

Fachhochschule Koblenz
Fachbereich: Sozialwesen
Studiengang: Bachelor of Arts: Soziale Arbeit

Computerspieler
-
zwischen Gefährdung und Resilienz

Bachelorarbeit

vorgelegt von

Rüdiger Mattauch

Matrikel-Nr.: 510330

Erstgutachter: Prof. Dr. Karl-Heinz Lindemann

Zweitgutachter: Prof. Dr. phil. Marlene Jansen-Schulze

Gliederung

1	Einleitung.....	1
2	Computerspielnutzung - ein gesellschaftliches Phänomen.....	2
2.1	Statistiken zur Computerspielnutzung	3
2.1.1	Computerspielnutzung durch Kinder	3
2.1.2	Computerspielnutzung durch Jugendliche.....	4
2.1.3	Computerspielnutzung durch Erwachsene	5
2.1.4	Ergebnisse	7
2.2	Funktionen der Computerspiele.....	8
2.2.1	Identitätsentwicklung	8
2.2.2	Präsenzerleben und Immersion.....	8
2.2.3	Flow-Erlebnisse	10
2.2.4	Unterhaltung / Ablenkung	11
2.2.5	Regulation von Emotionen	13
2.2.6	Wettbewerb	14
2.2.7	Beziehungsgestaltung	15
2.3	Der Spielprozess – Rolle der Motivation.....	17
2.4	Zusammenfassung.....	19
3	Pathologischer Computerspielgebrauch	20
3.1	Begriffliche Abgrenzung	20
3.2	Diagnose	22
3.2.1	Internet Addiction Test nach Kimberly Young.....	22
3.2.2	Internetsuchtskala (ISS) nach Hahn und Jerusalem.....	23
3.2.3	Computerspielabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II.....	24
3.2.4	Compulsive Internet Use Scale (CIUS).....	24
3.2.5	Kurzfragebogen zu Problemen beim Computergebrauch (KPC)	25
3.2.6	Bewertung der Diagnosemethoden	26
3.3	Merkmale einer pathologischer Computerspielnutzung.....	28
3.3.1	Kontrollverlust.....	29
3.3.2	Einengung des Denkens und Verhaltens.....	29
3.3.3	Immersion.....	29
3.3.4	Stimmungsregulierung.....	30
3.3.5	Inkonsistenz der Selbstwahrnehmung.....	30
3.3.6	Negative Folgen sowie Fortsetzen der Nutzung trotz Kenntnis	31

3.4	Zusammenfassung.....	31
4	Erklärungsmodelle für eine pathologische Computerspielnutzung	32
4.1	Das Suchtkonzept	33
4.2	Ein Bindungstheoretischer Ansatz.....	33
4.3	Das biopsychosoziale Störungsmodell	35
4.4	Ein ressourcenorientiertes Modell des PC-/ Internetgebrauchs	37
4.5	Zusammenfassung.....	40
5	Einführung in die Resilienz	41
5.1	Grundlagen des Resilienzkonzepts	42
5.2	Das Risiko- und Schutzfaktorenkonzept	43
5.2.1	Risikofaktoren.....	43
5.2.2	Schutzfaktoren	44
5.3	Zusammenfassung.....	45
6	Schutzfaktoren in Bezug auf die Computerspielnutzung	46
6.1	Copingstrategien	46
6.2	Selbstkontrolle und Selbstregulation	47
6.3	Internale Kontrollüberzeugung und Selbstwirksamkeitserwartung.....	48
6.4	Positives Selbstbild.....	48
6.5	Zusammenfassung.....	50
7	Pädagogische Konsequenzen	50
7.1	Maßnahmen im Hinblick auf Computerspieler	51
7.1.1	Kompetenzen der Spieler anerkennen	51
7.1.2	Peer-to-Peer Ansätze	52
7.1.3	Förderung von Medienkompetenz	52
7.1.4	Alternativen bieten.....	53
7.1.5	Computerspiele in den Alltag integrieren	54
7.2	Maßnahmen in Bezug auf Eltern und Pädagogen	56
7.2.1	Förderung von Medienkompetenz	56
7.2.2	Ausbau bestehender Angebote	57
7.2.3	Verbesserung der Öffentlichkeitsarbeit der Medienpädagogik.....	57
7.3	Zusammenfassung.....	58
8	Fazit	59
9	Quellenangaben	61

1 Einleitung

Das Medium Computerspiele hat sich seit der Veröffentlichung der ersten Spiele zu einem Massenmedium und einer häufig genutzten Freizeitbeschäftigung für weite Teile der Bevölkerung entwickelt. Trotz dieser Verbreitung herrscht gerade im Bereich der medialen Berichterstattung die Tendenz besonders spektakuläre Einzelfälle zu betonen, die vor allem im Zusammenhang mit den vermeintlichen oder tatsächlichen negativen Auswirkungen von Computerspielen verknüpft sind. Dabei stehen zwei Themen im Zentrum der medialen Aufmerksamkeit. Zum einen die Gefahren, die durch problematische Inhalte hervorgerufen werden und zum anderen das Nutzungsverhalten in Bezug auf das ‚Suchtpotential‘ des Mediums. Am häufigsten wird in diesen Zusammenhang die Nutzung gewalttätiger Computerspiele in Zusammenhang mit realen Gewalttaten, wie z.B. Amokläufen, thematisiert. Nach dem Amoklauf am 11. März 2009 an der Albertville-Realschule in Winnenden meldete Focus Online „Amokläufer Tim K. spielte offenbar Killerspiele am Vorabend der Tat“¹ und auch Bild.de meldete: „Vor der Bluttat spielte er ein Killer-Game am Computer“² Vor allem in Bezug auf das Nutzungsverhalten konzentriert sich die Berichterstattung in erster Linie auf exzessive Verhaltensweisen, wobei in diesem Kontext spektakuläre Einzelfälle eine besonders intensive Berichterstattung zur Folge hatten. Am 12.11.2009 veröffentlichte das Onlineportal des Münchner Wochenanzeigers einen Artikel unter der Überschrift „Heroin aus der Steckdose“³. Im Rahmen dieses Artikels werden extreme Verhaltensweisen die Nutzung von Windeln oder Eimern als Ersatz für den Toilettengang oder gewalttätige Übergriffe wenn die Nutzung der Spiele durch das Umfeld unterbunden wird als typische Reaktionen pathologischer Computerspielnutzer pauschalisiert.⁴ Daneben gibt es seit einigen Jahren immer wieder Meldungen über Todesfälle auf Grund exzessiver Computerspielnutzung. Der am 25.08.2009 auf der Internetpräsenz des Deutsch-

¹ http://www.focus.de/panorama/vermishtes/winnenden-amoklaeufer-tim-k-spielte-offenbar-killerspiele-am-vorabend-der-tat_aid_380277.html

² <http://www.bild.de/news/2009/computer/vor-der-bluttat-zockte-er-killerspiel-eltern-dementieren-psychotherapie-7671218.bild.html>

³ <http://www.sueddeutsche.de/muenchen/online-rollenspiele-heroin-aus-der-steckdose-1.1106379>

⁴ Vgl. <http://www.sueddeutsche.de/muenchen/online-rollenspiele-heroin-aus-der-steckdose-1.1106379>

landradio Kultur veröffentlichte Artikel „Daddeln bis zum Tod“⁵ ist nur ein Beispiel für dieses Phänomen.

Auch die wissenschaftliche Literatur zum Thema Computerspielnutzung ist stark von der Fokussierung auf diese beiden problematischen Bereiche geprägt. Es existiert eine Fülle von Publikationen, die sich mit negativen Folgen durch gefährdende Inhalte und mit den Gefahren einer exzessiven Nutzung auseinandersetzen. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wird das Phänomen Computerspielnutzung auf Basis der bestehenden Literatur analysiert.

Im Zentrum steht dabei die Frage, welche salutogenetischen Potentiale die Entwicklung einer funktionalen Computerspielnutzung begünstigen und wie diese gefördert werden können. Um dies zu erreichen erfolgt zuerst eine Betrachtung der Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen (Kapitel 2). Dabei wird die Computerspielnutzung in Deutschland auf Basis verschiedener Studien unter statistischen Gesichtspunkten betrachtet und die Fragen bearbeitet, welche Funktionen Computerspiele für den Nutzer erfüllen können und wie die Motivation im Rahmen des Spielprozesses entsteht. Daran schließt sich die Abgrenzung der pathologischen von der funktionalen Computerspielnutzung an (Kapitel 3). Kern des Kapitels ist die begriffliche Abgrenzung, die eng mit den diagnostischen Kriterien der pathologischen Computerspielnutzung verknüpft sind. Den Abschluss des Kapitels bildet die Vorstellung typischer Merkmale dieser Störung. Im darauffolgenden Kapitel (Kapitel 4) erfolgt eine Betrachtung der verschiedenen Erklärungsmodelle einer pathologischen Computerspielnutzung. Daran schließt ein Exkurs in die Grundlagen der Resilienz (Kapitel 5) an, der die Grundlage für die Analyse der Schutzfaktoren, die eine funktionale Nutzung des Mediums begünstigen (Kapitel 6) bietet. Den Abschluss bilden die (medien-) pädagogischen Konsequenzen und Handlungsempfehlungen (Kapitel 7), die das Ziel haben, Computerspieler bei der Entwicklung einer funktionalen Nutzung zu unterstützen.

2 Computerspielnutzung - ein gesellschaftliches Phänomen

Die Nutzung von Computerspielen stellt in der heutigen Zeit für weite Teile der Bevölkerung eine zentrale Form der Freizeitbeschäftigung dar. Der Begriff Computerspiele schließt in diesem Kontext sämtliche virtuelle Spiele unabhängig von der

⁵ <http://www.dradio.de/dkulturr/sendungen/thema/1022995/>

genutzten Plattform ein, da die grundlegenden Wirkmechanismen bei der Nutzung von Konsolenspielen mit denen von Spielen; die am Computer ausgeübt werden identisch sind. Dabei entstehen vier Fragen die im Rahmen des folgenden Kapitels bearbeitet werden. Wer gehört zu den Nutzern von Computerspielen und in welchem zeitlichen Umfang werden diese genutzt? Welche Funktionen erfüllen die Computerspiele für den Spieler und wie entsteht die Motivation zur Nutzung?

2.1 Statistiken zur Computerspielnutzung

In Deutschland kann die Computerspielnutzung in erster Linie auf Basis von drei Studien analysiert werden. Für die Erfassung der Computerspielnutzung im Bereich der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren dient die KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest, die zuletzt 2010 erschienen ist. Die Analyse der Computerspielnutzung von Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren erfolgt auf Basis der JIM-Studie aus dem Jahr 2011. Zur Betrachtung der Computerspielnutzung durch Erwachsene kann schließlich die Allensbacher Computer- und Technikanalyse ACTA herangezogen werden. Ergänzend dazu ist 2010 / 2011 die Studie Gamestat der Universität Hohenheim erschienen, in der Personen ab 14 Jahren befragt wurden.

