbesserung der Persönlichkeit .....	28

2.3.3.	Verbesserung der sozialen Kompetenz.....	29
3.	Computerspieler im Kontext der Sozialen Arbeit .....	30
3.1.	Sucht und Abhängigkeit.....	30
3.1.1.	Definition Sucht .....	30
3.1.2	Erkennen von Suchtverhalten – Diagnosesystem der ICD 10 .....	31
3.1.3.	Computerspielen als Sucht .....	32
3.2.	Aufgabe der Sozialarbeit und Eltern .....	32
3.2.1.	Präventivmaßnahmen .....	32
3.2.1.1.	Primärprävention: Kompetenzförderung .....	33
3.2.1.2.	Sekundärprävention: Freizeitgestaltung.....	35
3.2.1.3.	Tertiärprävention: Suchthilfe.....	37
3.2.3.	Medienpädagogik.....	38
3.2.4.	Vorschläge für Eltern .....	39
3.3.	Therapeutische Wirkung von Computerspielen .....	40
3.3.1.	Warum Computerspiele für schwierige Kinder so hilfreich sein können .....	40
3.3.2.	Relevanz für Computer in der Erziehungsberatung und Kinder-Psychotherapie .....	41
	Zusammenfassung.....	41
	Quellenverzeichnis .....	43
	Eidesstattliche Erklärung .....	45

# Einleitung

Der Computer ist in der heutigen Zeit ein Medium, das nicht mehr wegzudenken ist. Er findet im beruflichen Alltag seinen Platz, um die Arbeit komfortabler zu machen. Im Büro wird diese Technik genutzt, um Datenbanken von Kunden anzulegen, Listen auszudrucken oder das Personalmanagement zu regeln. Auch das Erstellen von Schreiben und der Kontakt zum Intra- und Internet wird ermöglicht. Selbst Postboten und Busfahrer benutzen kleine Computer, um ihre Arbeit zu vereinfachen. Durch die Wichtigkeit dieses Mediums in der Berufswelt wird auch immer mehr Kompetenz im Umgang damit vorausgesetzt.

Doch auch im privaten Lebensumfeld gewinnt der Computer seit einigen Jahren an Bedeutung. Hier wird er von Jung und Alt genutzt, um für die Schule zu lernen, mit Freunden Kontakt zu halten oder um für die Arbeit noch zu erledigende Aufgaben abzuschließen. Doch besonders im Punkt Freizeitgestaltung trumpft der Personal Computer (PC) mehr und mehr auf. Zahlreiche Studien belegen, welches Suchtpotenzial Computerspiele auf Kinder, Jugendliche und sogar Erwachsene haben. Es kann dabei passieren, dass Betroffene in der virtuellen Welt versinken und ihr Umfeld vernachlässigen. Für die Schule werden keine Hausaufgaben mehr gemacht, für Freunde kaum Zeit gefunden und die Familie wird ganz schnell zu einem nervenden Faktor.

Doch worum geht es in diesen Computerspielen überhaupt? Was macht sie so faszinierend? Welche Informationen gibt es zu den Spielern und Nichtspielern? Ab wann kann man von einer Sucht sprechen? Welche Nachteile bringt das exzessive Spielen am Computer mit sich und gibt es sogar Vorteile, die die Spielenden daraus ziehen können? Welche Wirkung hat die Erfindung des Internets auf diese Freizeitbeschäftigung? Es gibt auch viele andere Hobbys, die von vielen Kindern und Jugendlichen sehr extrem praktiziert werden. Wie ist der Blickwinkel der Gesellschaft in Bezug auf Computerspiele in Vergleich zu anderen Freizeitbeschäftigungen?

Diese und noch mehr Fragen werden in dieser Arbeit mit Hilfe einschlägiger Literatur beantwortet. Ebenfalls wird aufgezeigt, wie Sozialarbeiter und Eltern mit Computerspielsüchtigen umgehen können. Gibt es präventive Maßnahmen gegen eine Sucht und werden therapeutische Maßnahmen durch dieses Medium ermöglicht?

Die Arbeit wird in 4 Teile aufgegliedert, um die Fragen bestmöglich zu beantworten. Begonnen wird mit Erklärungen, worum es sich bei Computerspielen handelt und warum sie Menschen so sehr an den Bildschirm fesseln können. Auch werden Informationen zu Spielern und Nichtspielern genannt.

Des Weiteren wird erläutert, was das Internet bezüglich dieses Hobbys ermöglicht und wie es sich auf das Spielverhalten auswirkt. Welches soziale Umfeld schafft es und warum sind gerade in Online-Rollenspielen (MMORPGs) massenhaft Vielspieler vertreten? Das exzessive Spielen bringt Risiken mit sich, die die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen beeinträchtigen können. Welche das sind, wird ausführlich behandelt.

Im 3. Teilbereich wird die Suchterkrankung zum Thema. Die Herausforderungen, die dabei an die Sozialarbeiter und Eltern gestellt werden, werden aufgezeigt und was Erziehungsberechtigte bei einem Fall der Sucht tun können. Die Anwendung von Computern in der Kinder-Psychotherapie wird hier abschließend ebenfalls angesprochen.

Zum Schluss werden Erkenntnisse dieser Arbeit mit einem persönlichen Fazit folgen.

Auf technische Belange von Computer und Internet wird diese Arbeit nicht eingehen. Der Fokus liegt darauf, Computerspiele und Spieler zu beleuchten, Gefahren und präventive Maßnahmen bezüglich einer Sucht kennen zu lernen und die richtige Positionierung von Pädagogen und Eltern zu dieser Erkrankung, aber auch zu der Freizeitbeschäftigung an sich zu erörtern.

# 1. Computerspiele, ihre Wirkung und Informationen zu Spielern und Nichtspielern

## 1.1. Ein Abriss in die Geschichte der Computerspiele

Das erste kommerziell vertriebene Computerspiel wurde 1972 auf den Markt gebracht. Das tischtennis-ähnliche „PONG“ gilt als Urvater von Computerspielen. Es war noch sehr einfach in seiner Darstellung und Aktionsmöglichkeit für den Spieler. Dennoch war dies der Beginn einer rasanten Entwicklung der Computerspiele, sowohl im technischen als auch im spielerischen Bereich. Es folgten Spiele wie *Space Invaders* und *PacMan*, die inzwischen einen Kultstatus haben. Auch bekamen „Adventure“-Spiele ihre Chance. Zunächst noch in Textform, später aber aufgrund des technischen Fortschritts, insbesondere bei der Speicherkapazität, mit grafischer Animation. In den nächsten Jahren folgten Spiele, die hohe Verkaufszahlen erreichten, z.B. *Monkey Island*, ein sehr bekannter Vertreter des Adventure-Genres und auch *Tetris*, welches Anfang der 1990er Jahre als Denk- und Geschicklichkeitsspiel große Erfolge erzielte. Zur selben Zeit wurden auch die sogenannten Ego-Shooter entwickelt, die auch teilweise erstmals in 3D (dreidimensional) spielbar waren. Die ersten Spiele dieser Art waren *Wolfenstein 3D*, *Duke Nukem 3D* und *Doom*. Bei diesem Genre wirkt der Spielende direkt aus der Perspektive des Protagonisten und schaut sozusagen durch dessen Augen. Aufgrund des Echtheitsgefühls dieser Perspektive und der Brutalität einiger Vertreter dieser Art von Spielen, wurde ein öffentlicher Verkauf dieser an Jugendliche unter 18 Jahren verboten. Dies bedeutete aber nicht, dass Kinder und Jugendliche nicht trotzdem auf anderen Wegen an diese Spiele kamen. Speziell für Kinder kamen ebenfalls zu Beginn der 1990er Jahre die ersten Spiele auf den Markt. Der wohl bekannteste Vertreter dieses Genres ist ein Ableger der Fernsehsendung *Löwenzahn* (vgl. Wink/Kindler 2002, S.28f).

## 1.2. Der erste Blick auf das Medium

Computerspielen lässt sich zunächst nur mit den Dingen beschreiben, die dabei sofort ins Auge fallen. Da ist ein Prozessor, der in einem quaderförmigen Gehäuse aufbewahrt wird. Dieser Prozessor macht das Spielen überhaupt erst möglich und wird durch das Gehäuse vor äußeren Einflüssen geschützt und gekühlt, da er mit seiner Rechenleistung viel Wärme erzeugt. Auf

dem Tisch steht der obligatorische Monitor, durch den das Geschehen visuell wahrgenommen werden kann. Des Weiteren verbindet man mit dem Computer die Boxen, um auch die akustische Wahrnehmung zu gewährleisten. Es folgen die üblichen Eingabegeräte wie Maus, Tastatur oder Joystick, mit denen das Agieren möglich wird. Um Spiele nun tatsächlich zu spielen, benötigt man Datenträger, auf denen sie gespeichert sind. CD's oder DVD's, auf denen die Software vorhanden ist, werden dazu in die dafür vorgesehenen Laufwerke im Rechner gelegt und abgespielt. (vgl. Fritz 1997, S.81)

Im Zentrum von allem steht aber der Mensch. Er bedient das Gerät, beobachtet den Monitor, startet und beendet Vorgänge, installiert und spielt schlussendlich Spiele. Das sogenannte Bildschirmspiel, welches der Akteur wie eben beschrieben betreibt, wird in 4 verschiedene Formen unterteilt:

- Arcade-Games:

Typisch hierfür sind Spielautomaten, die in Spielhallen stehen. Geschicklichkeit und Können des Spielers entscheiden in einem actionreichen Spiel, wie lange er für echtes Geld in der virtuellen Welt verweilen darf (vgl. ebenda, S.81)

- Computerspiele:

Grundlage bei Computerspielen ist ein Computer inklusive sämtlicher Peripheriegeräte, die zum Spielen erforderlich sind. Ob Ur-Computer C 64, oder leistungsstarker Personal Computer, ist die entsprechende Software auf CD oder DVD vorhanden, kann man in die virtuellen Welten eintauchen. Dabei ist nicht zu vergessen, dass diese Geräte nicht nur zum Spielen vorgesehen, sondern auch für ernsthafte Aufgaben zu gebrauchen sind (vgl. ebenda, S.81).

- Videospiele:

Auch als Konsole bekannt, ist diese Form der Bildschirmspiele nur zum Spielen konzipiert. Vertreter waren zunächst ausschließlich Nintendo und Sega, heute aber allen voran die *Playstation* und *XBox*. Diese Geräte bieten mit leistungsstarkem Innenleben ein visuelles und akustisches Spielerlebnis über den Fernseher. Im Gegensatz zum PC bieten die Konsolen-Videospiele eine einfache Bedienung, die weitaus einsteigerfreundlicher ist (vgl. ebenda, S.81).

- Tragbare Videospiele:

Gerade bei Kindern ist diese Form der Videospiele aufgrund ihrer Einfachheit beliebt. Jede benötigte Technik ist in einem tragbaren Gerät bereits vorhanden. Um zu spielen, muss man nur ein Spiel einschieben. Selbst die Stromversorgung wird mit Akkus oder Batterien gewährleistet. Der bedeutendste Vertreter für die tragbaren Videospiele ist der *Gameboy*, der bis heute in vielen Variationen und Verbesserungen auf den Markt gebracht wurde (vgl. ebenda, S.81).

Obwohl die unterschiedliche Art und Weise der Beschaffenheit der verschiedenen Bildschirmspiele offensichtlich ist, beruhen diese Spiele doch auf den gleichen technischen Voraussetzungen. Auch beim Geschehen besteht große Ähnlichkeit, sodass das Wesen der Computerspiele sich auf die anderen Formen der Bildschirmspiele durchaus übertragen lässt (vgl. ebenda, S. 81).

### 1.3. Spielräume in der digitalen Welt

Im Folgenden wird behandelt, wer Computerspiele konsumiert, welche Wirkungen sie haben und worum es eigentlich darin geht. Auch inwieweit Computerspiele sogar als Kulturgut von der heutigen Gesellschaft anerkannt sind, wird erläutert.

#### 1.3.1. Konsumenten von Computerspielen

Sieht man sich die Zahlen der JIM-Studie des *Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest* an, so erkennt man, dass dieses Medium keineswegs lediglich für einige, verirrte Jugendliche eine Alternative zu sonstigen Freizeitinteressen darstellt. Der Großteil der Jugendlichen hat zu Hause Zugang zu einem Computer. Über 50 % der Nutzer zwischen 12 und 19 Jahren besitzen sogar einen eigenen Rechner. 60 % der Jungen mit eigenem PC spielen regelmäßig daran. Auch für Mädchen wird das Medium ein immer wichtigerer Aspekt ihrer Freizeit.

Computerspieler sind aber durchaus nicht zu sehen, wie das Klischee es vorgibt. Gerade bei der Teilnahme an einer LAN-Party sind eine Reihe „softskills“ notwendig. Von der Veranstaltung dieses Ereignisses ganz zu schweigen. In diesen typisch großen Hallen stehen hunderte von PC's in einer Reihe und Jugendliche, meist junge Männer, sitzen konzentriert auf nicht



immer ergonomischen Stühlen. Um an so einer Veranstaltung teilzunehmen, nehmen die Jugendlichen teils große Reisen in Kauf. Es wird Kontakt zu Mitspielern und Mitreisenden gehalten. Das Netzwerk muss vor Ort eingerichtet werden und der zeitliche Ablauf will geplant sein. Das Mehrspielervergnügen verlangt also gewisse soziale Kompetenzen (vgl. Kaminski 2007, S.31f).

Die Motive der Menschen, Computerspiele zu konsumieren sind mit den Motiven für andere Freizeitbeschäftigungen vergleichbar. Auch beim Spielen am Computer geht es in erster Linie um Zerstreuung, Herausforderung und vor allem natürlich Spaß. Ein „Flow“-Erlebnis zu erlangen, durch das Gefühl der völligen Kontrolle und dem daraus resultierendem Erfolg, hat hohe Priorität für einen Spieler. Es geht ihm nicht darum, reaktive Handlungsschemata einzuüben, sondern Taktiken zu entwickeln und im Spiel reaktionsschnell, sowie flexibel zu handeln (vgl. ebenda, S.32).

### 1.3.2. Inhalt von Computerspielen

Computerspiele bieten für die Konsumenten verschiedene Herausforderungen am Bildschirm. Man bekämpft virtuelle Monster, erstreitet sich Siege in diversen Sportarten am Bildschirm oder organisiert das Leben der eigenen Spielfigur. 2006 hat der *Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest* Basisuntersuchungen erhoben. Es wurde untersucht, welche Spiel-titel in diesem Jahr bei Jungen und Mädchen zwischen sechs und dreizehn Jahren besonders beliebt waren. Platz eins belegte durch besondere Beliebtheit bei Mädchen, aber auch bei Jungs *Die Sims*. Auf Platz 2 rangierte die Fußballsimulation *Fifa* aufgrund hoher Beliebtheit bei den männlichen Konsumenten. Der Zauberlehrling *Harry Potter* belegte Rang 3 und war bei beiden Geschlechtern sehr angesagt. Warum sind gerade diese Spiele so beliebt und welche Inhalte bieten die verschiedenen Vertreter?

- Harry Potter (Action-Adventure):

Der junge Zauberer fasziniert die Kinder und Jugendlichen in Büchern, Filmen und Bildschirmspielen. Da er altermäßig zur Zielgruppe passt, ist es für die Konsumenten einfach nachzuvollziehen, welche Probleme Harry in der Schule und im Umgang mit anderen hat. Besondere Spannung hierbei bietet natürlich die magische Welt mit samt seinen Wesen, Zaubern und Bösewichten, in die sich die Kinder beim Ansehen der Filme, Lesen der Bücher und spielen der Spiele nur zu gern hineinversetzen. Letzteres

erlaubt ihnen sogar, ins Geschehen einzugreifen und mit Harrys Geschicken selbst wirksam zu werden (vgl. Witting 2007, S.35).

- FIFA (Sportspiel):

Hier spielt es weniger eine Rolle, wie fit der Mensch am Bildschirm ist oder wie gut im Umgang mit einem Ball. Bei *FIFA* geht es um Geschick und Köpfchen bei der Steuerung virtueller Spieler. Dies spricht Fußballfreunde aller Altersgruppen an und wirkt sich dementsprechend auf den Verkauf aus. *FIFA* steht mit seiner jährlich neuen Auflage stets oben in den Verkaufscharts (vgl. ebenda 2007, S.36).

- Die Sims (Alltags-Simulation):

Hier erstellt man sich eine eigene, individuelle Spielfigur und steuert diese anschließend durch die virtuelle Welt. Der Spieler ist zuständig für das Überleben dieser Figur. Er baut ihr ein Haus zum Wohnen und richtet es mit allem Zubehör ein. Die Spielfigur muss am Leben gehalten werden, indem sie isst, trinkt und schläft. Außerdem geht es ihr nur gut, wenn sie virtuelle Freunde hat, mit durch Arbeit verdientem Geld den Komfort aufbessert und die Wohnung sauber ist. Besonders viel Anhang findet das Spiel durch die Möglichkeiten der Einbringung von eigener Identität. Die Spielfigur ist äußerlich und charakterlich derart veränderbar, dass man sie der eigenen Identität anpassen kann. *Die Sims* erfüllt (zumindest virtuell) Träume. Das eigene große Haus mit samt der dazugehörigen Hightec-Ausstattung wird hier schnell möglich. Dieser Aspekt hat für die Konsumenten eine große Bedeutung. Zwar erkennen sie die Grenzen einer Simulation, jedoch liegt der besondere Reiz in den vielfältigen Parallelen zum realen Alltag.

Aus einem riesigen Angebot an Computerspielen wählen die Kinder und Jugendlichen diejenigen aus, die ihren Freizeitinteressen, Fähigkeiten und Wünschen entsprechen. Die aktuelle Lebenssituation spielt ebenfalls eine Rolle, sodass die Konsumenten lebensstypisch entscheiden (vgl. ebenda, S.37f).

### 1.3.3. Wirkung von Computerspielen - Wirkungskreislauf

Das Spielen am Computer wurde von Anfang an sehr kritisch thematisiert. Es ging der Gesellschaft weniger darum, die virtuelle Welt und ihren Anhang zu verstehen, stattdessen wurden und werden ständig Fragen bezüglich Befürchtungen dieser Freizeitbeschäftigung gestellt. Der

Großteil der Öffentlichkeit ist von dem Klischee überzeugt, Computerspieler sind eine kleine Gruppe der Jugendlichen, die sehr intensiv spielt und Spiele mit aggressiver Thematik bevorzugen. Die Gesellschaft, so vermutet man, stellt über Computerspieler folgende Hypothesen auf:

- *Besonders Spiele mit gewaltorientierter Thematik fördern die Aggressivität von Spielern.*
- *Konsumenten werden durch das Medium weniger empathisch gegenüber anderen. In Sachen Leid, Verletzung und Aggression werden die Spieler bezüglich der virtuellen und realen Welt abgestumpft.*
- *Computerspieler verlieren den Sinn für die Realität, sie projizieren ihre virtuellen Erfahrungen auf die reale Welt.*
- *Computerspiele machen einsam. Sie zerstören das Verlangen nach sozialen Kontakten und fördern die Abneigung gegenüber der realen Welt.*
- *Computerspiele machen süchtig. Spieler vergessen die Zeit und ihre Pflichten und werden abhängig vom Leben in der virtuellen Welt (vgl. Fritz 2007, S.47).*

Die tatsächliche Wirkung von Computerspielen auf Spieler lässt sich mit der altbekannten Frage „Machen Computerspiele aggressiv?“ erklären.

Diese Diskussion rückt immer dann besonders in den Vordergrund, wenn ein Jugendlicher zum Entsetzen aller einen Amoklauf durchgeführt hat. Sofort fühlen sich Politiker in der Verantwortung, neue Gesetzesinitiativen zu erschaffen und wissenschaftliche Institute aktualisieren mal wieder die Forschungskreisläufe bezüglich dieses Themas. Was aber ausbleibt, sind verlässliche Antworten auf ziemlich simpel klingende Fragen. Die Wirkung der Computerspiele auf Spielende erweist sich zu komplex für klare Antworten.

Fachwissenschaftler sind sich einig: das Medium und seine virtuelle Welt hat keine direkten Einwirkungen auf die reale Welt. Auch ist es unerheblich, ob Spiele gewalthaltig sind oder nicht. Zwischen Medium und Konsument besteht ein komplexes Wechselspiel, welches die Wirkung von Medium auf Konsument auslöst. Auf beiden Seiten spielen viele Faktoren eine Rolle. Welche Art von Gewalt wird im Medium dargestellt und in welcher Form? Psychische, Physische oder Strukturelle Gewalt? Wird die Gewalt nur angedeutet in ironischer und distanzierter Form oder kommt sie reißerisch und brutal zur Geltung? In welchen Kontext wird die

Gewalt eingebettet? Geschieht sie in futuristischen Welten, historischen Sachverhalten oder realitätsnah? Auch auf der Seite des Konsumenten sind die Faktoren vielschichtig. Die Zuwendung oder Abneigung gegenüber gewaltorientierter Medien ergeben sich aus subjektiven Vorlieben und Interessen. Auch das Geschlecht, Alter und die Bildung, sowie die berufliche Tätigkeit und vieles mehr wirkt sich auf die Intensität und die Verarbeitung der Nutzung oder eine eventuelle Distanzierung zum Produkt aus.

Untersuchungen von Schülern ergaben, dass sie sich Spiele aussuchen, die zu ihrer Persönlichkeitsstruktur passen. Bei der Frage, ob gewalthaltige Spiele aggressiv machen, muss man das gesamte Lebensumfeld des Spielers im Auge behalten. Es handelt sich um ein komplexes System aus erlebter realer und virtueller Gewalt. Es lassen sich hieraus Wirkungskreisläufe modellieren, die verdeutlichen, wie sich gewalthaltige Medien mit anderen Wirkgrößen des realen Lebens kreuzen (vgl. ebenda S.48-50).

Im Zentrum dieses Wirkungskreislaufes befindet sich der Computerspieler. Seine aktuelle Lebenssituation spielt eine fundamentale Rolle, seine Persönlichkeit, seine Situation mit den Eltern, Schule und Beruf sowie im Freundeskreis. Auch von Bedeutung ist seine Lebenserfahrung und Kompetenz im medialen Umgang. Ist diese Lebenssituation eher bespickt von Aspekten wie Frust, schlechte Zukunftsperspektiven, soziale Abgeschiedenheit oder ähnliches, ist es wahrscheinlicher, dass gewalthaltige Fantasien und aggressive Handlungsbereitschaft ausgeprägt werden. Die Spieler wählen Spiele mit Berücksichtigung ihres subjektiven Lebenstypus. Dies ist ein essenzieller Punkt im Wirkungskreislauf. Bei dieser strukturellen Koppelung bilden sich Gewohnheitsmuster heraus, die sich wiederum auf die Persönlichkeit des Spielers und dessen sozialen Umfeldes wirken. Die vorgeprägten Dispositionen verstärken sich in der Regel also einerseits durch die Lebenssituation und Persönlichkeit des Spielers, andererseits durch die Auswahl der Computerspiele aus der strukturellen Koppelung.

Gewalthaltige mediale Angebote machen dementsprechend nicht aggressiv, sondern binden sich verstärkend in einen komplexen Wirkungskreislauf ein. Dieser beinhaltet die Persönlichkeit und Lebenssituation des Spielers und seine darauf bezogenen medialen Präferenzen (vgl. ebenda, S.51f).

#### 1.3.4. Computerspiele als Wirtschaftsgut – eine Möglichkeit, um reich zu werden?

Viele junge Spielefans würden später nur zu gern mit ihrem Hobby auch ihr Geld verdienen. Ihnen steht dabei natürlich der Spaß im Vordergrund, aber auch der Reiz, spielend Geld zu machen. Doch wie realistisch ist es tatsächlich, mit dem Spielen am Computer auch den Lebensunterhalt zu bestreiten, oder sogar reich zu werden? Die folgenden zwei Beispiele sind sehr neuartige Gelegenheiten dazu (vgl. Pohlmann 2007, S.57).

##### E-Sport

Wenn Menschen das Wort Sport hören, verbinden sie es mit Fußball, Fitness, Athletik oder ähnlichem. Doch auch Schach oder Poker zählen zur Verwunderung vieler dazu. Nun gewinnt eine neuartige Sportart immer mehr an Bedeutung: E-Sport (elektronischer Sport). In Süd-Korea hat E-Sport ungefähr die Anerkennung wie Fußball in Deutschland. Spiele wie *Starcraft* sind hier ein Volkssport. Auch die US-Regierung erkannte ab 2013 E-Sportler offiziell als Athleten an und löste somit das Visa-Problem vieler einreisender asiatischer und europäischer Spieler. Mit der wachsenden Anerkennung steigt auch das Preisgeld auf E-Sport-Turnieren. Die heutigen Relationen des Gesamtgewinns eines großen Turniers belaufen sich auf sage und schreibe bis zu zehn Millionen Dollar. Das Siegerteam eines *Dota2*-Turniers erlangte über den Zeitraum des 18. bis 21. Juli 2014 den Sieg, der mit fünf Millionen Dollar Preisgeld dotiert war. Das Team auf dem zweiten Platz musste sich mit rund 1,5 Millionen Dollar zufrieden geben und das 3.-platzierte Team bekam immerhin noch etwa eine Million Dollar. Lediglich die letztplatzierten 15 und 16 bekamen keinen Preis. Auch große Fernsehsender werden aufmerksam auf diese Sparte. Der größte US-Sportsender *ESPN* übertrug das Finale live im Fernsehen, wodurch mitunter diese Summen möglich wurden. (vgl. Roodsari 2014, Internetquelle)

##### Onlinespiel - als Langzeitspieler Geld verdienen

Bei Online-Spielen ist es teilweise sehr zeitintensiv, seine Spielfigur auf dem besten Stand zu halten. In *World of Warcraft* muss der Spieler Charaktere im Level steigern, indem er virtuelle Monster bekämpft. Auf gleichem Wege erhält er auch Ausrüstung, um die nächststärkeren Gegner besiegen zu können. Einige Unternehmen und private Spieler haben sich die Beliebtheit solcher Spiele zu Nutzen gemacht und bieten sogenannte *Level-Dienste* an. Diese kann man gegen einen vereinbarten Geldbetrag in Anspruch nehmen, um seine Spielfigur auf ein

bestimmtes Level zu bringen. Der Besitzer des Charakters überlässt den Agenturen seinen Account und erhält diesen nach Erreichung der vereinbarten Ziele wieder. Vor allem in Asien heuern Firmen junge Spieler an, die zu Billiglöhnen tagelang spielen. Im Jahr 2007 hat dieser Service von Level 10 bis zum Höchstlevel 60 ca. 240 Euro gekostet und etwa 15 Tage Arbeitszeit in Anspruch genommen (vgl. Pohlmann 2007, S.61f).

Auch die aktuellsten Gegenstände sind in Online-Spielen sehr beliebt, da in diesen Spielen regelmäßig neue Inhalte (u.a. Gegenstände, Zonen, Monster) hinzugefügt werden, um das Interesse der Spieler zu erhalten. Es ist schwierig für Normalspieler, mit den Vielspielern mitzuhalten und stetig auf dem neuesten Stand zu sein. Doch auch hier ist es möglich, für echtes Geld virtuelle Waffen, Rüstungen und Zauberutensilien zu kaufen. Selbst die *World of Warcraft*-Währung „Gold“ kann auf *ebay* gehandelt werden. Zwar verstößt dies gegen die Spielregeln und kann mit einem „Ban“ (Spelausschluss) geahndet werden, jedoch gibt es diesbezüglich trotzdem viele Angebote. Im Jahr 2007 konnten 7000 Goldstücke für rund 140 Euro erworben werden. In etwa zehn Euro die Stunde konnte sich so ein Vielspieler hinzuverdienen (vgl. ebenda 2007, S. 62).

#### 1.3.5. Computerspiele als Kulturgut

Spiele gehören zum Kulturgut der Menschen. Sowohl Kartenspiel, Ballspiel, Theaterspiel als auch Wortspiel und andere Arten zählen zum kulturellen Bestand der Menschheit. Geht es aber um das Spielen am Computer, so treten verschiedene Meinungen bezüglich der Kultur auf. Die jungen Leute haben Gefallen daran und schätzen diese bereits Jahrzehnte alte Freizeitbeschäftigung. Die Älteren sind demgegenüber sehr argwöhnisch, da die digitale Welt zu fremd und unvertraut ist im Gegensatz zur kulturellen technischen Seite (vgl. Kaminski 2007, S.65).