2.1.1 Computerspielnutzung durch Kinder

Im Rahmen der KIM (Kindheit + Medien, Computer + Internet) Studie 2010 wurden 1214 Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren befragt. Bei einer zusammenfassenden Betrachtung der Nutzung digitaler Spiele (Computer- und Konsolenspiele) ist festzustellen, dass 62% der befragten Kinder entweder täglich (16%) oder mindestens einmal in der Woche (46%) spielen. Da rund 6 Millionen Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren in Deutschland leben, ergibt sich, dass etwa 3,7 Millionen Kinder regelmäßig digitale Spiele nutzen. In dieser Altersgruppe zeigt sich mit 74% eine deutliche Mehrheit männlicher Computerspielnutzer, während sie nur von rund 50% der Mädchen genutzt werden.⁶

Werden die Ergebnisse nach den Altersgruppen gestaffelt, zeigt sich, dass die 6- und 7-jährigen mit 46% den niedrigsten Anteil an Computerspielnutzern aufweisen. Dieser steigt bei den 8- bis 9-jährigen auf 60%, erreicht bei den 10- bis 11-jährigen

⁶ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011a), S. 44

mit 71% einen Höhepunkt und sinkt in der Gruppe der 12- bis 13-jährigen wieder leicht auf 69% ab.⁷

Auch die tägliche Nutzungsdauer steigt mit zunehmendem Alter. Während bei der Gruppe der 6- bis 7-jährigen noch 71% der Kinder weniger als eine Stunde täglich spielen, schrumpft diese Gruppe bei den 8- bis 9-jährigen auf 60%, bei den Zehn- bis Elfjährigen auf 57% und bei den 12- bis 13-jährigen schließlich auf 47%. Analog dazu steigt der Prozentsatz der Gruppe, die mehr als eine Stunde pro Tag spielt von 20% bei den 6- bis 7-jährigen auf 46% bei den 12- bis 13-jährigen. Der Anteil der Spieler, bei denen keine Informationen zur Spieldauer vorliegen schwankt zwischen 4% und 9%. Ein geringer Anteil der Kinder weist Spielzeiten mit mehr als drei Stunden täglich auf und wird deshalb im Rahmen der Studie als exzessive Spieler eingestuft. Dieser nimmt bei den 10- bis 11-jährigen 1% und bei den 12- bis 13-jährigen 2% ein.⁸

Bei einer Betrachtung der Nutzungsformen dominieren bei den Kindern, die mindestens einmal pro Woche spielen, die Spielekonsolen. Dabei werden fest installierte Spielekonsolen, die an einen Fernseher angeschlossen sind z.B. Nintendo Wii mit 57% am meisten genutzt. Es folgen transportable Spielkonsolen mit 54% und Computerspiele, die offline gespielt werden mit 49%. Onlinespiele werden mit 15% vergleichsweise wenig genutzt. Mit zunehmendem Alter verzeichnet diese Nutzungsform aber auch die größten Zuwachsraten. Ist der Anteil bei den jüngsten Befragten mit 8% noch sehr niedrig sind es bei der ältesten Gruppe schon 26%.⁹

2.1.2 Computerspielnutzung durch Jugendliche

Für die JIM Studie (Jugend, Information, (Multi-) Media) 2011 wurde eine repräsentative Stichprobe von 1205 Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren telefonisch befragt. Dabei kam heraus, dass etwa vier Fünftel der Jugendlichen zumindest gelegentlich Computer-, Konsolen oder Onlinespiele nutzen und 42% zu den regelmäßigen Spielern gezählt werden können. Ein geringer Anteil (3%) der Spieler wird als extrem eingeschätzt, d.h. er spielt mehr als vier Stunden pro Tag.¹⁰

⁷ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011a), S. 44

⁸ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011a), S. 45

⁹ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011a), S. 46ff

¹⁰ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011b), S. 65

Die dominierende Nutzungsform virtueller Spiele ist in dieser Altersgruppe die Nutzung von Konsolenspielen. Rund 61% der Jugendlichen spielen im Mehrspielermodus zumindest gelegentlich Konsolenspiele, 36% spielen Sie regelmäßig. Konsolenspiele im Einzelspielermodus werden von 54% gelegentlich und 36% regelmäßig genutzt. PC Spiele ohne Internetanbindung werden vor allem alleine genutzt. Rund 53% spielen Computerspiele ohne Internetanbindung gelegentlich und 33% regelmäßig. Die gemeinsame Nutzung von PC Spielen ohne Internetanbindung rangiert mit 15% regelmäßiger sowie 32% gelegentlicher Nutzer an letzter Stelle. Der Trend, dass Kinder und Jugendliche Computerspieler mit zunehmenden Alter häufiger Onlinespiele nutzen setzt sich fort. 42% der Jugendlichen spielen zumindest gelegentlich alleine Onlinespiele und Mehrspieleronlinespiele werden von 34% der Spieler genutzt.¹¹

Im Durchschnitt spielen die Jugendlichen unter der Woche knapp eine Stunde pro Tag. Am Wochenende beträgt die durchschnittliche Spieldauer 80 Minuten. Dabei ist anzumerken, dass Jungen sowohl unter der Woche als auch am Wochenende eine deutlich höhere Durchschnittspielzeit als Mädchen aufweisen. Unter der Woche ergeben sich rund 35 Minuten bei den Mädchen und 81 Minuten bei den Jungen. Am Wochenende sind es 116 Minuten bei den Jungen und nur 42 Minuten bei den Mädchen. 56% der Mädchen spielt unter der Woche bis zu zwei Stunden, wobei 38% weniger als eine Stunde spielen. Bei den Jungen spielen 63% bis zu zwei Stunden wobei der Großteil (34%) zwischen ein und zwei Stunden spielt. Der Anteil Nichtspielerinnen ist mit 34% bei den Mädchen viel größer als bei den Jungen, von denen nur 8% überhaupt nicht unter der Woche spielen. Zu der Gruppe der Vielspieler, die zwischen zwei und vier Stunden täglich spielen, gehören 24% der Jungen und nur 9% der Mädchen. Mehr als vier Stunden spielt 1% der Mädchen und 5% der Jungen.¹²

2.1.3 Computerspielnutzung durch Erwachsene

Da die Nutzung von Computerspielen meist im Hinblick auf Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene untersucht wird, gibt es eine geringe Datenbasis für eine Analyse des Computerspielverhaltens Erwachsener. Jens Wolling analysierte auf Basis der Allensbacher Computer- und Technik-Analyse (ACTA) die Computerspielnutzung durch Erwachsene zwischen 1998 und 2005. Dabei überschneidet sie

¹¹ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011b), S. 43

¹² Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011b), S. 44f

sich teilweise mit der JIM Studie, da die Nutzung durch Personen im Alter von 14 bis 64 Jahren untersucht wurde. Aktuelle Zahlen liefern darüber hinaus die 2010 und 2011 erschienenen Ergebnisse der GameStat Befragung.

Auf Basis der ACTA Befragung zeigt sich, dass zwischen 1998 und 2005 ein relativ stabiler Anteil der Bevölkerung zwischen 14 und 64 Jahren Computerspiele nutzte. Dieser lag 1998 bei 32% und 2005 bei 37%. Die größten Schwankungen wies dabei die Gruppe der 14- bis 17-jährigen auf, deren Anteil von 55% im Jahr 1998 auf 74% im Jahr 2005 stieg. Auch in der Gruppe der 18- bis 24-jährigen steigerte sich der Anteil der Nutzer von 40% auf 57%. Bei der Gruppe der 25 bis 39 Jahre alten Spieler beträgt der Zuwachs nur noch 8%, während die Gruppe der 40- bis 49-jährigen einen Rückgang von 38% auf 33% verzeichnet. Bei der Gruppe der 50 bis 64 Jahre alten Nutzer ist der Anteil mit 16% im Jahr 1998 und 17% im Jahr 2005 relativ stabil. Im gleichen Zeitraum steigerte sich die Nutzung von Onlinespielen bei Erwachsenen von 2% im Jahr 1998 auf 17% im Jahr 2005. Auch hier gibt es in der Gruppe der 14- bis 24-jährigen die höchstens Zuwachsraten. Bei den 14- bis 17-jährigen steigerte sich der Anteil von 4% auf 47% und bei den 18-bis 24-jährigen von 3% auf 36%. Aber auch bei den 25- bis 39-jährigen steigerte sich der Anteil von 2% auf 19%, sowie bei den 40- bis 49 Jahre alten Nutzern von 1% auf 11%. Spielten laut dieser Befragung im Jahr 1998 noch keine 50- bis 64-jährigen Online-spiele so sind es 2005 schon 6%.¹³

Die an der Universität Hohenheim durchgeführten Studien GameStat 2010 und GameStat 2011 kommen zu dem Ergebnis, dass rund 24% (2010) bzw. 25,2% (2011) der Bevölkerung ab 14 Jahren Computer- und Konsolenspiele nutzen. In absoluten Zahlen bedeutet dies, dass es in Deutschland ca. 17 Millionen Computerspieler gibt. Dabei ist der Anteil in der männlichen Bevölkerung mit ca. 30% über der Quote der Frauen. Dennoch spielt derzeit jede fünfte Frau digitale Spiele. Die Vorstellung dieser Spiele als Männerdomäne kann also nicht bestätigt werden.¹⁴

In Bezug auf die Altersverteilung der Spieler können die Ergebnisse der ACTA Studie bestätigt werden. Während mehr als 67 % der 14- bis 17-jährigen und mehr als 50% der 18- bis 29-jährigen zu den Nutzern gezählt werden können, sinkt die Quo-

¹³ Vgl. Wolling, Jens (2008), S. 88ff

¹⁴ Vgl. Quandt et al. (2011), S. 415

te bei den 30- bis 49-jährigen auf 28,8%, bei den 50- bis 64-jährigen auf 16,8% und bei der Gruppe der über 65-jährigen auf knapp 10%.¹⁵

Im Durchschnitt spielt jeder Nutzer digitaler Spiele rund 50 Minuten pro Tag, wobei rund die Hälfte der Befragten mit 26 Minuten noch deutlich weniger spielen. Die Gruppe der 14- bis 29-jährigen liegt mit einer durchschnittlichen Nutzungsdauer von 63 bis 73 Minuten darüber, während die Gruppe der über 40-jährigen darunter liegt. 6% der Spieler können zu den Vielspielern gezählt werden, die mehr als drei Stunden pro Tag spielen. Dabei sind Jugendliche mit 11% und junge Erwachsene bis 30 Jahren mit 9,3% überproportional häufig bei den Vielspielern vertreten. Es ist jedoch anzumerken, dass die drei Stunden pro Tag, die ausreichen um einen Spieler als Vielspieler zu klassifizieren noch unter der durchschnittlichen täglichen Fernsehnutzungsdauer in Deutschland liegt. Diese wird mit 223 Minuten pro Tag angegeben. Festzuhalten ist jedoch auch, dass die Vielspieler teilweise deutlich höhere Nutzungszeiten als drei Stunden aufweisen und im Schnitt 269,4 Minuten pro Tag spielen.¹⁶

2.1.4 Ergebnisse

Die Statistiken über die Nutzung von Computerspielen in Deutschland zeigen drei zentrale Entwicklungen. Als erstes ist festzuhalten, dass es sich bei Computerspielen um ein echtes Massenphänomen handelt, das alle Teile der Bevölkerung erreicht. Ergänzt man die rund 17,6 Millionen Nutzer digitaler Spieler ab 14 Jahren mit den Ergebnissen der KIM Studie 2010 so ergeben sich für Deutschland mehr als 20 Millionen Nutzer von Video- und Computerspielen.

Zweitens ist festzustellen, dass auch wenn in allen Altersgruppen mehr männliche als weibliche Nutzer gefunden werden, die Nutzung von Computerspielen keineswegs als typisch männliches Phänomen betrachtet werden kann.

Zuletzt kann in Bezug auf die Nutzungsdauer festgestellt werden, dass die Mehrzahl der Nutzer Computer- und Videospiele in einen eng begrenzten zeitlichen Umfang nutzen. Es gibt in allen Altersgruppen einen Anteil der, diese Spiele mehr als drei Stunden täglich nutzt. Dieser liegt bei den Kindern am niedrigsten und wird in der KIM Studie 2010 mit 1-2% angegeben. Sowohl die JIM Studie 2011 als auch die GameStat 2011 stellen fest, dass Jugendliche zwischen 14 und 17 Jahren, so-

¹⁵ Vgl. Quandt et al. (2011), S. 417

¹⁶ Vgl. Quandt et al. (2011), S. 418f

wie junge Erwachsene überproportional häufig zu den Vielnutzern gehören. Die JIM Studie setzt dabei die Grenze bei vier Stunden täglich und stellt fest, dass 3% der Spieler dieses Kriterium erfüllen, während GameStat für die gleiche Altersgruppe auf 11% kommt, wobei die Grenze hier bei drei Stunden täglich liegt. Es bleibt festzuhalten, dass ca. 98% der Kinder, sowie 94% der jugendlichen und erwachsenen Spieler die Computer- und Videospiele in einem zeitlichen Umfang nutzen, der unter drei Stunden täglich liegt.