Kultur bedeutet, dass etwas von Menschen „gepflegt“ wird. Computerspiele werden weltweit täglich von Millionen Menschen gespielt. Damit gehören sie durchaus zur Freizeit- und Populärkultur. Sie werden aufwendig künstlerisch und kreativ von Menschen entwickelt und enthalten uralte spielerische Aspekte wie Strategie, Rollenspiel, Kampf und Rätsel. Es gibt Museen auf der ganzen Welt, die die Geschichte von Computerspielen belegen. Man erkennt, dass Computerspiele die alten, technischen Spielgeräte wie Puppenhäuser oder Holzeisenbahnen nicht ersetzen. Eher schließen sie sich an die kulturelle Überlieferung an und ermöglichen eine

digitale Darbietung vieler, verschiedener, längst bekannter Spielformen. Andere Kulturgüter, wie Musik, Bilderkunst oder Fernsehen haben viele Parallelen zu Computerspielen. Jede Form wird von Menschen erschaffen und rezipiert (vgl. ebenda 2007, S.65ff).

## 1.4. Was Computerspiele so fesselnd macht

### 1.4.1. Neun Gründe für die Faszination nach Schell

Fred Schell zufolge gibt es neun Gründe für die Faszinationskraft von Computerspielen. Aus eigenen Befragungen und der Analyse vorliegender Literatur kam er zu folgenden Ergebnissen.

Grund 1 – Spannung: Spiele sind grundsätzlich so konzipiert, dass die Herausforderung mit jedem Level steigt. Man erreicht mit entsprechendem Zeiteinsatz immer mehr Fähigkeiten und muss immer mehr und schwierigere Gegner bezwingen, um einen Fortschritt zu erzielen. Dieses Konzept erhält die Spannung aufrecht und die Spieler am PC (vgl. Schell 1989, S.117).

Grund 2 – Entspannung: Für viele Konsumenten bedeutet Spielen am Computer das Ausblenden aktueller Probleme. Man kann sich auf die Aufgaben im Spiel konzentrieren und vergisst den Misserfolg, die Angst oder den Ärger der Realität. Dieses Abschalten der realen Welt empfinden viele als eine Art der Entspannung. (vgl. ebenda, S.117)

Grund 3 – Abtauchen: Durch die stetigen akustischen und visuellen Stimulationen, die ein Spieler mit seinen Aktionen hervorruft, taucht er mehr und mehr vollkonzentriert in die virtuelle Welt ein. Die stetigen Anforderungen eines Spiels zu erfüllen, kann zu einem „Flow“-Erlebnis führen und die Konsumenten so in den Bann ziehen (dazu mehr in 1.4.2.) (vgl. ebenda, S.117).

Grund 4 – Macht: Ein aktives Eingreifen ins Geschehen ist, im Gegensatz zum Fernsehen, durch Eingabegeräte und die technische Struktur von Computern möglich. So können die Spieler Dinge auslösen, beenden, Effekte erzeugen, in die Welt eingreifen und sie verändern. Man ist nicht irgendjemand, sondern z.B. der Held, der die Welt rettet (vgl. ebenda, S.117).

Grund 5 – Erfolg: Der Erfolg in Computerspielen unterscheidet sich wesentlich zum realen Erfolg. Virtuelle Erfolge sind meist schnell sichtbar und unmittelbar. Die direkte Rückmeldung eines Erfolges ist durch den Erhalt von Punkten oder Gegenständen sofort spürbar. Natürlich

benötigt man auch die entsprechenden Fähigkeiten, wie Geschick und Reaktion, um Erfolge zu erzielen. (vgl. ebenda, S.118)

Grund 6 – Klarheit: Dem Spieler ist wichtig, dass er genau weiß, welche Handlungsmöglichkeiten er hat. Sollte dies nicht der Fall sein, wird er schnell im Handbuch oder ähnlichem nachschlagen, um den gewünschten Erfolg zu erzielen (vgl. ebenda, S.118).

Grund 7 – Ästhetik: Der technische Fortschritt ermöglicht es, eine immer buntere, schönere und realere Spielwelt zu erschaffen. Das beeindruckt, obgleich gewisse beabsichtigte Unterschiede zur realen Welt vorhanden sind, damit der Spieler sich auf das Wesentliche konzentrieren kann (vgl. ebenda, S.118).

Grund 8 – Kompensation: Abenteuer zu erleben, wird für viele Kinder gerade durch die Urbanisierung immer schwieriger. In Computerspielen haben sie die Möglichkeit Höhlen zu erforschen, Berge zu erklimmen und Wälder zu durchstreifen. Diese virtuellen Entdeckungsreisen können Realitätsverluste durchaus kompensieren und das Erleben von Wildnis und Abenteuer ermöglichen (vgl. ebenda, S.118).

Grund 9 – Geselligkeit: Wie diese Arbeit noch zu genügend erläutern wird, hat das Zusammenspiel mit anderen eine große Bedeutung für Spieler. Das Teilen seiner Erfolgserlebnisse und die kollektive Begeisterung mit anderen sorgt für noch mehr Spaß am Spiel (vgl. ebenda, S.118).

#### 1.4.2. Der Flow

Bei einem Flow-Erlebnis verschmelzen Bewusstsein und Handlung eines Menschen ineinander. Höchste Konzentration und das Ausblenden aller äußeren Einflüsse, sowie die eigenen Gedanken an z.B. Konsequenzen des aktuellen Handelns, ist Voraussetzung für den Flow. Konsumenten von Computerspielen haben zumeist das Ziel, diesen zu erleben. Dazu benötigt der Spieler Aufgaben, die eine klare Struktur aufweisen und immer schwieriger, aber stets zu bewältigen sind. Er muss mit dem Geschehen verschmelzen, ohne groß darüber nachzudenken. Durch den Flow ist es dem Spieler möglich, seine eigene Identität und die damit verbundenen Sorgen und Probleme kurzzeitig zu vergessen.



Jürgen Fritz hat Untersuchungen bezüglich des Flows ausgeführt und kam zu dem Schluss, dass dieses Erlebnis ein erheblicher Faktor ist, warum Menschen mit dem Computerspielen anfangen und auch dabei bleiben. Sie möchten den Flow immer und immer wieder erleben. Die Spieler möchten durch ihre eigenen Kompetenzen die Kontrolle erlangen, denn dies fördert die Entstehung positiver Gefühle in ihnen. Sie handeln im Spiel nach einer inneren Logik, die kein bewusstes Eingreifen ihrerseits erfordert. Flows können in den verschiedensten Aktivitäten erlebt werden, wie beim Fussball, Surfen oder eben in Computerspielen. (vgl. Wink/Lindner 2002, S.54f).

### 1.4.3. Bindungswirkung von Computerspielen

Zwei Teil-Funktionskreise sind unter den richtigen Umständen für eine starke Bindungswirkung von Computerspielen verantwortlich: die „Frustrations-Spirale“ und die „Flow-Spirale“. Die Frustrationsspirale sorgt durch negative Emotionen aufgrund nicht erreichbarer Spielziele dazu, dass die Spielinhalte und Ziele immer begehrenswerter für Spieler werden. Sie werden dadurch regelrecht gezwungen, mehr Zeit und Konzentration aufzuwenden. Die „Flow-Spirale“ hingegen gewinnt durch positive Emotionen während des Spielens an Bedeutung. Die Spieler erwarten hier, dass sich das Gefühl der Lust immer wieder herstellen lässt. Ziel der Spieler ist, ein befriedendes Spielerlebnis zu erhalten. Erreicht wird dies durch die Verbindung der beiden Spiralen. Sie dienen als Motor der Spielmotivation insofern, dass die Spieler sich stets emotional in einer der beiden befinden. Sind Aufgaben zu schwierig, oder lässt die Konzentration nach, verlässt der Spieler die „Flow-Spirale“ und geht in die „Frustrations-Spirale“ über. Das Überwinden dieser, um erneut in die „Flow-Spirale“ zu gelangen, benötigt Zeit und Konzentration. Infolge dessen kann er die Kontrolle wiedererlangen und zum Flow-Erlebnis kommen. Prämisse für die Motivation dafür ist, dass das emotionale Gehirn abgespeichert hat, inwieweit sich das Durchlaufen der beiden Spiralen letztendlich lohnt und für ein befriedigendes Spielerlebnis erstrebenswert ist (vgl. Fritz 2011, S.40f).

### 1.5. Kontrast – Nichtspieler

Es wurden 1.111 Schüler und Schülerinnen bezüglich ihrer Aktivität mit Bildschirmspielen befragt. Lediglich 105 davon hatten praktisch keine Erfahrung im Umgang damit. Auffällig ist, dass die große Mehrheit (76%) davon Mädchen sind. Außerdem wurde herausgefunden, dass

überdurchschnittlich viele Kinder von Selbständigen enthaltsam gegenüber Bildschirmspielen sind. Im Folgenden wird aufgeklärt, aus welchen Gründen Kinder und Jugendliche nicht am Computer spielen (vgl. Vollmer 2000, S.167f).

### 1.5.1. Gründe für das Nichtspielen

Ausdrücklich von Eltern verboten wird das Spielen am Computer nur 18,4 % der Nichtspieler und Nichtspielerinnen. Die häufigste Ursache (48,4%) für Nichtspielen ist das Fehlen eines entsprechenden Gerätes. Geht man davon aus, dass Eltern nicht möchten, dass ihre Kinder Computer spielen, so stellen sie in erster Linie keine ausreichenden finanziellen Mittel zur Verfügung. Natürlich gibt es aber auch viele Kinder und Jugendliche, die einfach nicht spielen wollen. Die sechs häufigsten Gründe sind (mit Mehrfachnennung) (vgl. Vollmer 2000, S. 168f):

1.	Ich mache lieber etwas anderes	-	80,0 %
2.	Ich finde Computerspiele langweilig	-	49,4 %
3.	Spiele sind mir zu teuer	-	45,9 %
4.	Ich glaube, Spiele sind schlecht für die Gesundheit	-	37,8 %
5.	Ich habe keine Zeit zum Spielen	-	29,5 %
6.	Ich denke, ich kann das nicht	-	18,2 %
7.	Meine Freunde spielen solche Spiele nicht	-	15,5 %

Im Vergleich zu anderen Freizeitaktivitäten scheint der Computer für die befragten Nichtspieler und Nichtspielerinnen einfach keine Alternative zu sein. Sie sind u.a. schlichtweg zu langweilig, zu teuer oder sie denken, Spielen am Computer sei schlecht für die Gesundheit. Letzteres wurde von den Befragten möglicherweise vom Erwachsenenargument übernommen (vgl. Vollmer 2002, S.169).

### 1.5.2. Alternativen zum Computerspielen

In der Befragung der Heranwachsenden wurde untersucht, wie sie ansonsten ihre Freizeit gestalten. Interessant hierbei ist, dass die Freizeitaktivitäten der Spieler sich kaum zu denen der Nichtspieler unterscheiden. Beide Typen (Spieler/Nichtspieler) spielen oft draußen mit anderen Kindern (68%/62%), hören Musik (61%/61%) und lesen gern (34%/42%). Lediglich beim Treiben vom Sport (60%/47%) gibt es signifikante Unterschiede. Ganze 21 % der Nichtspieler

gaben sogar an, nie Sport zu treiben, während dies bei lediglich 7 % der Spieler der Fall ist. Es gibt anscheinend mehr Sporttreiber unter den Computerspielern als unter den Nichtspielern (Vollmer 2002, S.172f). Man sollte allerdings berücksichtigen, dass die Mädchen unter den Nichtspielern überwiegen. Diese lagen in den Umfragewerten bezüglich Sport rund 10 % unter denen der Jungen und hatten dafür höhere Werte im Bereich Basteln, Musik und Kunst (vgl. Vollmer 2002, S.173f). Bei dieser Befragung fällt sehr ins Auge, dass die Spieler unter den Befragten *Sport* mit rund 80 % an erster Stelle nannten. *Fernsehen* und *Computerspiel* ist dagegen weit abgeschlagen nach *Werken* (Platz 2, 9,6%) auf Platz 3 mit nur 4,4 %.

### 1.5.3. Blickwinkel der Gesellschaft auf Computerspiele und andere Freizeitinteressen

Die Gesellschaft ist der Ansicht, Kinder sollten draußen herumtoben und sinnliche Erfahrungen sammeln. Es kann nicht förderlich oder gesund sein, wenn sie den ganzen Tag am Computer spielen. Doch genau diese Übertreibung und ihr daraus folgender negative Effekt kann auf jede Aktivität angewandt werden. Zu viel Sport oder zu viel Lesen von Büchern ist genauso ineffektiv für die ausgewogene Entwicklung eines Kindes. Aber warum haben gerade Computerspiele so einen schlechten Ruf in der Gesellschaft? Schließlich sind auch das Radio und die Bücher nur ein Wimpernschlag alt in der Zeit des Menschen und so gesehen recht neue Medien, so wie Computerspiele auch. Die große Mehrheit aller Menschen, die jemals geboren wurden, hat nie ein Buch in der Hand gehalten. Trotzdem ist dieses Medium als Freizeitbeschäftigung sehr anerkannt in der Gesellschaft. Ob ein Buch zu lesen nun eine sinnlichere Erfahrung ist, als ein Computerspiel zu spielen, sei dahingestellt. Dabei haben Computerspiele auch förderliche Elemente in sich. Kinder können Tiere und Pflanzen kennenlernen oder Farben und Formen erforschen, indem sie virtuelle Bauklötze zuordnen. Das Problem der Erwachsenen bezüglich Computerspielen ist, dass die jüngere Generation ihnen meistens bei der Nutzung voraus ist. Sie befürchten dabei, einen Teil ihrer Autorität zu verlieren. Dazu kommt, dass die Hobbys der Kinder heute nicht nur zum reinen Zeitvertreib dienen sollen. In der Ellenbogengesellschaft ist es für Eltern notwendig, dass ihre Kinder sich bereits in der Schule mit ihren Kenntnissen und Fähigkeiten durchsetzen können, um im späteren Leben größere Erfolge zu erzielen. Insofern zählt Computerspielen für die Mehrheit als wertlos und Zeitverschwendung. Obwohl es für viele Erwachsene auch nicht gerade förderlich ist, sich stundenlang in einer Bar zu vergnügen, werden die Kinder einem enormen Druck ausgesetzt. Mit zwei oder drei Jahren

soll der Sprössling bereits in Sachen Feinmotorik und Hand-Auge-Koordination mit entsprechendem Spielzeug geschult werden. Das zarte Kindesalter wird nicht mehr als Zeit der Freiheit und des Spielens begriffen, sondern in eine Vorbereitung auf die harte Konkurrenz im weiteren Leben umgewandelt. Aufgrund der Nachfrage nach Förderlichem Spielzeug, wurde auch diese Marktlücke schnell gefüllt. Also entstehen TÜV-Plaketten und „spielgut“-Aufkleber, die beispielsweise ein Training der Farbwahrnehmung bescheinigen, auf den Spielzeugen. Dass die Kinder bei all diesem Druck auch mal Spaß haben möchten und nicht nur Sinnvolles am Bildschirmspiel anstellen wollen, ist daher nicht verwunderlich (vgl. Dückers 2012, Internetquelle)

## 2. Wirkung des Internets auf Spiele und Spieler

Im Folgenden wird erklärt, wie sich das Spielverhalten der Spielenden und die Struktur der Spiele durch die Erfindung des Internets verändert haben. Welche Gefahren birgt das Online-Spielen und welche Auswirkung hat es auf das Sozialverhalten der Spieler? Auch der subjektive Blickwinkel von Spielern wird aufgezeigt.

### 2.1. Computerspiele online

#### 2.1.1. Das Entstehen einer Jugendbewegung

Das Internet ist in den letzten Jahrzehnten für die meisten Menschen zugänglich geworden - und das macht sich bemerkbar. So sind Online-Spiele wie „Counter-Strike“ oder „World of Warcraft“ längst nicht nur für isolierte junge Männer, die sich ausschließlich von Fastfood ernähren, interessant. Im Gegenteil: es hat sich eine hochgradig vernetzte Jugendbewegung entwickelt, die ihre eigene Kultur beherbergt. Eine eigene Sprache mit speziellem Fachjargon, Codes und Verbände beinhaltet das Netzwerk von Millionen Spielern, die tausende von Spielen gemeinsam und gegeneinander zocken. Riesige Turniere werden von namhaften Sponsoren finanziert. Turniere, an denen die besten Spieler der Welt teilnehmen, um begehrte Preisgelder zu erringen. Diese finden in Großstädten der ganzen Welt statt und lockt bis zu hunderttausende Zuschauer an, die das Geschehen vor Ort, im Fernsehen oder neuerdings über Live-Streams verfolgen. (vgl. Rosenfelder 2008, S.89ff).

Auch die Mädchen und Frauen werden immer aktiver in der Computerspielszene. Viele geben sich mit der geschlechterspezifischen Ware auf dem Markt nicht mehr zufrieden. In einem Taktik-Shooter wie „*Counter-Strike*“ ist emotionale Intelligenz gefragt. Spieler mit soziopathischen Charakterzügen haben selten Erfolg. Daher ist es kaum verwunderlich, dass immer mehr Mädchen-Clans entstehen. Viele Mädchen möchten keinesfalls nur in der virtuellen Küche bei „*Die Sims*“ stehen und den Haushalt führen. Zwar gelten sie nach den Regeln der Küchenpsychologie als Konfliktschlichter, doch Frauen suchen mittlerweile auch in virtuellen Welten, wie auch in der Realität nach Anerkennung. Doch zumeist nehmen sie das Spielen nicht ganz so ernst wie die männlichen Vertreter (vgl. ebenda, S.96ff).

Die Populärkultur der Gamer tritt definitiv sehr professionell auf. Das Zurückziehen in die virtuellen Welten ist längst noch nicht so anerkannt, wie andere Freizeitinteressen. Doch das wird sich mit der Zeit geben, wenn das Spiel am Computer irgendwann ein ganz normaler Sport ist (vgl. ebenda, S. 101).

#### 2.1.2. Der Erfolgsgang der MMORPGs (Massively multiplayer online role-play games)

Die Faszinationskraft von Computerspielen im Allgemeinen wurde bereits in dieser Arbeit geklärt. Doch die Online-Partien in MMORPGs, ein Genre mit einer großen Anzahl von Spielern in Rollenspielen, haben seit ein paar Jahren einen besonderen Reiz für die Spielgemeinde. Um den Grund dafür zu ermitteln wurden Forschungen betrieben, die ergaben, dass verschiedene Elemente dafür verantwortlich sind, warum ein MMORPG-Spiel sich von anderen Spielen abhebt (vgl. Grünbichler 2008, S.40).

Ein starkes Motiv für viele Online-Spieler ist die Faszinationskraft der fantastischen Spielwelt. Besonders die virtuelle Welt im Mittelalter, in denen die meisten MMORPGs handeln, fesselt viele Fans an den Bildschirm. Die Spieler übernehmen einen Avatar in dieser Fantasiewelt, der mit dem Verdienen von Erfahrungspunkten in seinem Level steigt. Mit dem Steigen des Levels kommen immer neue Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände hinzu. Der Unterschied zu einem Singleplayer-RPG besteht darin, dass mit steigendem Status die Anerkennung von Mitspielern steigt. Anerkennung, die der ein oder andere im realen Leben vielleicht nicht erfährt. Des Weiteren haben Online-Spiele den Reiz, dass man neue Leute auf seinen Abenteuern kennenlernt. In MMORPGs trifft man dieselben Leute wieder, und verabredet sich zu neuen Aben-

teuern, die man alleine nicht schaffen würde. Spieler treiben Handel, helfen einander und organisieren sich in Gilden und Clans. So manche Herausforderungen sind nur im Zusammenspiel zu bewältigen, um ein begehrtes Item zu ergattern. Das stärkt das Gemeinschaftsgefühl und motiviert für weitere Spielpartien. So entstehen virtuelle Freundschaften, die sich auf das reale Leben übertragen können. Aus diesen Gründen werden die Online-Rollenspiele nicht so schnell langweilig (vgl. Grünbichler 2008, S.41f).

Ein weiterer Aspekt der Motivation für Spieler ist das Messen mit anderen Menschen. Für viele ist es zu einseitig, nur gegen programmierte Monster zu spielen. So treten Spieler gegen Spieler und Team gegen Team gegeneinander an, um den Sieg vom Schlachtfeld zu tragen. Auch hier ist wieder effektives Teamspiel und Kommunikation gefragt, um einen Sieg für begehrte Belohnungen zu erringen (vgl. Grünbichler 2008, S.42).

### 2.1.3. Soziales Umfeld in Online-Spielen

Die Universität Leipzig hat Untersuchungen bezüglich Online-Spiele angestellt und 367 Jugendliche zwischen zehn und 22 Jahren einen Fragebogen ausfüllen lassen. Gut dreiviertel aller Befragten spielen demnach mit Freunden aus ihrer Peergroup, wie Kommilitonen von der Universität, Nachbarn oder Schulfreunde. Beinahe genauso viele gaben an, dass sie das Online-Spiel besonders reizt, weil sie dort neue Menschen kennen lernen. Der Austausch mit anderen ist also sehr bedeutsam für die Online-Spieler. Auch das Zusammenspiel ist den Befragten wichtig. In dem meistgenannten Lieblingsspiel „World of Warcraft“ muss niemand alleine spielen. Die Gilden empfangen Befragten zufolge neue Spieler mit offenen Armen. Hier gibt es selbst über das Spiel hinaus sozialen Rückhalt. So erzählte ein 16-Jähriger den Forschern, dass ein anderer Spieler im realen Leben die Arbeit verlor. Inwieweit jedoch auf derartige Probleme während des Online-Spiels emotional eingegangen werden kann, ist schwer nachzuvollziehen. Da die Online-Rollenspiele rund um die Uhr laufen, können Spielpausen in einem Rückstand resultieren. Welche Konsequenzen das für den Betroffenen bezüglich des Spiels und der Gilde hat, bleibt offen. Immerhin berichten Medien aber sogar von Ehen, die von Spielern geschlossen wurden, die sich virtuell kennengelernt haben. Interessant ist, dass viele Befragte eine Suchtgefahr der Spiele problematisierten. Sie reflektieren sich durchaus selbst und sind sich also ihrer Lage und der Gefahr bewusst. (vgl. Kramer 2008, Internetquelle)

### 2.1.3 Suchtpotential und Suchtkriterien von MMORGs

Die Arbeit in MMORPGs geht nie wirklich zu ende, denn irgendetwas ist immer zu tun. Grund dafür ist die von den Entwicklern beabsichtigte Langzeitmotivation in diesen Spielen. Erreicht wird diese, indem ständig neue Inhalte hinzugefügt werden. Inhalte, die in den meisten Fällen bezahlt werden wollen, denn das bringt viel Gewinn für die Spieleentwickler. Mit sogenannten „Addons“, die neue Inhalte einem Spiel hinzufügen, werden zahlreiche neue Ausrüstungsgegenstände, Fähigkeiten, Zauber, Gegner und Gebiete implementiert. Da die Spielwelt ununterbrochen läuft, stehen Spieler, die gern ein hohes Ansehen im Spiel genießen, unter gewissem Druck. Dabei sind zumeist nicht einmal besondere Fähigkeiten oder Konzentration gefragt, da die Spielziele von MMORPGs oft mit genügend zeitlicher Investition zu erreichen sind. Ein weiterer Aspekt, durch den Spieler unter Druck geraten, ist das Zusammenspiel. Gibt es neue Inhalte, möchten viele Gruppen und Gilden diese so schnell wie möglich entdecken. So stehen viele Spieler unter einem sozialen Druck. Sie wissen, wenn sie nicht mithalten, werden sie eventuell ausgetauscht. Einen ähnlichen Effekt hat es, wenn die Gruppe aus verschiedensten Gründen auf einen Spieler angewiesen ist. Nutzer sind gewissermaßen gezwungen, sich in die virtuelle Welt einzuloggen, um nicht den Anschluss an dieser persistenten Welt zu verpassen (vgl. Grünbichler 2008, S.52ff).

Vor dem Hintergrund dieses Suchtpotentials hat Benjamin Grünbichler mithilfe von *HSO 2007 e.v.* ([www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de)) sechs WHO-Suchtkriterien zusammengefasst, die auf ein MMORPG durchaus zutreffen.

1. Nach Recherchen in verschiedensten Online-Foren und persönlichen Gesprächen mit Vielspielern wurde festgestellt, dass ein starkes Verlangen bis hin zum Zwang zu spielen besteht (vgl. ebenda, S.54).
2. Die durchschnittliche Spielzeit beträgt nach Umfragen 24,6 Stunden pro Woche. Bei einigen Konsumenten wird sogar die 60 Stundenmarke überschritten. In diesem Fall kann definitiv davon ausgegangen werden, dass die Kontrolle über die Zeit abhandengekommen ist (vgl. ebenda, S.54f).

3. Berichten zufolge werden einige Vielspieler nervös und unruhig, wenn sie nicht in die virtuelle Welt abtauchen können. Ein Beweis dafür, welchen hohen Stellenwert das Spiel in ihrem Leben eingenommen hat. So berichtete eine Frau von ihrem Mann, der Aggressionsanfälle bekam, wenn er nicht spielen konnte (vgl. ebenda, S.55).
4. Es wurden in den letzten Jahren immer mehr soziale Probleme von Vielspielern deutlich. Das Vernachlässigen von Schule, Studium oder Ausbildung aufgrund zu vielen Spielens wird spätestens bei der Arbeitssuche zu einem sozialen Problem. Auch die Beziehung zum Partner wird durch zu exzessives Spielen beeinträchtigt. (vgl. ebenda, S.55).
5. Das Spielen am PC hat für Vielspieler eine enorme Priorität im Leben. Freunde, Familie, Beruf oder Partner werden dem Spielen untergestellt. Dies kann in Vereinsamung und sozialer Abgrenzung resultieren (vgl. ebenda, S.55f).
6. Das letzte Kriterium, das bei einigen Vielspielern zutrifft ist das sich Bewusstsein von schädlichem Verhalten. Sie sind sich den Konsequenzen ihres Handelns bewusst, führen die Handlung aber trotzdem fort. So wurde in manchen Fällen sogar der Verlust von Ausbildungsplatz oder Beruf in Kauf genommen (vgl. ebenda, S.56).

Wenn man von den WHO-Abhängigkeitskriterien ausgeht, gehören MMORPGs unter bestimmten Gegebenheiten also definitiv zu den nichtstofflichen Süchten. Die aus einer Sucht resultierenden Risiken werden im nächsten Kapitel genauer behandelt.

#### 2.1.4. Subjektiver Blickwinkel der Spieler auf MMORPGs

Angelika Beranek, Uta Cramer-Düncher und Stefan Baier (vgl. 2009, S.68f) haben Fallinterviews mit drei Jugendlichen durchgeführt, um ihre Sichtweise über die Spielwelt und ihren Alltag zu erfahren. Die Interviewten Christian (13), Markus (15) und Tobias (18) erzählen von ihren Erfahrungen mit dem Spiel „World of Warcraft“. Was macht dieses Spiel für die drei Jungs so faszinierend und wie identifizieren sie sich mit ihrem Avatar? Welchen Stellenwert nahm das Spiel für sie ein und wie reflektieren die Jugendlichen ihr Spielverhalten? Zu erwähnen ist, dass die drei Befragten Besucher der medienpädagogischen Einrichtung „Infoc@fe“



sind. Man kann davon ausgehen, dass sie sich dort an begrenzte Spielzeiten halten und medienpädagogisch betreut werden. Sie stellen also „normale“ Spieler dar, die keineswegs mit Vielspielern, die nur zu Hause am PC zocken, zu vergleichen sind.

#### Spielinformationen zu den Befragten

Während Christian lediglich zweimal pro Woche etwa zwei Stunden im Infoc@fe spielt und das seit Januar 2008, spielen die beiden älteren auch zu Hause am eigenen PC. Markus spielt seit Weihnachten 2007 ca. eine Stunde pro Tag und Tobias seit Veröffentlichung des Spiels 2004. Auf die Frage, wie oft er das Spiel spielt, erzählt er, dass er täglich zumindest kurz einloggt, damit er nichts verpasst. Er nennt auch keine genaue Stundenzahl, viel mehr richtet sich die Spielzeit nach dem, was er sonst noch zu tun hat.