2.2 Funktionen der Computerspiele

Dirk Baier und Florian Rehbein stellen fest, dass Computerspiele positive Funktionen für den Spieler erfüllen können. Diese Spiele bieten dem Spieler eine Plattform, auf deren Basis er sich Herausforderungen setzen und diese bewältigen kann. Auch können sie mit anderen in Wettbewerb treten und dabei Erfahrungen von Selbstwirksamkeit machen kann. Sie bieten eine Lernumgebung und ein Erprobungsfeld für Identitätsentwürfe.¹⁷ Im weiteren Verlauf werden die Bereiche Versunkenheit, Flow-Erlebnisse, Unterhaltung, Regulation von Emotionen und Identitätsentwicklung durch die Nutzung von Computerspielen näher betrachtet.

2.2.1 Identitätsentwicklung

Die Amerikanische Soziologin Sherry Turkle bezeichnet das Internet als „Soziallabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und Rekonstruktionen [...], die für das postmoderne Leben charakteristisch sind.“¹⁸ Sie stellt fest, dass Spiele und dabei vor allem Online-Rollenspiele geeignet sind um diese Funktion zu erfüllen, da es darin genau um die Schaffung einer Identität geht.¹⁹ Das Computerspiel wird in diesem Kontext als geschützter Rahmen betrachtet, da der Einzelne im Schutz der Anonymität mit Teilen der Identität experimentieren kann woraus eine „postmoderne Identität, die als Anpassungsform an veränderte gesellschaftliche Gegebenheiten zu begreifen ist“²⁰, entsteht.

2.2.2 Präsenzerleben und Immersion

Als eine zentrale Funktion der Computerspielnutzung kann die Versunkenheit in der Tätigkeit betrachtet werden. Diese wird vor allem durch zwei zentrale Begriffe definiert: Telepräsenz und Immersion. Telepräsenz ist dabei ein für den Nutzer

¹⁷ Vgl. Baier, Dirk & Rehbein, Florian (2010): S. 244

¹⁸ Turkle, Sherry (1998), S. 289

¹⁹ Vgl. Turkle, Sherry (1998), S. 297f

²⁰ Petry, Jörg (2010), S. 41

wahrnehmbares Erleben der Anwesenheit. Dabei werden sowohl mehrere Sinne (sensorische Breite) als auch die einzelnen Sinne in unterschiedlichen Intensitäten (sensorische Tiefe) angesprochen. Neben dieser sensorischen Stimulation ist für das Erleben von Telepräsenz die Möglichkeit der Interaktion mit dem Medium erforderlich. Der einzelne erfährt bei der Nutzung des Internet also nicht nur eine externe Stimulation durch Reize, er erfährt sich vielmehr als aktiv handelndes präsenten Wesen in der virtuellen Welt.²¹

Die Anwesenheit in der virtuellen Welt kann dabei sowohl als physische, als auch als soziale Präsenz aufgefasst werden. Auf der physischen Ebene gibt es vier Merkmale, die dazu beitragen können, dass sich der Spieler als Teil der Spielwelt empfindet. Der erste Faktor sind die verschiedenen Sinneseindrücke, die der Spieler während des Spielens erhält. Dabei sprechen Computerspiele in erster Linie den audio-visuellen Bereich an. Je grafisch aufwendiger und glaubwürdiger die Spielwelt gestaltet ist und je stimmiger sie durch grafische, sowie Soundeffekte in Szene gesetzt wird, desto mehr hat der Spieler das Gefühl ein Teil der virtuellen Welt zu sein. Auch der Tastsinn wird inzwischen z.B. durch vibrierende Eingabegeräte angesprochen, die die Spielhandlung unterstreichen, indem sie z.B. einen Herzschlag simulieren und ergänzen das Erleben des Spielers. Auch auf der technischen Ebene ist die Verknüpfung der Eingabe des Spielers und die Rückmeldung, in Form des Geschehens auf dem Bildschirm, für das Erleben von Anwesenheit von Bedeutung. Wird der Spielfluss durch technische Probleme unterbrochen, wirkt sich dies negativ auf das Präsenzerleben aus. Als dritter Faktor beeinflusst der Inhalt des Spiels die Möglichkeit des Präsenzerlebens beim Nutzer. Dabei ist vor allem der Grad der Interaktivität des Spieles, die visuelle Darstellung der Spielfigur, sowie die Glaubwürdigkeit der künstlichen Intelligenz von Bedeutung. Auf der Nutzerseite ist entscheidend, wie gut der Spieler in der Lage ist, die Informationen des Spiels aufzunehmen, zu verarbeiten und zu reagieren. Daneben können auch aktuelle Stimmungslagen und die Persönlichkeit des Spielers sein Präsenzerleben beeinflussen.²²

Auf der Ebene der sozialen Präsenz taucht der Spieler in das Spielgeschehen ein. Er identifiziert sich dabei mit der Spielfigur und agiert in sogenannten parasozialen Interaktionen mit den anderen Charakteren innerhalb des Spiels. Die Identifikation

²¹ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 34f

²² Vgl. Wünsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008), S. 52f

mit der Spielfigur zeigt sich zum einen auf der emotionalen Ebene, z.B. wenn der Spieler die Trauer, die eine Spielfigur beim Verlust einer anderen Spielfigur simuliert auf sich selbst projiziert und ebenfalls diese Trauer empfindet. Auch in der Sprache spiegelt sich diese Identifikation wieder. So wird die Ich-Form häufig sowohl zum Beschreiben der eigenen Handlungen des Spielers als auch zum Beschreiben der Handlungen der Spielfigur verwendet. Unter parasozialen Interaktionen ist zu verstehen, dass Computerspieler häufig die anderen Spielfiguren so behandelt als wären es Personen. Dabei ist es teilweise unerheblich ob es diese Figuren von einem Computer oder einen echten Menschen gesteuert werden.²³

Reale Sozialkontakte haben vieles mit dem Erleben von Präsenz innerhalb des Spiels gemeinsam und bringen für den einzelnen ähnliche Vorteile. Die virtuelle Welt dient in diesem Kontext als geschützter Rahmen in dem der Einzelne eine fremde Welt erkunden und mit den Bewohnern interagieren kann. Dies bedeutet nicht zwangsläufig eine Flucht vor der Realität sondern vielmehr eine Erweiterung der Realität um einen Rückzugsort, bei dem die Handlungen in der Regel nur Konsequenzen innerhalb der Spielwelt haben.²⁴

Als zweiter zentraler Faktor für eine Versunkenheit in der virtuellen Welt ist, neben der Telepräsenz, die Immersion von Bedeutung. Unter Immersion ist „das Zurücktreten der realen Erlebniswelt hinter die virtuelle Realität zu verstehen.“²⁵ Beide Merkmale stehen dabei in einem interdependenten Verhältnis.²⁶ Dennoch ist anzumerken, dass der Nutzer sich in der Regel stets der Grenze zwischen realer und virtueller Welt bewusst ist.²⁷

2.2.3 Flow-Erlebnisse

Bei der Betrachtung von Computerspielen auf Basis des Flow-Konzepts von Mihály Csikszentmihalyis wird deutlich, dass Computerspiele im Allgemeinen und Online-Spiele im Besonderen gut geeignet sind, um dem Spieler Flow-Erlebnisse zu verschaffen. Als erstes nennt er die Lust an der Aktivität und an der Anwendung der eigenen Fähigkeiten, sowie die Attraktivität der Handlung. Computerspiele zielen darauf ab, indem sie dem Spieler nicht nur eine Welt zur Verfügung stellen, die für

²³ Vgl. Wunsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008), S. 53f

²⁴ Vgl. Wunsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008), S. 54

²⁵ Petry, Jörg (2010), S. 35

²⁶ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 34f

²⁷ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 37

ihn ästhetisch und interessant gestaltet ist, sondern ihm auch Herausforderungen bieten, die er bestehen kann. Durch eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades bei Fortlaufen des Spiels kann der Spieler seine Fertigkeiten ausbauen. Als weiterer Punkt wird Freundschaft oder Kameradschaft genannt, die wichtig für die Attraktivität einer Handlung sind. Dieser Anforderung wird bei Online-Spielen durch die Community im Allgemeinen und durch Spielergemeinschaften sogenannten Clans oder Gilden im Speziellen Rechnung getragen. Auch die Möglichkeit mit anderen in Wettbewerb zu treten ist gegeben und durch Ranglisten und Datenbanken die die Erfolge der Spieler auflisten wird der Spieler in die Lage versetzt innerhalb der Community zu Respekt und Anerkennung zu kommen.²⁸

Csikszentmihalyi stellt fest, dass das deutlichste Anzeichen von ‚flow‘ die Verschmelzung von Bewusstsein und Handlung, also das völlige Eintauchen in die Handlung, bedeutet. „Damit das Handeln in solchem Ausmaß mit dem Bewusstsein verschmilzt, muss die Aufgabe zu bewältigen sein. Flow scheint nur dann aufzutreten, wenn eine Aufgabe im Bereich der Leistungsfähigkeit des Ausführenden liegt.“²⁹ Auch dies verdeutlicht warum Computerspiele mit ihren variablen Schwierigkeitsgrad besonders gut geeignet sind um beim Nutzer Flow-Erlebnisse zu erzeugen.³⁰

Für Flow-Erlebnisse sind klare und direkte Rückmeldungen eine weitere Voraussetzung. Auch in diesem Bereich setzen Computerspiele an und ermöglichen dies dem Spieler. Wann immer der Spieler erfolgreich agiert belohnt das Spiel ihn mit positiven Rückmeldungen, die ihm immer wiederkehrende Erfolgserlebnisse verschaffen, z.B. indem er den nächsten Level erreicht, neue Ausrüstungsgegenstände, Titel oder andere Belohnungen erhält.³¹

2.2.4 Unterhaltung / Ablenkung

Fritz et al. stellen in ihrer Befragung fest, dass fast drei Viertel der Befragten Unterhaltung als Hauptgrund für die Nutzung von Computerspielen angeben.³² Es stellt sich jedoch die Frage, was Unterhaltung genau ist und inwiefern Computerspiele gut geeignet sind um sie zu erzeugen. Nach Werner Frühs Triadisch-Dynamischer

²⁸ Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly (1992), S. 35

²⁹ Csikszentmihalyi, Mihaly (1992), S. 62

³⁰ Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly (1992), S. 61ff

³¹ Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly (1992), S. 71ff

³² Vgl. Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 60

Unterhaltungstheorie ist Unterhaltung durch zwei Faktoren determiniert. Sie ist eine Makroemotion, die positiv besetzt ist und davon abhängig, dass der Einzelne das Gefühl hat, Kontrolle über die Situation auszuüben. Der Begriff Makroemotion zeigt dabei, dass dieses Gefühl die Folge eines Verarbeitungsprozesses ist. Aus diesem Grund können auch Teile des Spielerlebens, die direkt keine positiven Emotionen erzeugen, durch den Prozess der Verarbeitung positiv besetzt werden. Das plötzliche Auftauchen eines Monsters im Rahmen eines Actionspiels mag beim Spieler im ersten Moment Angst auslösen und ihn erschrecken. „Auf der Makroebene wird der Rezipient hingegen weitere Informationen hinzuziehen um diese Szene zu bewerten.“³³ Dazu zählen seine bisherigen Erfahrungen mit diesen und anderen Computerspielen, sowie seine Erwartungen über den weiteren Verlauf des Spiels. Für die Bewertung der Spielsituation ist also nicht allein der Stimulus, sondern der Kontext entscheidend, in den dieser eingebettet ist. Eine Spielsituation kann also gleichzeitig auf der Mikroebene erschreckend und furchteinflößend sein, während sie auf der Makroebene den Spieler unterhält.³⁴