#### Die eigene Identität im Avatar

Über ihre Charaktere sprechen die drei sehr unterschiedlich. Während Markus und Fabian als eher Gelegenheitsspieler die Beschaffenheit ihrer Charaktere sehr einfach und knapp erklären, beschreibt sie Tobias mit den meisten Spielstunden pro Woche ausführlicher. Markus und Fabian können auch nicht so viel erzählen, da sie nur jeweils einen Charakter auf Lvl 15 und 27 haben. Tobias dagegen verrät, dass er bereits vor der ersten Spielerweiterung drei Charaktere auf dem Höchstlevel 60 hat. Mit besagter Erweiterung kam eine neue Höchstgrenze für Levels, welche er dann mit 3 neu erstellten Charakteren erreichte und der vierte sei auf dem Weg dahin. Die Art und Weise, wie er seinen Lieblingscharakter beschreibt, zeigt, wie sehr er sich selbst mit diesem identifiziert. Er teilt unter anderem mit, dass er probiert, sich selbst in den Avatar hineinzuprojizieren und ihm ein Stück von sich mitzugeben. Und dass der Orkschamane, den er erstellt hat, gewisse Werte, die ihm wichtig sind, auch in der virtuellen Welt vertritt. Dies sind alte Werte, wie Treue und Familienwesen.

Jeder Spieler kann mit seinen erstellten Charakteren in der virtuellen Welt herumexperimentieren. Die eigene Identität kann gewissermaßen übertragen, oder aber komplett abgelegt werden. Es lässt sich bis heute noch nicht beantworten, inwiefern dieser Aspekt der Selbstfindung eines Jugendlichen dienen kann (vgl. Beranek/Cramer-Düncher/Baier 2009, S.71ff).

### Anziehungskraft – Vorteile der virtuellen Welt

Die beiden jüngeren Spieler Markus und Christian erklären bezüglich ihrer Faszination zum Spiel, dass es in der virtuellen Welt keine Strafe für ihr Handeln gibt. Sie können Gegner töten, ohne Blut sehen zu müssen. Auch haben sie die Möglichkeit, Berufe wie Verzauberung zu erlernen, die es im realen Leben gar nicht gibt. Die Magie fesselt sie ungemein. Das Verschießen von Eisblitzen und Feuerbällen als Magier gibt ihnen ein Gefühl der Macht. So können sie zum Beispiel schwache Gegner töten, bevor er sie überhaupt erreicht (vgl. ebenda, S.73).

Diese Macht ist ein fesselnder Aspekt für die Jugendlichen. Die Spiele greifen Bedürfnisse auf, die den Menschen grundsätzlich prägen. Kontrolle zu haben, sich im Wettbewerb mit anderen zu bewähren und auch die Vergleichsmöglichkeit zu Mitspielern motiviert die Jugendlichen, mehr und mehr Zeit in ihren Charakter zu investieren (vgl. ebenda, S.75).

### Aspekt der Abhängigkeit

Tobias erklärt im Interview, dass er früher sehr viel gespielt hat. Im Rückblick auf diese Zeit meint er, dass sein ganzes soziales Umfeld darunter gelitten hat. Die virtuelle Welt und seine Kontakte darin sorgten dafür, dass er sich von seinem realen Umfeld abkapseln konnte. Er reflektiert weiter, dass er sehr faul sei. Die Tage mit dem Spiel sind an ihm vorbeigezogen und er wusste, dass ihm das exzessive Spielen nicht gut tat. Trotzdem spielte er, weil es irgendwie funktionierte. Tobias' schulische Leistungen litten kaum und seine Mutter hatte keine Probleme mit dem Spielen. Lediglich die Stimme des schlechten Gewissens im Hinterkopf sorgte für ein stetiges Nachdenken über sein Handeln (vgl. ebenda, S.78f).

Online-Spiele sind eine sehr bequeme Möglichkeit, lange Weile zu vertreiben. Der Spieler schaltet nur den PC ein, startet das Spiel und taucht zu tausenden anderen Menschen in die virtuelle Welt ein. Er ist nicht angewiesen auf Vereinbarungen, Vorbereitungen oder Planung. Die Spieler müssen keine Angst vor Ablehnung haben, denn das Spiel hat immer Zeit. Es sind rund um die Uhr Spieler online, mit denen oder gegen die man spielen kann. Selbst wenn eine Ablehnung für eine Gruppe oder anderes Zusammenspiel vorkommt, ist diese längst nicht so schmerzhaft wie in der realen Welt (vgl. ebenda, S.78f).

## Verhalten von Eltern und Lehrern

Tobias gab im Interview eine interessante Antwort darauf, wie sich Lehrer und Eltern bezüglich dieses Themas verhalten sollten. Wichtig ist, dass sie verstehen, was die Kinder und Jugendlichen eigentlich tun. Sie sollten sich mit den Kindern unterhalten und versuchen zu verstehen, warum ihnen das Spielen so wichtig ist. Die Erwachsenen müssten vorerst abwägen, ob das Spielen wirklich ein Suchtproblem ist oder nicht. Es gilt herauszufinden, ob für das Kind auch Alternativen zum Computerspielen vorhanden sind. Ist das nicht der Fall, wäre eine Unterhaltung zwischen Eltern und Kindern der erste Schritt.

Eltern und Lehrer bewerten das Medium oft von außen, ohne es jedoch zu verstehen. Aus diesem Grund akzeptieren die jungen Menschen oftmals nicht deren Haltung dazu. Die Erwachsenen erkennen nicht den Aufbau und Anziehungskraft der Spielwelt. Beratungserfahrungen zeigen, dass Eltern, die auf spielende Kinder zugehen und offen für das Thema sind, von ihnen auch viel vom Leben in der virtuellen Welt erfahren (vgl. ebenda, S.81).

## **2.2. Die Risiken beim exzessiven Computerspielen**

Schaut man sich die Forenlandschaft im Internet an, so wird klar, dass vielen Online-Rollenspielern die Gefahr an diesen Spielen sehr wohl bekannt ist. Sie diskutieren darüber, ob das Zocken eine Droge sei und welche negativen Folgen ein exzessives Spielen haben kann. Es werden sowohl soziale, als auch physische Auswirkungen genannt, die zu einem Problem werden können. Im Folgenden wird erläutert, wie es zu solchen sozialen und körperlichen Veränderungen kommt(vgl. Grünbichler 2008, S.59).

### **2.2.1. Beeinträchtigung der Kontaktfähigkeit**

Das Kennenlernen von Menschen in der virtuellen Welt unterscheidet sich zu dem der realen Welt insofern, dass die Spieler automatisch eine Maske tragen. Sie wählen einen Avatar, der sie als jemand darstellt, der sie vielleicht gerne wären. Man erhält lediglich ein geschöntes Bild vom Gegenüber ohne zu wissen, welche Charaktereigenschaften oder äußerlichen Merkmale dieser eigentlich hat. Menschen, die in der Realität Probleme haben, auf andere zuzugehen, sehen Rollenspiele als Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen. Sie schämen sich für etwaige äußerliche Defizite und sind schüchtern. Im Rollenspiel aber können sie sich hinter ihrem perfekten

Avatar verstecken. Die Problematik dabei ist, dass sie ihre Kontaktfähigkeit in der realen Welt dadurch weiter verschlechtern. Teilweise meinen Spieler sogar durch die Online-Welt diese Fähigkeit gar nicht ausbauen zu müssen (vgl. Grünbichler 2008, S.59f).

### 2.2.2. Beeinträchtigung der Konfliktfähigkeit

Zu Konflikten kann es in Online-Rollenspielen auf verschiedensten Wegen kommen. Lässt ein Monster einen Gegenstand fallen, kann diesen auch nur ein Gruppenmitglied bekommen. Dieser Umstand kann sich von Disharmonie bis zu einem regelrechten Streit zwischen Spielern entwickeln. Schließlich sind seltene Gegenstände sehr begehrt. Auch das Ausbleiben von Erfolg des eigenen Charakters führt zu Unmut der Spieler. Werden sie oft von Nichtspieler- oder Spielercharakteren besiegt, entstehen ebenfalls Konflikte. Anders als in der Realität können die Spieler aber hier auf verschiedenen Wegen den direkten Konflikt umgehen. Der einfachste Weg wäre ein sofortiges Ausloggen aus dem Spiel. Der Zwiespalt ist damit zwar nicht gelöst, aber zumindest auch nicht mehr aktuell. Ein anderer Weg, sich einem Problem nicht stellen zu müssen, ist einen neuen Avatar zu erstellen. Dies würde helfen, wenn man sich z.B. einen schlechten Ruf in der Online-Welt erspielt hat. Das gefährliche an diesem Konfliktvermeidungsverhalten ist, dass es auf die reale Welt übertragen werden kann. Auf Dauer ist es im Leben unmöglich, Konflikte zu umgehen (vgl. Grünbichler 2008, S.60f).

### 2.2.3. Isolation und Vereinsamung

Durch das Internet ist es den Nutzern möglich, in Kontakt mit Menschen zu stehen, ohne das Haus zu verlassen. Virtuelle Freunde kompensieren allerdings nicht den Wegfall von realen Freunden. Selbst die Spielstundenanzahl von 29 pro Woche, welche sich noch an der Obergrenze eines Normalspielers befindet, führt zwangsläufig dazu, dass reale Bekanntschaften, Familie und Partner vernachlässigt werden. Dies ist ein weiteres Indiz auf eine pathologische Abhängigkeit, da auch hier sehr viel Zeit in Anspruch genommen wird. In den 90er Jahren wurden durch Forschungen und Umfragen negiert, dass Vielspieler an einer Kontaktarmut leiden, da sie oft mit anderen zusammen vor dem Bildschirm Zeit verbrachten. Die intensive Nutzung des Internets heute führt aber dazu, dass die meiste Zeit allein vor dem PC verbracht wird und damit die Gefahr der Vereinsamung weitaus größer ist (vgl. Grünbichler, S.61).

#### 2.2.4. Realitätsverlust

Jeder siebte Schüler ist in einem Mobbingfall involviert. Die Online-Rollenspiele bieten Mobbingopfern eine Welt, in der sie sich entfalten und ausprobieren können, wie es ihnen in der realen Welt nicht möglich ist. Hier können sie ein Held sein, wichtige Aufgaben erledigen und Ansehen genießen. Im Körper werden dadurch Dopamin und Adrenalin ausgeschüttet, welche ein befriedigendes Gefühl hervorrufen. Ein Gefühl, das sie in der normalen Welt nur schwer erleben können. Tendenziell laufen diese Menschen Gefahr, die Grenzen zwischen Realität und Spiel aufzulösen. Zwar gab es Scheinrealitäten auch schon im Fernsehen und Internet, jedoch ermöglicht die Struktur der Rollenspiele ein aktives Handeln. Dies macht sie zu einem begehrten Fluchort, um der harten Realität zu entkommen. Die virtuelle Welt bietet klare Aufgaben und Ziele, während in der Realität diese nicht so leicht wahrzunehmen oder zu verfolgen sind. Dadurch besteht die Gefahr, dass das echte Leben den Spielern sinnlos erscheint und sie die Prioritäten der beiden Welten vertauschen. Im Allgemeinen kann man sagen, dass Spieler erst unter einem Realitätsverlust leiden, wenn sie der virtuellen Welt mehr Bedeutung zumessen, als der realen Welt. Einzelne Extremfälle sind bekannt, in denen dies vorkommt. Ein Beispiel ist der Amokläufer Bastian B. aus Emsdetten. In seinem Fall hatte die Flucht aus der Realität einen deutlichen Realitätsverlust zur Folge (vgl. Grünbichler 2008, S.62f).

#### 2.2.5. Körperliche Folgen

Ein exzessives Spielen am Computer hat aber nicht nur psychische, sondern auch physische Folgen für den Spieler. So kann das stundenlange Starren auf den Bildschirm Kopfschmerzen und Augenflimmern hervorrufen. Die mangelnde Bewegung während des Spielens kann zu Verspannungen im Rücken- und Handbereich führen. Auch in Schäden an der Wirbelsäule oder Sehnenscheidenentzündungen an den Händen kann ein zu intensives Spielen resultieren. Eine Menge Vielspieler machen sich keine Gedanken über ihre Ernährung. So nehmen viele Spieler aufgrund ständiger Fastfood-Ernährung zu, andere verlieren an Körpergewicht, da sie beim Spielen ignorieren, dass sie Hunger und Durst haben. Selbst die eigene Körperhygiene wird vernachlässigt, um möglichst viel Zeit in der virtuellen Welt verbringen zu können. Der Schlaf-Wach-Rhythmus kann durcheinander geraten, wenn Spieler bis tief in die Nacht spielen. Dabei riskieren sie ein ungesundes Schlafverhalten.

Diese gesundheitlichen Risiken werden von Spielern in Kauf genommen, da das Abtauchen in die fantastische Welt angenehme, intensive Gefühle und Empfindungen in ihnen auslöst (vgl. Grünbichler 2008, S.63f).

## 2.3. Positive Auswirkungen des Computerspielens

Die Bedenken von Eltern, Lehrern und Forschern bezüglich des Computerspielens sind nun nachvollziehbar. Doch Forscher haben auch untersucht, welche Chancen das Computerspielen für die Menschen bietet. In diesem Kapitel wird erläutert, welche positiven Aspekte Computerspiele haben und von welchen Fähigkeiten Spieler durch den Konsum profitieren können.

### 2.3.1. Verbesserung des Intellekts

#### Denkprozess

Ein durchdachter Konsum von Computerspielen kann durchaus einen gewissen Lerneffekt für den Konsumenten haben. Das schnelle Reagieren auf spontane Entwicklungen im Spiel und ein vorausschauendes Denken fördert logisch-rationale Denkprozesse im Gehirn, die z.B. zur Entwicklung von Strategien für eine Problemlösung führen. Außerdem werden dadurch komplizierte Zusammenhänge besser verstanden und Lernprozesse angeregt (vgl. Grünbichler 2008, S.67).

#### Reaktives Handeln

In Computerspielen ist derjenige gegen Monster und Gegenspieler siegreich, der blitzschnell weiß, wann er welche Taste zu drücken oder Mausbewegung auszuführen hat. Durch regelmäßiges Spielen wird die Reaktionsschnelligkeit gefördert und kann ggf. auf das reale Leben übertragen werden (vgl. ebenda, S.67f).