Für das Entstehen von Unterhaltungserleben sind auch die Punkte Souveränität und Kontrolle von zentraler Bedeutung. Unter Souveränität ist dabei die Entscheidungsfreiheit des Nutzers zu verstehen. Er bestimmt welche Spiele er spielen will, wann und wie lange er spielen möchte. Auch innerhalb der jeweiligen Spiele genießt er eine gewisse Freiheit und kann sich innerhalb der Spielwelt mehr oder weniger frei entscheiden, wie er handelt. Diese Freiheit wird zwar durch die Regeln der Spielwelt eingeschränkt, teilweise hat der Spieler jedoch durch sogenannte ‚Cheats‘ die Möglichkeit diese Regeln zu brechen. Kontrolle bedeutet in diesem Kontext die Möglichkeit, die Folgen der Nutzung der Computerspiele abschätzen zu können und sich auf dieser Basis z.B. für oder gegen bestimmte Spiele oder Nutzungsformen entscheiden zu können. Da ein Computerspiele nur dadurch funktioniert, dass der Spieler explizit an der Handlung teilnimmt, ist ein weiterer Faktor, der für das Entstehen von Unterhaltungserleben erforderlich ist, erfüllt. Durch die aktive Teilnahme am Spielgeschehen ist sichergestellt, dass sich der Spieler emotional oder kognitiv auf das angebotene Medium einlässt.³⁵ Auf Basis dieser Fakto-

³³ Wunsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008), S.42

³⁴ Vgl. Wunsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008), S. 41ff

³⁵ Vgl. Wunsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008), S. 42ff

ren „können wir Computerspiele somit fast als Prototyp eines Unterhaltungsmediums betrachten.“³⁶

Die große Relevanz von Computerspielen als Medium zur Unterhaltung und Ablenkung ist aber auch durch seine Verfügbarkeit im Alltag begründet. „Sie sind räumlich leicht erreichbar, befinden sich sogar oft im eigenen Zimmer und besitzen durch ihre multiplen Anwendungsmöglichkeiten großen Aufforderungscharakter.“³⁷ Da verfügbare Freizeit für viele Jugendlichen durch die Einbindung in Schule und institutionalisierte Freizeitaktivitäten, wie Vereine, stark begrenzt sind, ist es für viele Jugendliche sehr attraktiv eine Form der Freizeitgestaltung zu wählen, die bequem von zu Hause verfügbar ist.³⁸

2.2.5 Regulation von Emotionen

Der Wunsch positive Emotionen zu erzeugen und negative Emotionen zu vermeiden ist ein menschliches Grundbedürfnis. Diese Regulation der emotionalen Erlebniswelt kann auch über das Medium Computerspiele geschehen. Sie dient dabei der „Realitätsbewältigung durch Kompensation unerfüllter Wünsche und beinhaltet die Möglichkeit zur projektiven Selbstverwirklichung.“³⁹ Dabei ermöglicht das interaktive Medium PC/Internet eine tiefergehende Wirkung als die klassischen Medien.⁴⁰

Auf Basis der Mood-Management-Theorie von Dolf Zillmann wird deutlich warum Medien im Allgemeinen und Computerspiele im Speziellen gut geeignet sind um Emotionen zu regulieren. Basis dieser Theorie ist die Grundannahme, dass Menschen stets versuchen ihr Stimmungsbild zu optimieren. Sie versuchen also negative Stimmungen zu vermeiden und positive in Dauer und Intensität zu optimieren. Um dies zu erreichen entscheidet sich der einzelne für ‚externe Stimuli‘ wobei er in der Regel die bevorzugt, die er schon kennt und deren Wirkung er abschätzen kann. Zillmann unterscheidet dabei zwischen einer aktiven und einer passiven Wahl von Stimuli. Die Nutzung aktiv gewählter Stimuli ist dabei mit einem höheren Aufwand verbunden. Die Nutzung der passiv gewählten Stimuli erfordert in der Regel einen geringeren zeitlichen oder Energieaufwand. Sie ermöglichen „den Men-

³⁶ Wünsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008), S. 49

³⁷ Frölich, Jan / Lehmkuhl, Gerd (2012), S. 3

³⁸ Vgl. Frölich, Jan / Lehmkuhl, Gerd (2012), S. 3f

³⁹ Petry, Jörg (2010), S. 37

⁴⁰ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 37

schen Repräsentationen derjenigen Stimuli, zu denen sie sonst nur mit hohem Aufwand Kontakt aufnehmen können“⁴¹. Dazu gehört z.B. die Möglichkeit ein Konzert ohne Aufwand über den Fernseher oder das Internet zu erleben.⁴² Analog dazu dienen auch Computerspiele als einfach verfügbare externe Stimuli. Dabei können Computerspiele genutzt werden um verschiedene Emotionen zu erzeugen. Neben dem Versuch Langeweile zu vermeiden und Spaß zu haben kann auch der Wunsch negative Emotionen abzubauen, als Grundlage der Entscheidung für oder gegen bestimmte Computerspiele dienen.⁴³

2.2.6 Wettbewerb

Für viele Spieler mag auch der Wunsch ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und sich mit anderen zu messen eine zentrale Motivation zur Nutzung von Computerspielen darstellen. Dabei kann der Wettbewerbsgedanke auf zwei Ebenen betrachtet werden. Die eine Ebene ist der Wunsch die eigenen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und vom Spiel vorgegebene oder selbst gesteckte Ziele zu erreichen. Diese Ebene ist im Spiel nahezu immer gegeben, da es Teil des Grundprinzips ist, das jedem Computerspiel zu Eigen ist. Dazu gehört das Bewältigen der einzelnen Spielabschnitte oder das Erfüllen von Aufgaben innerhalb des Spiels. Der Spieler erhält in diesen Fällen direkt durch das Spiel Rückmeldungen über das Erreichte, indem er den nächsten Level erreicht oder andere Belohnungen für das Lösen der vorgegebenen Aufgaben erhält.⁴⁴

Daneben kann der Wettbewerb im Computerspiel auch eine soziale Komponente enthalten. Dabei tritt der Spieler entweder mit anderen Spielern oder mit virtuellen Figuren, die mittels künstlicher Intelligenz durch das Spiel gesteuert werden, in Wettbewerb und versucht diese zu besiegen. Es kommt also zu Konfliktsituationen bei denen der Spieler ein Ziel verfolgt, das dem Ziel seiner Gegenspieler entgegensteht. Während im Alltag derartige Konflikte häufig als unangenehm empfunden und deshalb vermieden werden, werden diese Situationen im Spiel als angenehm empfunden. Als Grund dafür ist zum einen die Überschaubarkeit der Konsequenzen durch die klaren Regeln der Spielwelt zu nennen. Das Schlimmste, das der Spieler im Spiel zu befürchten hat ist eine Niederlage in der Spielwelt, die in der Regel keine sonstigen Folgen für den Alltag hat. Dadurch wird die Intensität der

⁴¹ Schramm, Holger / Wirth, Werner (2007), S. 15

⁴² Vgl. Schramm, Holger / Wirth, Werner (2007), S. 15f

⁴³ Vgl. Möller, Ingrid (2007), S. 32

⁴⁴ Hartmann, Thilo (2008), S. 211f

Konflikte vergleichsweise gering ist. Auch bietet das Spiel Möglichkeiten sich vom Geschehen zu distanzieren, da es eben für alle Beteiligten nur ein Spiel ist. Daneben hat der Spieler jederzeit die Möglichkeit aus dem Spiel auszusteigen und hat stets die Kontrolle über den Prozess. „Durch jene besonderen Rahmenbedingungen verliert der soziale Wettbewerb seinen im Alltag typischen ernsthaften Charakter“⁴⁵ und kann vom Spieler als positiv erlebt werden.⁴⁶

Dennoch wird dieser Wettkampfcharakter von Computerspielen nicht von allen Spielern gleichermaßen geschätzt. Dies ist darin begründet, dass neben der Möglichkeit des Wettbewerbs innerhalb des Spiels auch persönliche Faktoren des Spielers zutreffen müssen, um für ihn einen als angenehm erlebten Wettbewerb zu ermöglichen. Dabei steht zum einen die Wetteiferneigung, d.h. der Wunsch des Spielers überhaupt mit anderen in Wettbewerb zu treten, und zum anderen der Glaube des Spielers, dass er überhaupt eine Chance hat im Wettbewerb erfolgreich zu sein. Dieser Punkt wird als Selbstwirksamkeitserwartung des Spielers bezeichnet.⁴⁷

Die Spiele bieten also eine Plattform, auf der der Nutzer seine Fähigkeiten testen kann und direkt eine Rückmeldung über seine Fortschritte erhält. Darüber hinaus kann durch Online-Ranglisten auch ein Vergleich mit den Fortschritten anderer Spieler erfolgen.⁴⁸ Somit bieten Computerspiele eine gute Möglichkeit für den Spieler seine Wetteiferneigung auszuleben und sich als selbstwirksam zu erleben.

2.2.7 Beziehungsgestaltung

Computerspiele bilden vor allem für junge Menschen eine Basis zur Beziehungsbildung. Das Spiel als gemeinsames Gesprächsthema erleichtert in diesem Kontext die Kontaktaufnahme und kann die Grundlage für eine spätere Intensivierung der Beziehung bieten.⁴⁹

Laut Kornelia Hahn ist für eine Beziehung keine räumliche Nähe erforderlich. Für die Beziehungsgestaltung ist viel mehr die Frage entscheidend, ob der einzelne subjektiv Nähe erlebt. Daraus lässt sich schließen, dass das Internet als Mittel zur Gestaltung virtueller Beziehungen dienen kann, die für den Einzelnen den gleichen Stellenwert einnimmt, wie Beziehungen die durch direkte Interaktionen geprägt

⁴⁵ Hartmann, Thilo (2008): S. 211

⁴⁶ Vgl. Hartmann, Thilo (2008): S. 211f

⁴⁷ Vgl. Hartmann, Thilo (2008): S. 212f

⁴⁸ Vgl. Frölich, Jan / Lehmkuhl, Gerd (2012), S. 5f

⁴⁹ Vgl. Frölich, Jan / Lehmkuhl, Gerd (2012), S. 3

sind.⁵⁰ Sonja Utz untersuchte das Entstehen von und die Interaktion in virtuellen Gemeinschaften auf Basis sogenannter ‚MUDs‘ oder ‚multi user dungeons‘. Dabei handelt es sich um virtuelle Welten, die allein auf Basis von Texten, d.h. ohne Einsatz von Grafik oder Ton entstehen. In der Sozialpsychologie kann zwischen zwei Arten der Bindung an eine Gruppe unterschieden werden. Die Interpersonale Attraktion bedeutet die Bindung zwischen einzelnen Personen und die soziale Attraktion die Bindung einer Person an eine Gruppe. Dies wirft die Frage auf inwieweit die beiden Bindungsarten auch in virtuellen Gemeinschaften entstehen.⁵¹

Als erstes stellt sie fest, „dass gerade in virtuellen Gemeinschaften, bei denen die soziale Komponente eine zentrale Rolle spielt, Freundschaften zwischen den Mitgliedern entstehen.“⁵² Diese seien in ihrer Intensität und empfundenen Qualität durchaus mit Freundschaften außerhalb der Onlinewelt vergleichbar. Obwohl in der Kommunikation die Mimik und häufig auch die gesprochene Sprache als wichtige Informationsträger wegfallen, wird dies in der geschriebenen Kommunikation meistens durch sogenannte ‚Emoticons‘ ausgeglichen. Dies geschieht in Form von Smileys oder durch die Beschreibung von Handlungen.⁵³

Neben der Bindung an Einzelpersonen kann auch die Bindung an eine Gruppe im virtuellen Raum entstehen. Voraussetzung für eine derartige soziale Attraktion ist die Identifikation mit der Gruppe. Diese erfolgt unter der Bedingung, dass diese Gruppe den Mitgliedern eine gemeinsame Basis und somit die Grundlage für eine gewisse Homogenität bietet. Im Bereich der Computerspiele ist dies, das gemeinsame Interesse am Spiel. Trotz der Unterschiedlichkeit der Gruppenmitglieder, die häufig aus unterschiedlichen sozialen Schichten und Regionen kommen, oder verschiedenen Altersgruppen angehören, ermöglicht diese gemeinsame Basis eine Identifikation. Gerade die Anonymität im Netz unterstützt dabei das Gemeinschaftsgefühl, da die einzelnen Gruppenmitglieder die Homogenität der Gruppe überschätzen.⁵⁴

Die Identifikation mit der Gruppe läuft in der Regel in drei Phasen ab. In der Anfangsphase überwiegt die soziale Attraktion, da auf Basis der Anonymität die Homogenität, auf Grund des gemeinsamen Themas, überschätzt wird. Bei einer län-

⁵⁰ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 38f

⁵¹ Vgl. Utz, Sonja (2002), S. 159ff

⁵² Utz, Sonja (2002), S. 164

⁵³ Vgl. Utz, Sonja (2002), S. 167f

⁵⁴ Vgl. Utz, Sonja (2002), S. 169ff

geren Mitgliedschaft lernt das neue Mitglied die Gruppe näher kennen und erkennt die Unterschiede zwischen den Gruppenmitgliedern wodurch die soziale Attraktion abnimmt. Gleichzeitig entstehen Freundschaften wodurch die interpersonale Attraktion zunimmt. Bei längerer Mitgliedschaft steigen beide Attraktionen an. Die interpersonale Attraktion steigt da die zwischenmenschlichen Kontakte intensiviert werden. Die soziale Attraktion steigt nun nicht wegen der vermuteten Homogenität der Gruppe, sondern da der Einzelne die Gruppe als Gemeinschaft betrachtet.⁵⁵ Es entstehen "nicht nur Pseudogemeinschaften, die schnell wieder verlassen werden, sondern wirkliche Gemeinschaften, die ihre Mitglieder über lange Zeit binden können."⁵⁶

2.3 Der Spielprozess – Rolle der Motivation

Neben den Funktionen, die die Computerspiele für den Spieler erfüllen, sind weitere Aspekte für die Aufnahme und das Aufrechterhalten des Spielens erforderlich. In diesem Kapitel wird die Wechselwirkung zwischen Computerspiel und Computerspieler betrachtet und auf die Frage eingegangen, welche Faktoren ein Fortführen des Spielens begünstigen oder verhindern. Jürgen Fritz et al. stellen fest, dass dieser Prozess in drei Ebenen abläuft, „der spieldynamischen Ebene, der psychodynamischen Ebene und der soziodynamischen Ebene.“⁵⁷

Die spieldynamische Ebene umfasst dabei Faktoren, die im Computerspiel selber liegen. Dazu gehören die grafische Aufbereitung und Darstellung der Spielwelt, die Musik, die Soundeffekte, die Handlung des Spiels und ihre Erzählstrukturen und die Einbettung des Ganzen in das Regelsystem des Spiels. Dieser Angebotsseite des Spieles stehen die Erwartungen des Computerspielers gegenüber. Nur wenn die Spielwelt diese Erwartungen erfüllt kommt der Spielprozess zustande. Da Computerspiele eng mit gesellschaftlichen Sozialisationsprozessen verknüpft sind, bedienen sie Schemata auf die jeder Mensch von Geburt an geprägt wird. Sie „entsprechen Grundmustern, die in unserer Kultur und in unserem Sozialsystem als Handlungsorientierungen verankert sind.“⁵⁸ Dabei vereinen die einzelnen Computerspiele eines oder mehrerer dieser Handlungsmuster. Zu diesen zählt z.B. der Versuch Güter zu erwerben und zu sammeln wie er sich vor allem bei Wirtschaftssimulationen aber auch bei diversen Rollenspielen zeigt. Der Wunsch den eigenen

⁵⁵ Vgl. Utz, Sonja (2002), S. 174f

⁵⁶ Utz, Sonja (2002), S. 175

⁵⁷ Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 24

⁵⁸ Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 26

Machtbereich auszudehnen oder mit anderen in Konkurrenz zu treten und Kämpfe auszutragen zeigt sich vor allem in Strategiespielen aber auch in anderen Genres.

59

Auf der psychodynamischen Ebene sind Computerspiele für den Spieler dann relevant, wenn sie „etwas mit seinem persönlichen, individuellen Leben, seiner Lebensgeschichte und Computerspielsozialisation zu tun haben.“⁶⁰ Für die Auswahl des Spieles können dabei verschiedene Faktoren verantwortlich sein. Eine Möglichkeit ist, dass sich in dem Spiel Aufgaben widerspiegeln, die der Spieler aus seiner Biographie kennt.⁶¹ Aber auch die Hobbys und Interessen des Spielers beeinflussen die Spielauswahl, ebenso seine aktuellen Bedürfnisse. Je nachdem ob der Spieler sich bei Stress abreagieren oder bei Langeweile beschäftigen will hat dies eine Auswirkung auf die Wahl des Spieles. Auch entwickeln sich im Laufe der Zeit meistens Vorlieben für bestimmte Genres oder es werden auf Grund bisheriger Spielerfahrungen bestimmte Inhalte oder Spielsettings bevorzugt. Nach diesen Kriterien überprüft der Spieler ob das in Frage kommende Spiel seinen Anforderungen entspricht.⁶²

Da Computerspiele häufig in Gruppen gespielt werden ist außerdem die sozialdynamische Ebene von Bedeutung. „Dies kann so weit führen, dass die sozialen Belohnungswerte zu einem existentiellen Interesse der Spieler werden.“⁶³ Dabei kann der Spieler auf vielfältige Weise das Spiel als Basis für soziale Interaktionen nutzen. Eine Möglichkeit ist die Fortführung, Erweiterung und Ergänzung der Beziehungen die außerhalb der Spielwelt bestehen. Dies ist der Fall, wenn Spieler mit Mitmenschen, mit denen sie in anderen Kontexten in Kontakt sind, zusammen oder gegeneinander spielen. Aber auch innerhalb der Spielwelt bilden sich Spielergemeinschaften sogenannte Gilden oder Clans, die über eigene Werte und Normen verfügen und dadurch dem Spieler die Möglichkeit eröffnen, sich in diese Gruppen zu integrieren.⁶⁴

Die Motivation und damit der Spielprozess verlaufen jedoch nicht bei jedem Spieler und jedem Spiel auf die gleiche Weise. Es ist also nicht immer der Fall, dass die

⁵⁹ Vgl. Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 24ff

⁶⁰ Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 26

⁶¹ Vgl. Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 26

⁶² Vgl. Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 26f

⁶³ Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 27

⁶⁴ Vgl. Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 27f

Motivation zuerst ansteigt ein Maximum erreicht und dann wieder abflacht, bis der Spieler irgendwann den Spielprozess beendet. Vielmehr kommt es bedingt durch Erfolge oder Misserfolge innerhalb des Spieles zu Veränderung der Motivation, die ein unterbrechen des Spielprozesses zur Folge haben kann, der dann zu einen anderen Zeitpunkt wieder aufgenommen wird. Innerhalb von komplexeren Spielen, die über einen längeren Zeitraum gespielt werden, können sich außerdem die Gründe warum der Spieler spielt ändern. So kann es sein, dass ein Spieler zuerst vor allem durch die Spielhandlung oder die Wettkampforientierung eines Spieles motiviert wird, dieses zu spielen, während durch die Einbindung in eine Gilde später die soziale Komponente in den Vordergrund tritt. Auch das Erscheinen neuer Spielinhalte in Form von Erweiterungen die entweder vom Spielehersteller oder durch andere Spieler bereitgestellt werden, kann eine Quelle der Motivation darstellen, die zu einem, meist zeitlich begrenzten Ansteigen, der Spieldauer führt.⁶⁵

2.4 Zusammenfassung

Eine Auswertung der Statistiken zur Computerspielnutzung in Deutschland zeigt, dass es mehr als 20 Millionen Computerspieler in Deutschland gibt, die sich aus allen Altersgruppen und beiden Geschlechtern zusammensetzen. Auch wenn ein großer Anteil der Nutzer Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene sind, und Männer häufiger als Frauen Computerspiele spielen, ist die Nutzung keineswegs auf junge, männliche Spieler beschränkt. Bezogen auf die Nutzungsdauer ist festzuhalten, dass die Mehrzahl der Spieler ihre Nutzungszeiten begrenzen und bei einer durchschnittlichen täglichen Nutzungsdauer von weniger als drei Stunden liegen.

Die Attraktivität von Computerspielen ist vor allem durch die vielfältigen Funktionen begründet, die sie für den Nutzer erfüllen können. Der Computer dient als Mittel der Identitätsentwicklung und –erprobung, das den Spieler gefahrlos in verschiedene Rollen schlüpfen lässt. Er ermöglicht das Erleben von Präsenz in einer virtuellen Welt und gibt den Spieler die Gelegenheit sich als handelndes Individuum im Rahmen der Spielwelt zu wahrzunehmen, wobei die Handlungen nur Konsequenzen innerhalb des Spiels nach sich ziehen. Eine weitere Rolle spielt das Aufgehen in der Tätigkeit des Spielens im Sinne von Flow-Erlebnissen. Dies wird vor allem durch den regulierbaren Grad der Herausforderungen, und die direkten Rückmel-

⁶⁵ Vgl. Fritz, Jürgen et al. (2011), S. 28f

dungen durch das interaktive Medium ermöglicht. Auch bieten Computerspiele dem Spieler vielfältige Möglichkeiten auf seine emotionale Lage Einfluss zu nehmen. Zum einen stellen sie ein effektives und leicht verfügbares Unterhaltungsmedium dar und zum anderen bieten sie je nach aktueller Stimmungslage verschiedene Möglichkeiten um nicht nur Langeweile zu vertreiben sondern auch negative Emotionen abzubauen. Schließlich erweitern viele Spiele diese Möglichkeiten um eine soziale Komponente. Diese spiegelt sich zum einen in der Möglichkeit wieder, mit anderen Spielern in Wettbewerb zu treten und seine eigenen Fähigkeiten in Relation zum Spiel oder den Mitspielern unter Beweis zu stellen. Zum anderen können Computerspiele auch als Mittel zur Beziehungsgestaltung betrachtet werden. So dienen sie nicht nur als gemeinsamer Nenner, indem mit anderen Spielern über Spiele geredet wird, sie ermöglichen auch innerhalb der Spiele die Bildung von Gemeinschaften. Diese Spielergemeinschaften ermöglichen dem Einzelnen die Identifikation mit seiner Gruppe und können eine vergleichbare Bindungsqualität entfalten, wie Gemeinschaften, die durch direkte Interaktion entstehen.

3 Pathologischer Computerspielgebrauch

Neben der Vielzahl Computerspieler, die das Medium funktional nutzen und in der Lage sind, ihr Spielverhalten in ihren Alltag zu integrieren, existiert eine Gruppe von Spielern, denen dies nicht oder nur teilweise gelingt. In der wissenschaftlichen Literatur herrscht derzeit noch eine große Uneinigkeit bezüglich der Definition und der Merkmale des Störungsbildes. Im Rahmen des folgenden Kapitels erfolgen eine begriffliche Eingrenzung der Störung, sowie eine Zusammenfassung der Diagnosemethoden und die möglichen Merkmale einer pathologischen Nutzung. Dabei steht die Frage im Zentrum, wodurch sich die pathologische Computerspielnutzung von einer funktionalen Nutzung unterscheidet.

3.1 Begriffliche Abgrenzung

Bisher hat sich noch keine einheitliche Benennung für das Phänomen ‚Pathologischer Computerspielegebrauch‘ durchgesetzt. Die Bandbreite reicht von der Einordnung in den Bereich der Verhaltenssuchte bis hin zur Einordnung als Störung der Impulskontrolle.