#### Hirn-Hand-Koordination

Besonders erfolgreich sind Spieler, die die Reaktionszeit zwischen Hirn und Hand auf ein Minimum verkürzt und Handlungsabläufe im Spiel automatisiert haben. Hierzu benötigen die Spieler die vorausgesetzten sensorischen und motorischen Eigenschaften. Auch die schnelle visuelle Bildverarbeitung, die bei Spielern bereits nach kurzer Spielzeit gesteigert wird, ist eine

Prämisse für ein erfolgreiches Handeln im Spiel. Diese Fähigkeit kann im realen Leben in verschiedensten Bereichen, wie das Arbeiten am Computer oder das Steuern von Maschinen nützlich sein (vgl. ebenda, S.68f).

### Konzentration

Anspruchsvolle Computerspiele erfordern vom Spieler eine hohe und ungeteilte Konzentration. Er muss im Spiel viele verschiedene Informationsquellen ansehen, bewerten, verarbeiten und dementsprechend handeln, um erfolgreich zu sein. Eine stetige Konzentration wie diese fördert die Konzentrationsfähigkeit selbst und kann ebenfalls im realen Leben von Nutzen sein (vgl. ebenda, S.69).

## 2.3.2. Verbesserung der Persönlichkeit

### Ausdauer

Wer in Online-Rollenspielen auf schnellen Erfolg aus ist, ist fehl am Platz. Der langwierige Aufstieg auf höhere Stufen erfordert viel Zeit und Ausdauer. Es kann Wochen dauern, bis man das Höchstlevel erreicht hat und selbst dann muss man weiterhin sehr geduldig sein. Schließt man sich dann in Gruppen zusammen, um schwierige Ziele gemeinsam zu erreichen, kann unter Umständen auch dies nur in einigen Stunden zu bewerkstelligen sein. Selbst das Reisen durch die riesige Fantasiewelt kann eine Menge Zeit in Anspruch nehmen. Spätestens im Spielverlauf üben sich die Spieler zwangsläufig in Geduld und Fördern sie somit gleichzeitig (vgl. Grünbichler 2008, S.70).

### Flexibilität

Viele Wege führen zum Erfolg. Auch in MMORPGs gibt es meistens mehrere Möglichkeiten, ein Ziel zu erreichen. Funktioniert eine Methode oder Strategie nicht, muss der Spieler alternative Lösungen suchen, um den Sieg zu erringen. Durch ständig neues Ausdenken von Lösungsstrategien wird die Flexibilität der Spieler gefördert (vgl. ebenda, S.70).

### Vertrauen in sich selbst

Die Spieler bewirken im Spiel täglich großartiges. Sie retten die Welt und besiegen extrem starke Gegner. Einige Forscher vertreten die Meinung, dass die Spieler durch diesen Umstand

reicher an Selbstvertrauen werden und dieses ins reale Leben übertragen können (vgl. ebenda, S.73).

### 2.3.3. Verbesserung der sozialen Kompetenz

#### Fähigkeit der sozialen Interaktion

MMORPGs sind keineswegs Spiele, die Einsamkeit fördern. Wie bereits erwähnt, schließen sich Spieler in Gruppen, Schlachtzüge und Gilden zusammen, um gemeinsam Gegner zu besiegen. Das Internet macht es mit Text- und Sprachchats möglich, dass Taktiken, Strategien und Aufgaben innerhalb der Gruppe direkt besprochen werden. Die schwierigsten Gegner sind nur mit guter Zusammenarbeit und Absprache zu bezwingen. Auch über hitzige Kämpfe hinaus treffen sich Spieler, um gemeinsam zu kommunizieren. Hier spielen normale Kommunikations Elemente wie Humor, verbale Wendigkeit und emotionale Intelligenz eine bedeutende Rolle, um akzeptiert zu werden. Genau wie im realen Leben sind Leute, die ein asoziales Verhalten an den Tag legen eher unerwünscht. Höflichkeit und Freundlichkeit hingegen führen schnell zu einem Zusammenschluss mit anderen Spielern (vgl. Grünbichler 2008, S.74).

#### Kontaktaufnahme

Mehrere Studien belegen, dass 90 % der Befragten Spieler sich mit virtuellen Kontakten auch real angefreundet haben. Zwar ist die virtuelle Freundschaft mit einer realen nicht zu ersetzen, allerdings ermöglicht die virtuelle Kontaktaufnahme komplizierte zwischenmenschliche Bezugssysteme zu umgehen. So führte zum Beispiel eine langwierige virtuelle Freundschaft eines koreanischen Paares bis hin zur Hochzeit im realen Leben (vgl. ebenda, S.75).

#### Wettbewerbslust

Zu wissen, dass viele andere dasselbe Ziel verfolgen, spornt die Spieler an. Sie streben danach, besser als andere zu sein und schneller das Ziel zu erreichen. Ihre Lust am Wettbewerb wird gefördert. Sie feilen an ihren Fähigkeiten und Kompetenzen, um sich von der Masse abzuheben. Übertragen die Spieler diese Wettbewerbslust auf den realen Alltag, kann sich das positiv auf ihre schulischen Leistungen oder die Arbeit auswirken. Selbst das Buhlen um einen Partner kann hiervon betroffen sein. Durch diese Wettbewerbsfähigkeit kann man sowohl virtuell, als auch real im Vorteil sein (vgl. ebenda, S.76).



### 3. Computerspieler im Kontext der Sozialen Arbeit

Wie die bisherige Arbeit aufweist, gewinnt das Spielen am Computer in den Kinderzimmern immer mehr an Bedeutung. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass Sozialarbeiter, Eltern, Erziehungsberechtigte und Lehrer wissen, wie sie mit süchtigen oder normalen Spielern umgehen und vor allem wie sie diese unterscheiden können. Ab wann besteht eine Sucht und welche präventiven Maßnahmen sind vorhanden? Welche Rolle spielen Computerspiele in der Kinder-Psychotherapie? Im Folgenden werden diese wichtigen Aspekte der Sozialarbeit bezüglich der Computerspiele erläutert.

#### 3.1. Sucht und Abhängigkeit

##### 3.1.1. Definition Sucht

Das germanische Wort „siech“ bedeutete einst Krankheit und Siechtum. Etwa um das 19. Jahrhundert entstand das Wort „Sucht“ daraus. Sucht, geläufiger „Abhängigkeit“, deutet auf ein starkes, unabweisbares Bedürfnis nach einem bestimmten Zustand. Unterschieden wird hier zwischen einer stoffgebundenen und stoffungebundenen Sucht. Erstere bezieht sich auf stoffliche, greifbare Mittel und Substanzen, wie Alkohol, Drogen oder Medikamente. Zu den stoffungebundenen Süchten zählen zwanghafte Handlungen wie Fernsehen, Arbeiten und eben Computerspielen. Entscheidend für eine Abhängigkeit ist, dass der Leidende sich bewusst und willentlich seiner Verantwortung im Leben entzieht, um sein Verlangen zu befriedigen. Charakteristisch sind die anfangs kleinen Dosen von Substanzen oder Verhalten, die sich im Verlauf der Krankheit steigern. Das Verlangen wird mit der Zeit immer stärker und es wird immer mehr an Suchtmittel benötigt, um den gewollten Zustand zu erreichen. Psychische, physische und soziale Schäden werden dafür in Kauf genommen. Nach Definition kann jedes menschliche Streben im Prinzip in einer Sucht ausarten, jedoch sind die vielen verschiedenen Arten der stoffgebundenen und stoffungebundenen Süchte nicht zu gleich zu bewerten. Sie unterscheiden sich stark in ihren Auswirkungen, Intensitäten und Dynamiken. (vg. Grünbichler 2008, S.43f).

### 3.1.2 Erkennen von Suchtverhalten – Diagnosesystem der ICD 10

Die WHO hat sechs Kriterien zur Feststellung einer Abhängigkeit aufgestellt. Wenn bei einem Verhalten drei oder mehr der sechs Kriterien innerhalb des vergangenen Jahres gleichzeitig vorhanden waren, kann man von einer Sucht sprechen.

1. Heftiges Verlangen oder gar Zwang nach einem bestimmten Verhalten oder einer bestimmten Substanz.
2. Beim Konsum unfähig, die Kontrolle bezüglich des Beginns, der Beendigung und Menge des Verhaltens oder Verbrauchs zu haben.
3. Körperliche Entzugerscheinungen bei Beendigung oder Minderung des Verhaltens oder Konsums. Nachgewiesen wird dies durch die unterschiedlichen Entzugssymptome oder durch Verbesserung des körperlichen Zustandes aufgrund Wiederaufnahme von verlangtem Verhalten oder Substanzmittel.
4. Die Dosen werden wissentlich erhöht, bis das gewünschte Gefühl hervorgerufen wird.
5. Andere Aspekte im Leben werden zugunsten des Suchtverhaltens vernachlässigt. Es wird mehr Zeit eingeplant für Beschaffung und Konsum der Suchtmittel und für die Erholung von diesen.
6. Verhalten oder Konsum wird fortgesetzt im Wissen, dass es schädliche Auswirkungen auf Körper, Geist oder soziales Umfeld hat.

Sucht lässt sich nicht auf jeden Menschen gleich erschließen. Viele Faktoren und Bedingungen spielen dabei eine Rolle, ab wann und warum ein Mensch Suchtmitteln verfällt. Der Umstand ist abhängig von der Persönlichkeit des einzelnen, der Art des Suchtmittels und vom sozialen, sowie wirtschaftlichen Umfeld der Person.

Gerade Kinder und Jugendliche sind stark suchgefährdet aufgrund der attraktiven Angebote der Konsumindustrie. Es ist wichtig, dass Eltern und andere Erwachsene ein entwicklungsförderndes Vorbild sind und ihnen persönlichkeitsstärkenden Rückhalt gewährleisten. Im Kontext der Computerspiele ist die Abhängigkeit eine Form der stoffungebundenen Sucht, da hier

keine greifbaren Substanzen verwendet werden, um das gewünschte Gefühlserlebnis zu erreichen (vgl. Grünbichler 2008, S.44ff).

### 3.1.3. Computerspielen als Sucht

Beim häufigen Konsum von Computerspielen dringen keine psychotropischen Substanzen ins Blut, wie bei den meisten stofflichen Süchten. Allerdings hinterlassen Bildschirmspiele ebenfalls Spuren im Körper. Sie dringen durch Ohren und Augen ins Gehirn und können das Verhalten des Spielenden bei häufiger Nutzung verändern. Nach einer Befragung von 7000 Computerspielern hat die *Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe* (IFSB) in Zusammenarbeit mit der *Krawall Gaming Network GmbH* herausgefunden, dass 840 (11,9%) davon ein süchtiges Spielverhalten aufzeigen. Eine andere abgeschlossene Studie aus dem Jahre 2005 gab an, dass selbst über 9 % von 323 Schülern der 6. Klassenstufe bereits übermäßig den PC nutzen. Trotz dieser Zahlen wurde die Computerspielsucht und seine Störungsbilder bis heute nicht eigenständig im ICD 10 aufgenommen, sodass das Diagnostizieren nur über allgemeine Suchtmerkmale möglich ist (vgl. Grünbichler 2008, S.47f).

## 3.2. Aufgabe der Sozialarbeit und Eltern

Die Aufgabe der Sozialarbeit ist es, die Entwicklung von Menschen zu fördern und entwicklungshemmenden Umständen entgegenzuwirken. Computerspiele und besonders MMORPGs können ein Risiko für die optimale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Maßnahmen und Angebote, mit denen Sozialarbeiter betroffenen Menschen helfen können. Im Folgenden werden einige davon aufgezeigt.

### 3.2.1. Präventivmaßnahmen

Sozialarbeiter, Lehrer und Eltern sollten der Suchtgefahr von Computerspielen bereits präventiv entgegenwirken. Verschiedene Handlungskonzepte und Präventionsangebote können in den drei zeitlichen Phasen der Suchterkrankung Anwendung finden. Zeitliche Phasen daher, weil Sucht nicht plötzlich da ist, sondern sich über einen längeren Zeitraum entwickelt. Die Präventionskonzepte werden daher in Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention eingeteilt (vgl. Grünbichler 2008, S.77).

### 3.2.1.1. Primärprävention: Kompetenzförderung

Die Primärprävention beginnt schon im Kindergarten, der Grundschule und in der Familie. Bereits bevor überhaupt erkennbare Anzeichen einer Abhängigkeit ersichtlich sind, wird das Ziel gesetzt, auftretenden Störungen direkt entgegenzuwirken. Das Hauptaugenmerk dabei liegt auf der Stärkung der Persönlichkeit der Kinder. Medien- und Lebenskompetenzen werden vermittelt, sodass die Wahrscheinlichkeit für abweichendes oder krankhaftes Verhalten geringer wird.

#### Vermittlung von Lebenskompetenz

Ziel der Vermittlung von Lebenskompetenz ist es, dass der Einzelne oder auch Gruppen ihre Bedürfnisse und Wünsche erfüllen können. Der Begriff der Gesundheit ist längst nicht mehr nur die Abwesenheit von Krankheit, sondern ein Zustand vollkommenen Wohlbefindens. Hierzu gehören körperliche, geistige und soziale Bedürfnisse, die vollends befriedigt sind. Gesundheit in diesem Sinne gewährleistet eine optimale Entwicklung des Menschen und unterstützt ihn bei der Entwicklung von sozialer Kompetenz, Persönlichkeit und lebenspraktischen Fähigkeiten.

Die frühzeitige Vermittlung von Lebenskompetenz hat den Vorteil, dass junge Menschen früher und besser mit Schutzfaktoren wie Selbstvertrauen, Kommunikationsfähigkeit und Frustrationstoleranz umgehen können. Ob stoffgebunden oder stoffungebunden, Sucht ist eine problematische Form des Verhaltens. Die Förderung von diesen Lebenskompetenzen und der Selbstbestimmung bei jungen Menschen wirkt einem Suchtverhalten entgegen und ermöglicht ihnen eine bessere Persönlichkeitsentwicklung (vgl. Grünbichler 2008, S.77ff).