Auf Basis der Suchttheorie wird dieses Phänomen ‚Computerspielsucht‘ oder ‚Onlinespielsucht‘ genannt oder es wird als Teilbereich der ‚Internetsucht‘ bzw. ‚Compu-

ter- und Internetsucht‘ bezeichnet. Lehnte es die American Psychologist Association 2007 noch ab, den Pathologischen Internetgebrauch in ihr ‚Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders‘ (DSM-IV) aufzunehmen⁶⁶, wird es voraussichtlich in der fünften Auflage als ‚Internet Use Disorder‘ im Bereich ‚Substance Use and Addictive Disorders‘ aufgenommen werden⁶⁷. Dirk Baier & Florian bezeichnen das Phänomen als ‚Computerspielabhängigkeit‘⁶⁸. Im englischen Sprachraum kursorien Begriffe wie ‚net addiction‘, ‚internet addiction‘ oder ‚(online) video game addiction‘. Gemeinsam ist diesen Begriffen, dass sie die pathologische Computerspielnutzung eng mit dem Konzept der Verhaltenssuchte verknüpfen. In der Literatur schlägt sich diese Entwicklung in Buchtiteln wie ‚Gefangen im Netz? Online-sucht‘ von Gabriele Farke, ‚Caught in the Net. Suchtgefahr Internet‘ von Kimberly Young, oder ‚Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe‘ von Sabine Grüsser-Sinopoli und Ralf Thalemann nieder.

Ein weiterer Ansatz klassifiziert pathologische PC-/ Internetnutzung als Störung der Impulskontrolle. Dies bietet die Möglichkeit Diagnosen auf Basis des ICD 10 zu stellen und somit eine Behandlung durch die Krankenkassen bzw. den Rentenversicherungsträger zu ermöglichen. Die Einordnung wäre dann ICD 10 63.8 Sonstige abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle⁶⁹

Monika Vogelgesang stellt fest, dass es sich beim pathologischen PC-/ Internetgebrauch um einen Verhaltensexzess handelt, der im Gegensatz zu Störungen der Impulskontrolle länger anhält und deshalb nicht als Störung der Impulskontrolle klassifiziert werden kann. Sie schlägt deshalb eine Einordnung in den ICD 10 unter F68.8 als ‚Sonstige näher bezeichnete Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen‘ vor.⁷⁰

Im Rahmen dieser Arbeit wird durchgängig der Begriff Pathologischer Computerspielgebrauch bzw. Pathologischer PC-/Internetgebrauch verwendet. „Dieser scheint [...] besonders geeignet, da er – anders als ‚zwanghafter Internetgebrauch‘ oder ‚Internetsucht‘ begrifflich in der Frage der zukünftigen diagnostischen Oberka-

⁶⁶ <http://www.heise.de/newsticker/meldung/US-Mediziner-Computerspiele-machen-nicht-suechtig-143887.html>

⁶⁷ <http://www.dsm5.org/ProposedRevision/Pages/SubstanceUseandAddictiveDisorders.aspx>

⁶⁸ Vgl. Baier, Dirk / Rehbein, Florian (2010), S. 243ff

⁶⁹ Vgl. <http://www.icd-code.de/icd/code/F63.-.html>

⁷⁰ Vgl. Vogelgesang, Dr. Monika (2009), S. 58f

tegorie neutral bleibt.“⁷¹ Es erfolgt die Einordnung der Pathologischen Computerspielnutzung in die Oberkategorie Pathologischer PC-/Internetgebrauch die sich in den Bereichen spielen, chatten und surfen manifestiert.⁷²

3.2 Diagnose

Derzeit sind verschiedene Fragebögen zur Diagnose eines pathologischen Internetgebrauchs in Verwendung, die sich vor allem darin unterscheiden, dass sie aus verschiedenen Ansätzen und Professionen entstanden sind. Auch wenn sich der Internet Addiction Test, die Internetsuchtskala und der Compulsive Internet Use Scala nicht explizit auf die Nutzung von Computerspielen sondern auf eine pathologische Internetnutzung im Allgemeinen beziehen, werden sie an dieser Stelle bearbeitet, da sie auch zur Diagnose der pathologischen Computerspielnutzung Verwendung finden. In diesen Kontext wird die pathologische Computerspielnutzung als Teilbereich der pathologischen Internetnutzung aufgefasst, da davon ausgegangen werden kann, dass die zentralen Wirkmechanismen identisch sind. Sie werden deshalb, mit geringen sprachlichen Modifikationen auch zur Diagnose einer pathologischen Computerspielnutzung eingesetzt.

3.2.1 Internet Addiction Test nach Kimberly Young

Bei der Entwicklung ihres Internet Addiction Test (IAT) orientierte sich die amerikanische Psychologin Kimberly Young an den DSM-IV Kriterien für das pathologische Glücksspiel. Als Basis diente der ebenfalls von ihr entwickelte ‚Diagnostic Questionnaire‘. Dieser legte acht Kriterien fest, wobei die Erfüllung von fünf Kriterien ausreichte um eine Diagnose für eine pathologische Internetnutzung zu stellen. Dabei werden die ‚Dimensionen ‚zentraler Lebensinhalt / starkes Eingenommensein‘, ‚Kontrollverlust‘, ‚Toleranzentwicklung‘, ‚Entzugserscheinungen‘, ‚negative soziale Konsequenzen‘ und ‚negative Konsequenzen im beruflichen bzw. Leistungsbereich‘ erfasst.“⁷³

Der IAT enthält 20 Fragen, die auf Basis dieser Kriterien entstanden ist.⁷⁴ Doch auch wenn die Kriterien des DQ als Basis für den IAT dienten, ist festzuhalten, dass sich die Themenkomplexe des IAT deutlich von denen des DQ unterscheiden. Die Dimension ‚negative soziale Konsequenzen‘ dominiert mit sechs Fragen (3, 4,

⁷¹ Petersen, Kay Uwe et Al. (2009), S. 286

⁷² Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 93

⁷³ Vukicevic, Andrija / te Wildt, Bert T. (2012), S. 101

⁷⁴ Vgl. Petersen, Kay Uwe / Thomasius, Rainer (2010), S. 43

5, 9, 18, 19) gefolgt von der ‚Fokussierung auf das Internet als zentralen Lebensinhalt‘ mit fünf Fragen (10, 11, 12, 13, 15). Gleichauf sind die Bereiche ‚Kontrollverlust‘ (1, 14, 16, 17) sowie ‚Konsequenzen im Leistungsbereich oder Berufsleben‘ (2, 6, 7, 8) mit jeweils vier Fragen. Frage 20 zielt auf negative Emotionen bei Verzicht auf die Nutzung an. Inwieweit es sich dabei um Entzugserscheinungen handelt wird am Ende des Kapitels diskutiert. Der Bereich Toleranzentwicklung ist nicht Teil des Fragebogens.⁷⁵

Der IAT wurde in verschiedenen Sprachen übersetzt und wurde „zum international am häufigsten übersetzten und eingesetzten Instrument zum pathologischen Internetgebrauch. Dies ist deswegen besonders bemerkenswert, da Young den Fragebogen ohne jede psychometrische Überprüfung publizierte“⁷⁶. Als Folge daraus kann die Validität des Fragebogens derzeit auch nicht bewertet werden.

3.2.2 Internetsuchtskala (ISS) nach Hahn und Jerusalem

Auch für die Entwicklung der ISS dienten die Kriterien für Substanzgebundene Abhängigkeiten, sowie der daraus abgeleiteten Kriterien für Glückspielsucht als Basis. Dabei wurden die fünf Bereiche ‚Einengung des Verhaltensraums‘, ‚Kontrollverlust‘, ‚Toleranzentwicklung‘, ‚Entzugserscheinungen‘ sowie ‚negative Konsequenzen‘ als Basis für eine Diagnose festgelegt.⁷⁷

Aufbauend auf diesen fünf Kriterien wurden vier Themenbereiche entwickelt indem die Bereiche Toleranzentwicklung und Einengung des Verhaltensraums in einen Bereich zusammengefasst wurden. Für diese vier Bereiche wurden 48 Items entwickelt. Auf Basis einer Onlinebefragung wurden daraus 20 Items isoliert. „Kriterium für die Auswahl der Items einer Subskala war das Prinzip der faktoriellen Einfachstruktur, d.h. ein Item der Subskala Kontrollverlust soll hoch auf den Faktor Kontrollverlust laden, darf aber keine hohen Fremdladungen auf den verbleibenden vier Faktoren aufweisen.“⁷⁸ Neben der Auswahl der 20 Items wurden der Faktor ‚negative Konsequenzen‘ in die Faktoren ‚negative Konsequenzen im Bereich Arbeit‘ und ‚negative Konsequenzen im Bereich Beziehungen‘ aufgegliedert. Diese 20 Items werden von den Befragten auf einer vierstufigen Skala zwischen 1 (trifft nicht zu) und 4 (trifft genau zu) bewertet. Es ergeben sich also Gesamtwerte von 20 bis 100

⁷⁵ Young, Kimberly S. (1999), S. 47f

⁷⁶ Petersen, Kay Uwe / Thomasius, Rainer (2010), S. 43

⁷⁷ Vgl. Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2010), S. 185ff

⁷⁸ Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2010), S. 191

wobei bei ein Wert zwischen 50 bis 59 ergibt, dass die Person ‚internetsuchtgefährdet‘ und ein Wert über 59 ergibt, dass sie ‚internetsüchtig‘ ist.⁷⁹

3.2.3 Computerspielabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen veröffentlichte 2009 eine Studie unter dem Titel ‚Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter‘. Dabei wurden im Rahmen einer Schülerbefragung im Jahr 2007/2008 15168 Schüler zum Thema Internet- und Computerspielnutzung befragt. Zur Analyse der Computerspielnutzung wurde der Fragenkatalog KFN-CSAS-II entwickelt. Dieser enthält in 14 Aussagen, die in einer vierstufigen Skala zwischen 1 (stimmt nicht) und 4 (stimmt genau) bewertet wurde. Diese 14 Aussagen gliederten sich in die Bereiche: ‚Einengung des Denkens und Verhaltens‘, ‚Negative Konsequenzen‘, ‚Kontrollverlust‘, ‚Entzugserscheinungen‘ und ‚Toleranzentwicklung‘. Die Punktzahlen der Aussagen werden addiert, wodurch Werte zwischen 14 und 56 entstehen. Der Grenzwert für eine Suchtgefährdung liegt nach dieser Skala bei 35 erreichten Punkten und die Grenze für eine Abhängigkeit bei 42 Punkten.⁸⁰

3.2.4 Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

Der ‚Compulsive Internet Use Scale‘ stellt eine Besonderheit unter den Diagnoseinstrumenten für eine pathologische Internetnutzung dar. Als Basis für diesen Fragebogen wurden nicht einfach die Kriterien, aus den Bereich der Suchtforschung, übernommen oder für das neue Phänomen angepasst. Es wurden viel mehr die Kriterien des DSM-IV für Stoffgebundene Süchte sowie für Pathologisches Glückspiel mit den Kriterien für Verhaltenssüchte nach Mark Griffiths kombiniert. Daraus ergaben sich die möglichen Kriterien: ‚Toleranzentwicklung‘ (‚Tolerance‘), ‚Entzugserscheinungen‘ (‚Withdrawal symptoms‘), ‚Kontrollverlust‘ (‚Loss of control‘), ‚gedankliches Eingenommensein‘ (‚Preoccupation/Salience‘), ‚negative Konsequenzen in anderen Lebensbereichen‘ (‚Conflict‘), ‚Stimmungsregulation‘ (‚Coping‘) und das ‚Lügen über die eigene Nutzung‘ (‚Lying about involvement‘).⁸¹

Diese wurden dann im Rahmen einer qualitativen Studie mit 17 Internetnutzern, die sich selbst als abhängig klassifizierten abgeglichen und daraus die Fragen für den eigentlichen Fragebogen entwickelt. In der Befragung zeigte sich, dass der ‚Kon-

⁷⁹ Vgl. Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2010), S. 190ff

⁸⁰ Vgl. Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2010), S. 75ff

⁸¹ Vgl. Meerkerk, Gert-Jan (2007), S.21

trollverlust‘ als zentrales Merkmal der pathologischen Internetnutzung betrachtet werden kann. Der Faktor ‚gedankliches Eingenommensein‘ tauchte in den Interviews am zweithäufigsten auf. Die Betroffenen schilderten, dass ihre Gedanken auch häufig um das Thema Internet kreisten, wenn sie nicht online sein konnten und dass sie die Internetnutzung anderen Aktivitäten vorzögen. Außerdem zeigte sich, dass einige Nutzer Unruhe und Unzufriedenheit empfanden, wenn sie nicht online sein konnten. Meerkerk stellt fest, dass diese Merkmale als ‚Entzugerscheinungen‘ gedeutet werden könnten. Auch der Faktor ‚negative Folgen‘ konnte bestätigt werden, da manche Befragte aussagten, dass sie durch ihre Nutzung Probleme in Schule, Beruf oder im sozialen Bereich erlebt haben. Die Nutzung des Internets zur Stimmungsregulation wurde zwar von keinen Befragten im Interview genannt, dennoch zeigte sich, dass viele Befragte Probleme in ihren Alltag und eine negative emotionale Grundstimmung aufwiesen. Die Faktoren ‚Toleranzentwicklung‘ sowie ‚Lügen über die eigene Nutzung‘ konnten in den Interviews nicht als relevante Kriterien nachgewiesen werden.⁸²

Daraus ergab sich ein Fragebogen der 14 Items umfasst, die auf einer fünfstufigen Skala Werte zwischen 0 (nie) und 4 (sehr oft) liegen. Die einzelnen Bereiche sind dabei: ‚Kontrollverlust‘, ‚gedankliches Eingenommensein‘, ‚Entzugerscheinungen‘, ‚Stimmungsregulation‘ sowie ‚negative Konsequenzen der Nutzung‘.

3.2.5 Kurzfragebogen zu Problemen beim Computergebrauch (KPC)

Bei den KPC handelt es sich um einen Kurzfragebogen der im klinischen Bereich neben anderen Diagnosewerkzeugen zum Einsatz kommt um eine pathologische PC-/Internetnutzung zu diagnostizieren. Er enthält 20 Aussagen, die auf einer Skala von 0 (trifft gar nicht zu) bis 3 (trifft genau zu) bewertet werden. Er unterscheidet sich von den bisher genannten Fragebögen insofern, dass die Schwerpunkte auf der „Intensität des Immersionserlebens, die motivationale Gebundenheit an das Medium PC/Internet und die negativen psychosozialen Folgen der exzessiven PC-/Internet-Aktivität“⁸³ legt.

Die meisten Punkte (7) können dabei dem Bereich ‚negative Folgen der Nutzung‘, z.B. Probleme mit den Angehörigen oder körperliche Folgen, zugeordnet werden. Fünf Aussagen beziehen sich auf die Funktionen, die die Nutzung erfüllt z.B. Aner-

⁸² Vgl. Meerkerk, Gert-Jan (2007), S. 21

⁸³ Petry, Jörg (2010), S. 137

kennung. Drei beziehen sich auf das Immersionserleben und jeweils 2 auf die Bereiche Kontrollverlust sowie verheimlichen der Nutzung. Als einziger Fragebogen enthält der KPC eine Frage nach einer Selbsteinschätzung des Befragten, ob er wegen seines Verhaltens Hilfe benötigt. Es ist anzumerken, dass es sich bei den KPC um den einzigen im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Fragebogen handelt, der die Bereiche ‚Entzugserscheinungen‘ sowie ‚Toleranzentwicklung‘ nicht abfragt.

⁸⁴

Auf Basis der 20 Items und einer Bewertung zwischen 0 und 3 ergeben sich Einzelwerte zwischen 0 und 60 Punkten. Der Autor gibt als Grenzwert für eine eventuelle beginnende Problematik 16 Punkte an, wobei er anmerkt, dass es sich bei diesem Wert nur um eine Vorannahme handelt, die empirisch nicht abgesichert ist.⁸⁵

3.2.6 Bewertung der Diagnosemethoden

Es zeigt sich, dass ein Großteil der Diagnosewerkzeuge für eine pathologische Internet-/PC-Nutzung stark durch eine suchttheoretische Herangehensweise beeinflusst werden. Das Phänomen wird dadurch häufig nicht ergebnisoffen betrachtet, es erfolgt vielmehr eine Selektion der Werkzeuge durch die wiederum die Gefahr besteht, dass die Ergebnisse verändert werden. Wenn von vorneherein davon ausgegangen wird, dass sich die Symptome einer pathologischen PC-Nutzung mit denen einer stoffgebundenen Abhängigkeit decken, besteht die Gefahr, dass die Diagnosewerkzeuge bestimmte Phänomene die im Zusammenhang mit einer pathologischen PC-Nutzung auftreten auch nur als Suchtsymptome deuten und andere Erklärungsansätze ignorieren. Dies zeigt sich vor allem in den Bereichen Toleranzentwicklung sowie Entzugserscheinungen.

3.2.6.1 Toleranzentwicklung bei der Computerspielnutzung

Eine Toleranzentwicklung wird in allen Fragebögen mit Ausnahme des CIUS und des KPC Bogens als ein zentrales Merkmal der Pathologischen PC-Nutzung betrachtet. Toleranzentwicklung wird in diesem Kontext so betrachtet, dass „die ‚Verhaltensdosis‘ zur Erreichung der angezielten positiven Stimmungslage gesteigert werden“⁸⁶ muss. Da sich die Intensität der Nutzung nicht wirklich steigern kann, wird im Rahmen dieser Fragebögen eine zeitliche Ausdehnung der Nutzung als

⁸⁴ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 168ff

⁸⁵ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 170

⁸⁶ Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2010), S. 186f

Indiz für eine Toleranzentwicklung gewertet. Der ISS überprüft eine Toleranzentwicklung an Hand der folgenden Aussagen: „Mittlerweile verbringe ich mehr Zeit im Internet als zu Beginn meiner Onlineaktivitäten. (TS03) Die Zeit, die ich im Internet verbringe, hat sich im Vergleich zur Anfangszeit ständig erhöht. (TS04) Mein Verlangen danach, mehr Zeit im Internet zu verbringen, hat sich im Vergleich zu früher ständig erhöht. (TS09) Mein Alltag wird zunehmend stärker durch Internet-Aktivitäten bestimmt. (TS10)“⁸⁷ Dies zeigt deutlich, dass in der ISS eine Toleranzentwicklung in erster Linie nur durch das Auftreten einer erhöhten Nutzungsdauer definiert wird, da sich drei von vier Items nur an der Dauer orientieren. Alleine TS09 deutet überhaupt auf eine Steigerung des Verlangens an wobei, auch hier nicht deutlich wird, wodurch dieses Verlangen begründet ist.

In der Computerabhängigkeitsskala wird der Bereich Toleranzentwicklung durch zwei Items überprüft. Als erstes: „Ich habe das Gefühl, dass Video- und Computerspiele für mich immer wichtiger werden.“⁸⁸ Eine Zunahme der Bedeutung der Computerspiele kann jedoch nicht direkt mit einer Toleranzentwicklung gleichgesetzt werden, sie kann vielmehr als Ausdruck der Einengung des Denkens und Verhaltens gewertet werden, der im Rahmen dieses Fragebogens auch analysiert wird. Das Item „Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein.“⁸⁹ ist das einzige, das direkt auf eine Toleranzentwicklung abzielt, da es eine Erhöhung der Nutzungsdauer mit dem Versuch eine positive Stimmungslage herbeizuführen verknüpft.

Ergänzend bleibt festzuhalten, dass im Zuge der Entwicklung des CIUS Bogens das Kriterium ‚Toleranzentwicklung‘ ursprünglich vorgesehen war, es sich jedoch in den qualitativen Interviews nicht bestätigt hat. Insgesamt bleibt es fraglich ob eine reine Erhöhung der Nutzungsdauer alleine als Toleranzentwicklung gewertet werden kann, da es für diese Erhöhung auch andere Grundlagen als ein Nachlassen der Wirkung geben kann. So kann die Erhöhung der Nutzungsdauer auch durch das Wegfallen von Alternativen z.B. der Verlust der Arbeits- oder Ausbildungsstelle begründet sein.

⁸⁷ Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2010), S. 192

⁸⁸ Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2010), S. 77

⁸⁹ Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2010), S. 77

3.2.6.2 Entzugserscheinungen

Der Faktor Entzugserscheinungen wird in der ISS mit folgenden Items behandelt: „Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht das Internet nutze gedanklich sehr viel mit dem Internet. (EE09) Meine Gedanken kreisen ständig um das Internet, auch wenn ich gar nicht im Netz bin. (EE10) Wenn ich längere Zeit nicht im Internet bin, werde ich unruhig und nervös. (EE04) Wenn ich nicht im Internet sein kann, bin ich gereizt und unzufrieden. (EE05)“⁹⁰ In der KFN-CSAS-II sind die ersten beiden Merkmale zwar auch nahezu identisch enthalten, sie sind jedoch dem Bereich Einengung des Denkens und Verhaltens zugeordnet. Die letzten beiden finden sich auch in der KFN-CSAS-II im Bereich Entzugserscheinungen. Alle vier Merkmale wurden nur für Computerspiele umformuliert.⁹¹

Im IAT wird die Frage nach Entzugserscheinungen durch das Item Nr. 20 „Wie oft fühlen Sie sich deprimiert, launisch oder nervös, wenn sie offline sind – was sich ändert wenn Sie wieder online sind?“⁹² abgehandelt und im CIUS durch das Item 14 „Feel depressed or irritated when cannot use the internet“⁹³.

Es ist fraglich ob diese negativen Emotionen bei Verzicht auf die Nutzung als echte Entzugserscheinungen gewertet werden können. Meerkerk stellt fest, dass in seinen Interviews manche Nutzer, zwar diese negativen Emotionen schilderten, aber er stellt nicht fest, dass es sich dabei wirklich um Entzugserscheinungen handelt. Er verwendet vielmehr die schwächere Formulierung, dass sie Entzugserscheinungen ähneln.⁹⁴ Geht man davon aus, dass eine pathologische PC-Nutzung von einer Einengung des Verhaltens und einer hohen Nutzungsdauer und –frequenz geprägt ist, stellt sich die Frage ob ein Wegfallen dieser Tätigkeit nicht zwangsläufig zu großen Lücken im Tagesablauf führt, die mit Langeweile einhergehen. Ob es sich bei den beobachteten Symptomen tatsächlich um Entzugserscheinungen handelt, kann an dieser Stelle nicht abschließend geklärt werden.

3.3 Merkmale einer pathologischer Computerspielnutzung

Es stellt sich die Frage inwiefern sich pathologische Computerspielnutzer von denen unterscheiden, die Computerspiele rein funktional nutzen. Im folgenden Kapitel

⁹⁰ Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2010), S. 192

⁹¹ Vgl. Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2010), S. 77

⁹² Young, Kimberly S. (1999), S. 48

⁹³ Meerkerk, Gert-Jan (2007), S. 24

⁹⁴ Vgl. Meerkerk, Gert-Jan (2007), S. 21

werden einige Merkmale vorgestellt, die für eine pathologische Nutzung bezeichnend sind.