#### Beispiel: Spielzeugfreier Kindergarten

Bereits im Kindergarten werden Lebenskompetenzen vermittelt. Ein praktisches, erfolgreiches Beispiel dafür ist das seit 1992 bestehende Projekt des spielzeugfreien Kindergartens. Hier fällt für eine bestimmte Zeit ein Aspekt der gewohnten Struktur, nämlich das Spielzeug, einfach weg. Dabei ist wichtig, dass Eltern Vertrauen in ihre Kinder setzen, die in eine spontane und ungeplante Situation der ungewohnten Leere „geworfen“ werden. Dies ermöglicht den Kindern aber, sich selbst und andere intensiver zu erfahren. Sie müssen den entstandenen Frei-

raum selbst gestalten. Die Kinder erleben so eine Situation ohne den Überfluss an Konsumgütern und Angeboten, welcher in den Kindern oft Langeweile hervorruft und die Frustrationstoleranz, sowie ihre Geduld verringert. Die Kinder wachsen an dem Wegfall von Spielzeug, da sie nun Kreativität und Selbstbewusstsein entwickeln müssen. Sie können zum Beispiel das Umfeld, wie Decken, Stühle und Tische nutzen, um Höhlen zu bauen und fördern somit die eigenen Fähigkeiten und Potentiale. Außerdem werden sie dadurch selbstsicherer und trauen sich mehr zu. Diese Fähigkeiten wirken einem Suchtverhalten entgegen, da die Kinder gelernt haben, die Zeit sinnvoll zu nutzen (vgl. ebenda, S.80ff).

### Förderung von Medienkompetenz

Medienkompetenz, also die Fähigkeit, mit Medien sinnvoll umgehen zu können, gilt im heutigen Informationszeitalter als eine Art der Qualifikation. Sinnvoll bedeutet aber nicht nur, die technischen und kognitiven Aspekte eines elektronischen Mediums zu kennen, sondern auch den pädagogischen Aspekt. Die Kinder und Jugendlichen müssen sich also auch den Folgen einer Nutzung bewusst sein, um wirklich medienkompetent zu sein. Im Kontext der Suchtproblematik von MMORPGs sollten sie also die sozialen, physischen und psychischen Folgen eines exzessiven Konsums erkennen können und auch abwenden wollen. Je früher sie dazu fähig sind, desto geringer ist die Chance, einer Abhängigkeit zu verfallen. Deshalb ist Medienkompetenz nicht nur eine Qualifikation, sondern eine Aufgabe der Bildung (vgl. ebenda, S.83f).

### Medienkompetente Erziehung durch Eltern

Die Familie eignet sich hervorragend für die Vermittlung von Medienkompetenz, da hier ein Fundament für die sinnvolle Nutzung des Gebrauchs von Computern gelegt werden kann. Das größte Problem dabei ist nur, dass vielen Eltern die Qualifizierung für entsprechende Erziehungskompetenz fehlt. Sie fühlen sich diesbezüglich unsicher, da ihre medienpädagogischen Kenntnisse oft unzulänglich sind. Betroffene Eltern sehen sich der Aufgabe einer medienkompetenten Erziehung schlicht nicht gewachsen. Des Weiteren können oder wollen viele Erwachsene nicht den Spieltrieb ihrer Kinder überwachen. Auch fehlt oft das Interesse an einschlägigen Fortbildungsmöglichkeiten. Die wichtigste Aufgabe der Pädagogik ist in diesem Kontext also die Stärkung der Eltern bei ihren medienerzieherischen Fähigkeiten. Denn nur dann können Eltern die heranwachsenden auch zu medienkompetenten Menschen erziehen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Eltern bezüglich dieses Themas aufklären können. Zum Beispiel die Broschüre *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt*, die im Internet auf der Homepage des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend abrufbar ist. Oder das Projekt *ELTERNTALK* ([www.elterntalk.net](http://www.elterntalk.net)) der Aktion *Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.*, wo sich interessierte Eltern bei der Erziehung von Kindern und Jugendlichen gegenseitig Stärken können (vgl. ebenda, S.85ff).

Die Aufklärung ist Zweifelsohne nötig, da viele, gerade ältere Erzieher und Eltern es schwer haben, als Ansprechpartner für Medien zu agieren, wenn der Hilfesuchende sich doch viel besser damit auskennt. Schließlich ist die ältere Generation zumeist noch ohne derartige technische Mittel aufgewachsen. Dies begründet auch die Ängste und Befürchtungen, die sie in die neuartigen Medien projizieren. Ihr eigenes Unverständnis der Sache gegenüber bewirkt oft eine Abwehrreaktion gegenüber dem stetigen technischen Strukturwandel (vgl. Moser 2006, S.217).

### 3.2.1.2. Sekundärprävention: Freizeitgestaltung

Sind bereits erste Anzeichen von Abhängigkeitsverhalten ersichtlich, greift die Sekundärprävention am effektivsten. Diese richtet sich vor allem an Personen, für die ein Suchtmittel mehr und mehr an Bedeutung gewinnt. Alternative Freizeitangebote und Erlebnispädagogik können an diesem Punkt ansetzen, um ein fortwährend abweichendes Verhalten zu hemmen oder entgegenzuwirken.

#### Die Wirkung von Erlebnispädagogik

Ähnlich wie in MMORPGs sind Gruppendynamik, der gemeinschaftliche Erfolg und die Distanz zum Alltag grundlegende Elemente der Erlebnispädagogik. Sind Spieler also noch nicht komplett abhängig von Online-Spielen, kann diese Form der Pädagogik eine alternative, aber nicht ersetzliche Wirkung erzielen, um bestimmte Bedürfnisse zu erfüllen. Elemente wie Natur, Gemeinschaft und Sport werden pädagogisch sinnvoll miteinander verbunden, um die Persönlichkeit und soziale Kompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern. Auch die Organisation der Jugendlichen ist gefragt, was sie dazu bringt, das Planen zu lernen. Selbstverständlich erfahren die Jugendlichen auch die Natur mit samt ihren Aspekten und Herausforderungen. Es werden zwei Ebenen bei der Erlebnispädagogik angesprochen. Die Beziehungsebene, die

das Erleben von Gemeinschaft und Abenteuer beinhaltet und die darauf aufbauende Handlungsebene, in der es darum geht, dass die Beteiligten sinnvoll miteinander interagieren und kommunizieren. Während der Pädagoge auf der Beziehungsebene das Team unterstützt und Lernchancen bietet, dient die Handlungsebene als Medium, um soziales Lernen zu fördern. In diesem Kontext hat die *Smith & Jones Gamesterdam clinic* sogenannte „Outdoor Camps“ eingerichtet, die Spielsüchtigen therapeutische Maßnahmen im Erlebnisbereich ermöglichen. Diese Camps richten sich zwar in erster Linie auf bereits süchtige Jugendliche, jedoch würden auch tendenziell abhängige Spieler davon profitieren. Da dieses Konzept erst 2007 startete und damit relativ neu ist, bleibt abzuwarten, wie erfolgreich und nachhaltig es tatsächlich ist. Auch ist fraglich, ob außerhalb der Niederlande, z.B. in Deutschland, ähnliche Standorte eröffnet werden (vgl. Grünbichler 2008, S.87ff).

#### Andere Freizeitangebote

In den letzten Jahrzehnten hat die Medienlandschaft immer mehr zugenommen. Dabei ist die außerhäusliche Freizeitgestaltung immer weiter in den Hintergrund gerückt. Die Herausforderung der Pädagogen und Eltern ist, einen Gegenpol zu dieser Entwicklung zu schaffen. Zwar soll auf keine völlige Medienabstinenz abgezielt, jedoch exzessivem Medienkonsum vorgebeugt werden. Wie in Kapitel 2.3. beschrieben, hat das maßvolle Spielen zwar durchaus Vorteile, doch ist die Gefahr der Abhängigkeit von Online-Rollenspielen zu groß und resultierende negative Auswirkungen zu fatal für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Erwachsene müssen ihnen Alternativen zum Medienkonsum aufzeigen, die etwa dieselben Bedürfnisse befriedigen wie MMORPGs. Ein zu einseitiger Konsum ist alles andere als förderlich für die optimale Entwicklung. Die alternativen Angebote müssen für die Heranwachsenden ebenso reizvoll, wie sinnvoll und erstrebenswert sein. Natürlich hängt das von den Ansprüchen jedes Einzelnen ab, aber genau das ist die Herausforderung der Pädagogen. Nämlich suchtgefährdete Jugendliche zu motivieren, von einem einseitigen Verhalten abzuweichen, und auch anderen Freizeitgestaltungen nachzugehen. Ideale Hilfestellung hierfür leisten Jugendzentren, Gemeinschaftssportarten und Liferollenspiele (vgl. ebenda, S.93f).

#### Liferollenspiele

Das Liferollenspiel ist eine Form von Rollenspiel, in dem die Mitspieler in der realen Welt einen Avatar ihrer Wahl verkörpern, ihn repräsentieren und mit ihm improvisieren. So interagieren

sie mit bis zu 200 anderen realen Menschen in ihrer eigenen, imaginären Welt. Im Gegensatz zu Online-Rollenspielen sind sie hier aber ständig in Bewegung, stehen in Kontakt mit realen Personen und erleben ihre Körpererfahrung ganzheitlich. Dies beugt den bereits besprochenen Risiken bei zu exzessivem Konsum von MMORPGs vor (vgl. ebenda, S.96ff).

### 3.2.1.3. Tertiärprävention: Suchthilfe

Die Tertiärprävention richtet sich an bereits abhängige Spieler. Bedeutsam sind nun Therapieangebote der verschiedensten Einrichtungen, um bei dem Auftreten einer Suchterkrankung zu rehabilitieren. Wichtig ist auch eine Resozialisierung Betroffener, inklusive entsprechender Nachsorge. Das Ziel dieser dritten Ebene der Prävention ist die Vorbeugung eines Rückfalls in alte, abweichende oder krankhafte Verhaltensmuster. Erste Anlaufstelle für Suchterkrankte ist die Beratungsstelle. Hier wird dann über weitere Maßnahmen entschieden, die geeignet sind. Dies können weitere, intensivere Beratungsangebote, Betreuung in zuständigen Kompetenzzentren, Projekte der Hilfe zur Selbsthilfe bis hin zu längeren stationären Aufenthalten in Fachkliniken sein (vgl. Grünbichler 2008, S.98ff).

#### Erster Kontakt mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Beratung

Die Jugendlichen haben zumeist eine höhere Hemmschwelle als Erwachsene, was das Hilfesuchen von außen bei Konflikten angeht. Die Problemsituation ist oft bereits fortgeschritten und sie erwarten eine schnelle Lösung. Jugendliche befürchten besonders, vom Berater nicht ernstgenommen zu werden. Auch können sie gar nicht aus freien Stücken in der Beratungsstelle, sondern von Eltern oder Behörden geschickt worden sein, was ihnen eventuell widerstrebt.

Der erste Kontakt mit den Jugendlichen in der Beratungsstelle sollte daher sehr feinfühlig von statten gehen. Der Empfang sollte ihn nicht entmutigen und nicht verängstigen. Wichtig ist, dass das Erscheinen allein schon honoriert und sich um einen möglichst schnellen Termin bemüht wird. Der Hilfesuchende muss mit Respekt behandelt und ernst genommen werden. Allerdings darf bei einem ersten Gespräch in der Anlaufstelle nicht zu tief ins Thema gegangen werden, da der Beratungsansatz erst in den Beratungsgesprächen selbst Anwendung findet. Schließlich muss der erste aufgesuchte Kontakt versuchen zu ermitteln, wie Akut das Problem



ist. So sollte er bei einem gravierenden, aktuellen Problem, nicht zu viel Zeit verstreichen lassen bis zum ersten Beratungstermin (vgl. Grünewald/Meckler/Weber 1995, S.203f).

#### Angebote der Beratung bei Computerspielsucht

Die erste Beratungsstelle, die sich auf ein medienabhängiges Klientel spezialisiert hat ist das *Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit* in Schwerin. Zwar behandeln auch einige andere Beratungsstellen eine Medienabhängigkeit, jedoch haben sie keine besonderen Konzepte dafür. Diese Einrichtungen verfahren mit Mediensucht ähnlich wie mit Glücksspielsucht, welche einige Parallelen im Verhalten des Betroffenen aufweist, aber nicht identisch ist. Trotzdem ist lobenswert, dass sich viele Einrichtungen bemühen, suchterkrankten Computerspielern zu helfen. Eine weitere Möglichkeit für Online-Spielsüchtige ist das Beratungsangebot im Internet. Zwei der bekanntesten Internetseiten lauten [www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de) vom Verein *HSO (Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige)* und [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de), eine Initiative, die von Eltern ins Leben gerufen wurde. Hier wird nicht nur den Betroffenen, sondern auch Angehörigen geholfen. Auch die Caritas Berlin erweist sich als fortschrittlich und bietet Beratungsangebote namens *Lost in Space* für Internet- und Computerspielsüchtige an (vgl. Grünbichler 2008, S.98f.) Die Gesellschaft wird also immer wachsender und vorbereiteter, was Medienabhängigkeit betrifft.

#### 3.2.3. Medienpädagogik

Die Wichtigkeit von Medienpädagogik ist begründbar mit der Definition von Pädagogik selbst. Aufgabe dieser ist es unter anderem, Menschen bei ihrer Sozialisation zu unterstützen und zu begleiten. Da elektronische Medien unlängst zu einem permanenten Faktor der Gesellschaft geworden sind, macht es nur Sinn, auch theoretisch anerkannte und praktisch anschlussfähige Medienpädagogik bei Kindern und Jugendlichen anzuwenden. Die Pädagogik muss sich stets an das Lebensumfeld der Heranwachsenden mitsamt seinem technischen Fortschritt anpassen. Im Bereich der Medien kann durch eine effektive Anwendung der Pädagogik die intrinsische Motivation von Nutzern hervorgerufen werden. Um den Anschluss an den Fortschritt der Medien zu halten, muss sich die Pädagogik der pädagogisch-wertvollen Bedeutung von Medien bewusst werden. Dazu gehören relevante pädagogische Eigenschaften von Medien, die Bedeutung medialer Räume für Heranwachsende, und natürlich die Verständigung darüber,

wo Medienpädagogik in der Praxis ansetzen und mit welchen Maßnahmen überhaupt umgesetzt werden soll. Damit ist der Grundstein für Medienpädagogik gelegt (vgl. Thomann 2015, S.2. Internetquelle,).

Ziel ist es, Erziehungs- und Bildungsprozesse im Bereich der Medien professionell zu fördern. Gefördert wird aber in der freiheitlichen Gesellschaft nicht durch Verbote, sondern vielmehr durch Selbstbestimmung und Partizipation. Die kritische Beobachtung von Medienmärkten und die Selbstwahrnehmung aktiver Konsumenten ermöglicht die Erkennung von Chancen und pädagogischen Möglichkeiten von Medien. Neben den Chancen müssen aber auch die Gefahren erkannt und möglichst abgewendet werden (vgl. Neuß 2015, Internetquelle). Nach Norbert Neuß (ebenda) umfasst Medienpädagogik „alle sozialpädagogischen, sozialpolitischen und sozialkulturellen Überlegungen und Maßnahmen, wie Angebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die ihre kulturellen und kommunikativen Interessen und Entfaltungsmöglichkeiten, ihre Wachstums- und Entwicklungschancen, ihre politischen Ausdrucks- und Partizipationsmöglichkeiten betreffen“.

#### 3.2.4. Vorschläge für Eltern

Einfache Richtlinien können einer Suchtgefahr von Kindern und Jugendlichen präventiv entgegenwirken. Maßnahmen, die alle Eltern und Angehörige anwenden können. Zum Beispiel ist der Standort des Computers im Haus bedeutsam. Eltern sollten ihn so wählen, dass sie die Spielzeiten des Kindes im Auge behalten können. Ein Verbot auszusprechen, Computer zu spielen ist genauso uneffektiv wie die falsche Vorbildfunktion eines Elternteils. Spielzeiten sollten deshalb festgelegt werden, und auch von Vorbildfunktionären nicht überschritten werden. So eine Planung muss dann sorgfältig überprüft und ihre Einhaltung vom Heranwachsenden vor allem auch belohnt werden. Die regelmäßige Anerkennung aufgrund der Einhaltung von Spielzeiten und anderen Dingen ist wichtig, damit die Spielenden dieses Gefühl nicht nur in der virtuellen Welt erfahren. Um einer Abhängigkeit entgegen zu wirken, müssen den Kindern diverse Alternativen zum Computerspielen geboten werden. Gemeinsame Mahlzeiten, Ausflüge, Unternehmungen, Gespräche und Sport sind passende Ausgleichsmöglichkeiten dazu. Essenziell ist, dass Eltern und Angehörige sich auch mit dem Computerspielen selbst auseinan-

dersetzen. Das gemeinsame Kennenlernen des Mediums von Kind und Eltern fördert das Vertrauen zueinander und ermöglicht eine intensivere Kommunikation diesbezüglich (vgl. Wagner, Internetquelle).

Spielt ein Kind oder Jugendlicher bereits zu viel, sollten Eltern mit ihnen darüber Sprechen und ihre Sorge teilen. Hilfe von außen ist auch hilfreich, wenn ein Außenstehender, wie ein Freund oder naher Verwandter besseren Zugang zum Betroffenen bezüglich dieses Themas hat. Im Notfall sollten die Erwachsenen sogar Spielpausen erzwingen, indem sie Kindersicherungen einrichten oder das Internet zeitweilig unzugänglich machen. Ist ein Suchtverhalten bereits zu erkennen, so sollten die Eltern professionelle, psychologische oder therapeutische Hilfe in Anspruch nehmen (vgl. ebenda).

### 3.3. Therapeutische Wirkung von Computerspielen

#### 3.3.1. Warum Computerspiele für schwierige Kinder so hilfreich sein können

Gerade verhaltensschwierige Kinder haben es oftmals schwer, in der realen Welt etwas zu bewirken. Pläne, die sie entwickeln, können sie aus diversen Umständen zumeist nicht umsetzen. Grund dafür kann die eigene Ungeschicklichkeit beim Spielen, eigene Intellektuelle Schwächen oder schimpfende Vormünder sein. Für solche Kinder ist die Welt also bespickt mit Enttäuschungen und Rückstößen. Auf Dauer wird die Welt für sie zu einem schwierigen, lästigen Ort. Da ist es kaum verwunderlich, dass die Kinder gern symbolische Ziele in virtuellen Welten erreichen. All die Begrenzungen und Behinderungen gibt es hier nicht. Sie können hier planen, Mut aufbringen und handeln, ohne ständig an ihre eigenen Defizite im realen Leben erinnert zu werden (vgl. Bermann, 2001, S.187).

Computerspiele ermöglichen einen Ort des Aufatmens von schwierigen Kindern. Hier ist es ihnen möglich, mit Zuversicht bedachtsam zu handeln und Geduld, sowie Selbstvertrauen aufzubauen. Es fällt ihnen zwar selbst kaum auf, jedoch handeln sie konsequent und Selbstsicher. Eigenschaften, die ihnen im realen Leben schlichtweg fehlen. Durch das Ausgraben und Kennenlernen ihrer inneren Fähigkeiten beim Spielen, besteht die Chance, diese in ihr reales Leben zu übertragen oder sie zu aktivieren (vgl. ebenda, S.188).

### 3.3.2. Relevanz für Computer in der Erziehungsberatung und Kinder-Psychotherapie

Gegenwärtig finden Computer in der Rehabilitation, Ergotherapie, Logopädie, Psychiatrie und Psychotherapie hilfreiche Anwendung. In sämtlichen Bereichen werden hier Computer eingesetzt. Angefangen bei der Patientenverwaltung und Dokumentation, sowie Abrechnung helfen die Computer in jedem Büro. Aber auch für die Durchführung und Auswertung von Fragebögen ist dieses Medium sehr nützlich geworden. Selbst im Funktionstraining finden PCs mehr und mehr ihren Platz, so ist es möglich die Bereiche der Aufmerksamkeit, des Gedächtnisses und der Logik bei Menschen zu fördern. Auch die Sensomotorik und das Reaktionsvermögen profitiert vom effektiven Umgang mit spezieller Computersoftware. Die Verbesserung des Lesens und der Rechtschreibung, sowie anderen schulbezogenen Fähigkeiten wird durch Computer bei entsprechender Nutzung gewährleistet. Für Autisten und andere Sprach- oder Schwerbehinderte bietet bestimmte Software ein Kommunikationstraining. Informationen über ihre Beeinträchtigungen können sich Betroffene beim Spielen durch entsprechende Infotainment-Software einholen. In der Therapie von Phobien und Ängsten werden Computer genutzt, um angsterregende Realitäten zu simulieren (vgl. Koch-Möhr 2001, S.193).

## Zusammenfassung

Dass Computerspiele seit Jahrzehnten sowohl im Berufsfeld als auch im privaten Bereich an Bedeutung gewinnen, ist längst kein Geheimnis mehr. Auch in Zukunft wird der Computer stets in vielen Lebenslagen eine besondere Rolle spielen. In dieser Arbeit wurde deutlich, wie wichtig die Vermittlung der Medienkompetenz an die Heranwachsenden ist. Sie müssen lernen, reflektiert mit dem Computer umzugehen. Eltern, Pädagogen und Sozialarbeiter haben heute die Pflicht, Kindern und Jugendlichen den maßvollen und effektiven Umgang zu zeigen. Der Spaß am Spiel darf dabei allerdings keinesfalls verboten werden, denn wie diese Arbeit aufgezeigt hat, ist Computerspielen kein Hobby mit ausschließlich negativen Folgen. Es kann förderlich für Fähigkeiten und Persönlichkeitsentwicklung sein und vernetzt viele Menschen auf der ganzen Welt. Aber auch die kritischen Meinungen sind nicht unbegründet. Das Suchtpotential vieler Spiele, besonders der MMORPGs ist enorm. Wird nicht genügend präventive Vorarbeit geleistet, können die Spieler leicht in Abhängigkeit geraten, was negative soziale, emotionale, geistige, körperliche und berufliche Auswirkungen zur Folge haben kann. Gerade

durch das exponentielle Wachstum des Internets im letzten Jahrzehnt glauben viele Spieler, dass das virtuelle soziale Umfeld die realen Freunde ersetzen kann. Die Erkenntnis durch die vorliegende Arbeit zeigt jedoch, dass dies ein schwerer Trugschluss ist. Ein Trugschluss, durch den viele Jugendliche im Kollektiv Gefahr laufen, süchtig zu werden, weil sie stundenlang in Gilden oder Clans schwierige Monster oder Gegenspieler bekämpfen. Der Ehrgeiz, einfach besser als alle anderen zu sein, indem die Spieler stärkere Waffen, ein höheres Level oder mächtigere Zauber erlangen, verschärft die Situation, da der Zeiteinsatz entsprechend erhöht wird. Im Falle einer Sucht ist es wichtig, genügend Hilfsangebote, wie Beratung oder Erlebnispädagogik für die Betroffenen anzubieten. Auch die Nachsorge hat eine hohe Bedeutung, um Rückfällen vorzubeugen.

Dass die jungen Leute gern am PC spielen, oder generell gern mit diesem Medium umgehen, ist nicht ungewöhnlich. Der technische Fortschritt der Menschheit suggeriert nahezu eine Nutzung dieses Mediums. Auch die Gründe für die Faszination der Bildschirmspiele sind durch diese These nachvollziehbar geworden. Die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen wird bei maßvollem Konsum keineswegs beeinträchtigt. Eher würde ein Verbot der Nutzung neuer Medien, ob direkt oder indirekt, die so wichtige Entwicklung von Medienkompetenz sehr einschränken.

Ein Flow ist für jeden Menschen ein positives Erlebnis und Computerspiele ermöglichen dies ohne große Aufwendung. Aufgrund dieses simplen Prinzips liegt es abermals an Pädagogen und Eltern, Alternativen, die ähnliche Gefühle hervorrufen, anzubieten. Sie müssen vor allem den Blickwinkel erweitern und versuchen zu verstehen, warum so vielen Heranwachsenden das Spielen so wichtig ist. Es ist ein Teil ihrer Lebenswelt. Im Gegensatz zur Missachtung und Unverständnis bewirkt die Anteilnahme von Erwachsenen an Kindern und ihrer virtuellen Zweitexistenz bessere Chancen zur gemeinsamen Kommunikation. Auf diesem Wege wird dann auch die Medienkompetenz gefördert und somit einer Gefahr der Abhängigkeit und medialen Inkompetenz entgegengewirkt.

## Quellenverzeichnis

Beranek, Angelika/Cramer-Düncher, Uta/Baier, Stefan: Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler. In: Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspiele im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: 2009. S. 68-86

Bergmann, Wolfgang: Was der Computer Gutes tut. Anmerkungen zum Einsatz von Computerspielen in Lern- und Verhaltenstherapie. In: Fromme, Johannes/Meder, Norbert (Hrsg.): Bildung und Computerspiele. Band 3. Opladen: 2001. S.181-192

Dückers, Tanja: Spielen? Nur wenn es fördert. URL: <http://www.zeit.de/gesellschaft/2012-10/kinder-computerspiele> [Stand 18.05.2015]

Fritz, Jürgen: Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Düsseldorf: 2011

Grünbichler, Benjamin: Lost in Cyberspace? Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit. (2. Aufl.) Norderstedt: 2008

Grünewald, Anita/Meckler, Brigitte/Weber, Dorothea: Umgang mit Anmeldungen von Jugendlichen im Sekretariat einer Beratungsstelle. In: Hundsatz, Andreas/Klug, Hans-Peter/Schilling, Herbert (Hrsg.): Beratung für Jugendliche. Lebenswelten, Problemfelder, Beratungskonzepte. Weinheim und München: 1995

Kaminski, Winfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. München: 2007

Koch-Möhr, Rainer: Computeranwendungen in der Erziehungsberatung und Kinder-Psychotherapie. In: Fromme, Johannes/Meder, Norbert (Hrsg.): Bildung und Computerspiele. Band 3. Opladen: 2001. S. 193-199

Kramer, Bernd (2008): Freunde fürs zweite Leben. URL: <http://www.taz.de/!21980/> [Stand 20.05.2015]

Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter. (4. überarb. Und erw. Aufl.) Wiesbaden: 2006

Neuß, Norbert: Warum Medienpädagogik? URL: <http://www.gmk-net.de/index.php?id=260> [Stand 02.06.2015]

Roodsari, Ali Vahid: 10 Millionen Dollar: So viel Geld lässt sich durchs Zocken verdienen. URL: [http://www.focus.de/digital/games/spielend-reich-werden-10-millionen-dollar-so-hoch-sind-die-gehaelter-von-gamern\\_id\\_4006082.html](http://www.focus.de/digital/games/spielend-reich-werden-10-millionen-dollar-so-hoch-sind-die-gehaelter-von-gamern_id_4006082.html) [Stand 05.05.2015]

Rosenfelder, Andreas: Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele. Köln: 2008

Schell, Fred: Telespiele – Von der Faszination zur Reflexion. In: Schorb, Bernd/Theunert, Helga (Hrsg.): Ran an den Computer? Zwischen Euphorie und Distanz. Die IuK-Techniken in der Jugendarbeit. Opladen: 1989. S.116-122

Thomann, Marius: Medienkompetenz oder Medienbildung? Zur Frage nach dem Zielwert medienpädagogischer Praxis. URL: <http://www.medienpaed.com/Documents/medienpaed/2015/thomann1502.pdf> [Stand 02.06.2015]

Vollmer, Nikolaus: Informationen zu den Nichtspielern. In: Fromme, Johannes/Meder, Norbert/Vollmer, Nikolaus (Hrsg.): Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: 2000. S.167-174

Wagner, Ingolf: Der Einfluss von PC- und Videospielen auf Kinder und Jugendliche. URL: [http://www.hemer.de/leben/Jugend\\_Familie\\_Senioren\\_Soziales/archiv/PC-Spiele.pdf](http://www.hemer.de/leben/Jugend_Familie_Senioren_Soziales/archiv/PC-Spiele.pdf) [Stand: 03.06.2015]

Wink, Stefan/Lindner, Kartharina: Kids & Computerspiele. Eine pädagogische Herausforderung. Mainz: 2002

## Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die Hausarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, alle Ausführungen, die anderen Schriften wörtlich oder sinngemäß entnommen wurden, kenntlich gemacht sind und die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung war.

Neubrandenburg, den 08. Juni 2015

Stefan Saalow