3.3.1 Kontrollverlust

Als zentrales Merkmal für eine pathologische Computerspielnutzung kann die fehlende Fähigkeit, die Spielnutzung in ihrer Dauer und Frequenz zu kontrollieren, betrachtet werden.⁹⁵ Ursache dieses Kontrollverlusts ist die „Reduzierung der Selbstkontroll- und Selbstregulationsfähigkeit. Die Online-Aktivität läuft als unbewusste, automatisierte Handlungsroutine ab.“⁹⁶ Auch Meerkerk bezeichnet den Kontrollverlust als das charakteristischste Merkmal einer pathologischen Nutzung. Diese gehe so weit, dass die Nutzung nur durch Erschöpfung oder äußere Zwänge unterbrochen werde. Auch zeigten die Nutzer meist vergebliche Versuche ihre Nutzung einzuschränken oder zu unterbinden.⁹⁷

3.3.2 Einengung des Denkens und Verhaltens

Grundsätzlich kann ein starkes Verlangen nach der Computerspielnutzung höchstens als Nebenkriterium für eine pathologische Nutzung betrachtet werden. Die Einstufung als Hauptkriterium ist problematisch, da es in der Praxis quasi nicht möglich ist, dieses starke Verlangen von einer leidenschaftlichen Nutzung abzugrenzen, denn es „besteht die Gefahr, dass ein leidenschaftliches Spielverhalten im Sinne eines ‚Engagements‘ als starkes Verlangen mit diagnostischer Relevanz fehlgedeutet wird.“⁹⁸ Erst wenn sich das Computerspielen zu der dominierenden Tätigkeit im Alltag des Betroffenen entwickelt, kann ein starkes Verlangen als Ausdruck einer pathologischen Nutzung betrachtet werden. Es ist zu beachten, dass es dabei nicht nur darum geht, dass das Spielen einen großen Teil des Tages einnimmt. Daneben ist vielmehr die gedankliche Beschäftigung mit der Tätigkeit von Bedeutung, die auch dann erfolgt, wenn der Spieler nicht spielt, sondern sich z.B. an seiner Arbeits- oder Ausbildungsstelle befindet.⁹⁹

3.3.3 Immersion

Auch das subjektive Immersionserleben während der Nutzung unterscheidet sich bei pathologischen Nutzern von dem nichtpathologischer Nutzer. Dabei fokussiert

⁹⁵ Vgl. Rehbein, Florian / Borchers, Moritz (2009), S. 45

⁹⁶ Petry, Jörg (2010), S. 95

⁹⁷ Vgl. Meerkerk, Gert-Jan (2007), S. 21

⁹⁸ Rehbein, Florian / Borchers, Moritz (2009), S. 46

⁹⁹ Vgl. Rehbein, Florian / Kleimann, Matthias / Mößle, Thomas (2009). S. 13

sich die Aufmerksamkeit komplett auf die Spielaktivität, während die Wahrnehmung der äußeren Welt in den Hintergrund tritt. „Dabei besteht eine anhaltende Bindung an die Gratifikationen der Online-Aktivität, nämlich die erlebten Kontroll- und Machtgefühle, die erfahrene Selbstwertsteigerung, das Erleben von Flow im Handlungsfluss [...] und die soziale Anerkennung durch virtuelle Partner und Gruppen.“¹⁰⁰ Grundsätzlich bleibt jedoch die Fähigkeit erhalten, die Grenzen zwischen Realität und Virtualität wahrzunehmen. Insofern unterscheiden sie sich deutlich, von durch Suchtmittel induzierten Rauschzuständen.¹⁰¹

3.3.4 Stimmungsregulierung

Auch eine starke Fokussierung auf das Computerspielen, als Mittel zur Regulierung von Stimmung und Gefühlen, kann als eine Kernsymptomatik der pathologischen Spielnutzung betrachtet werden. „Durch die beim Computerspielen verspürte Erregung (Kick- oder Flow-Erlebnisse) oder Entspannung („Abtauchen“) werden negative Zustände im Sinne einer vermeidenden Stressbewältigungsstrategie verdrängt.“¹⁰² Auch „ist das Medium geeignet, Ängste und Unsicherheitsgefühle passager zu beschwichtigen.“¹⁰³

3.3.5 Inkonsistenz der Selbstwahrnehmung

Im Rahmen einer pathologischen PC-/Internetnutzung ist eine große Spannung zwischen den Bedürfnissen des Betroffenen und seiner Wahrnehmung bezüglich der Möglichkeit der Realisierung derselben festzustellen. Auf der einen Seite wird die Spielwelt als Ort erlebt, in dem der Einzelnen scheinbar seine real existierenden Bedürfnisse nach Regulierung der Gefühle, Bindung an eine Gruppe oder Kontrolle ausleben kann. Auf der anderen Seite wird die Welt außerhalb des Spiels als problematisch wahrgenommen und als wenig geeignet um die Bedürfnisse zu befriedigen. Dies hat zur Folge, dass eine pathologische PC-/Internetnutzung häufig mit einer depressiven Störung des Selbstwertgefühls verbunden ist, da der Einzelne sich in Bezug auf die Welt außerhalb des Computerspiels als ohnmächtig erlebt. Aus diesem Grund sind Rückzugstendenzen bis hin zu sozialen Phobien in vielen Fällen mit einer pathologischen PC-/Internet-Nutzung verknüpft.¹⁰⁴

¹⁰⁰ Petry, Jörg (2010). S. 94

¹⁰¹ Vgl. Petry, Jörg (2010). S. 94f

¹⁰² Grüsser, Sabine M. / Thalemann, Ralf (2006), S. 32

¹⁰³ Schuhler, Petra / Vogelgesang, Monika / Petry, Jörg (2009). S. 188

¹⁰⁴ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 95

3.3.6 Negative Folgen sowie Fortsetzen der Nutzung trotz Kenntnis

Das Erleben negativer Folgen durch das Spielen, sowie das Fortsetzen des Spielens trotz Kenntnis dieser Folgen ist ein weiteres Merkmal der pathologischen Computerspiel-Nutzung. Dabei sind vor allem die Bereiche soziale Beziehungen und der Leistungsbereich betroffen. Es zeigt sich, „dass durch die starke zeitliche Beschäftigung mit dem Computerspiel Nachteile in Verpflichtungskontexten (z. B. Leistungseinbrüche in der Schule, Gefährdung der Erwerbssituation) oder realweltlichen Sozialbeziehungen (z. B. Konflikte mit Eltern oder Freunden, soziale Isolation) zugunsten einer Aufrechterhaltung des Spielens billigend in Kauf genommen werden.“¹⁰⁵

Auch Fritz et al. stellen in ihren Interviews mit Spielern fest, dass diese vor allem negative Folgen, als zentrale Kriterien für ein problematisches Spielverhalten sehen. Dabei werden vor allem die Bereiche ‚Vernachlässigung von Pflichten‘, ‚negative Folgen in Bezug auf soziale Beziehungen‘ und ‚gesundheitliche Folgen‘ genannt.¹⁰⁶

3.4 Zusammenfassung

Bedingt durch das relativ junge Forschungsfeld und die Vielzahl unterschiedlicher Fragebögen und Diagnosekriterien ist eine eindeutige Eingrenzung des Phänomens pathologischer Computerspielnutzung sehr problematisch. Je nachdem ob das Phänomen auf Basis der stoffgebundenen Abhängigkeiten, als Verhaltenssucht auf Basis der Spielsucht, als Störung der Impulskontrolle oder als sonstige Verhaltensstörung betrachtet wird existieren unterschiedliche Diagnosekriterien sowie eine unterschiedliche Beurteilung der relevanten Merkmale. Daraus resultierend existieren derzeit sehr unterschiedliche Aussagen über die Anzahl pathologischer Computerspielnutzer in Deutschland. So stellen Fritz et al. fest, dass bei einer Analyse von über 30 deutscher und internationaler Studien die Prävalenzzahlen für eine pathologische Computerspielnutzung zwischen 1,7% und 15% der jeweils untersuchten Stichprobe schwankten.¹⁰⁷ Eine Befragung von 600 Computerspielern ab 14 Jahren auf Basis der Computerspielabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II ergab einen Anteil von „0,5 Prozent abhängigen und weiteren 0,9 Prozent ge-

¹⁰⁵ Rehbein, Florian / Kleimann, Matthias / Mößle, Thomas (2009), S. 12f

¹⁰⁶ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 220

¹⁰⁷ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 207

fährdeten Befragten in der Stichprobe.“¹⁰⁸ Beim derzeitigen Stand der Forschung, lässt sich keine fundierte Aussage über den Anteil pathologischer Computerspieler treffen.

Unabhängig von der konkreten Anzahl betroffener gibt es einige zentrale Merkmale, die auf eine pathologische Computerspielnutzung hinweisen. Dabei ist der Betroffene kaum in der Lage seine Nutzungsdauer zu kontrollieren. Es kommt zu einer Einengung des Denkens und Verhaltens, was zur Folge hat, dass die Gedanken häufig um das Thema Computerspiele kreisen, gerade auch wenn der Betroffene das Medium nicht nutzt. Das Immersionserleben ist gesteigert und es folgt während der Ausübung eine Fokussierung auf die Computeraktivität. Diese ist zwar sehr tiefgehend, unterscheidet sich jedoch von den Rauschzuständen bei Suchtmittelgebrauch deutlich. Daneben fungiert das Medium als zentrales Mittel zur Stimulationsregulation und verdrängt andere Mechanismen um diese Ziel zu erreichen. Die hohe Fokussierung auf die Computerspielwelt resultiert in einer inkonsistenten Selbstwahrnehmung bei der die Computerspielwelt als einziges Mittel zur Bedürfnisbefriedigung wahrgenommen wird, während der Alltag als zunehmend problematisch und wenig geeignet zur Bedürfnisbefriedigung empfunden wird. Die Vernachlässigung von Verpflichtungen im Alltag führt in der Regel zu negativen Konsequenzen in sozialen Beziehungen oder im Leistungsbereich. Trotz Kenntnis dieser Negativfolgen ist der Betroffene nicht in der Lage sein Spielverhalten zu kontrollieren.

4 Erklärungsmodelle für eine pathologische Computerspielnutzung

Ebenso vielfältig wie die Diagnoseansätze und die damit verbundenen Merkmale der pathologischen Computerspielnutzung sind auch die Erklärungsmodelle für die Entstehung derselben. An dieser Stelle werden das Suchtkonzept, ein bindungstheoretischer Ansatz, das biopsychosoziale Störungsmodell sowie ein ressourcenorientierter Ansatz der PC-/Internetnutzung vorgestellt und verglichen.

¹⁰⁸ Fritz et Al. (2011), S. 217

4.1 Das Suchtkonzept

Aus suchttheoretischer Sicht wird die pathologische Internet-/PC-Nutzung als Verhaltenssucht betrachtet, bei dem die Nutzung des Computers ähnliche Effekte wie der Drogenkonsum erzeugt. Die Basis für diese Annahme bilden „neuroanatomische und –physiologische Befunde. Diesen Befunden zufolge kommt es sowohl bei stoff- als auch nicht stoffgebundener Abhängigkeit zu einer erhöhten Dopaminausschüttung in Hirnarealen, die mit dem körpereigenen Belohnungssystem in Zusammenhang stehen.“¹⁰⁹ Da es für das Gehirn irrelevant ist auf welche Weise derartige Belohnungen erzeugt werden besteht die Gefahr, dass durch eine Nutzung von Computerspielen zur Gefühlsregulation, dieses Verhalten antrainiert wird. Da der Lerneffekt in Situationen in denen das Gelernte mit Emotionen verknüpft wird besonders groß ist, bildet sich beim Einzelnen sehr schnell eine Verknüpfung zwischen als negativ erlebten Situationen und der als positiv erlebten Wirkung die Computerspiele entfalten.¹¹⁰

Ursache und Basis der pathologischen Internet-/PC-Nutzung ist in diesem Modell also die Lernerfahrungen des Einzelnen. Dabei wird sowohl das Lernen am Modell, wenn z.B. ältere Geschwister oder Freunde spielen, als auch eine erlernte positive Wirkungserwartung angenommen. Analog zu stoffgebundenen Abhängigkeiten werden in diesem Modell Rückfälle als Folge der klassischen Konditionierung gesehen. Sie geschehen auf Grund externer Stimuli z.B. die Spielmusik oder Bilder mit Spielszenen oder auf Basis emotionaler Situationen die mit dem Wunsch zu spielen verknüpft sind. Analog zu Suchtmitteln werden negative Empfindungen beim Verzicht auf das Spiel als Entzugerscheinungen und eine Erhöhung der Spielzeit als Toleranzentwicklung gedeutet um das biochemische Gleichgewicht wieder herzustellen.¹¹¹

4.2 Ein Bindungstheoretischer Ansatz

John Bowlbys Bindungstheorie bietet einen weiteren Ansatz für die Erklärung einer dysfunktionalen oder pathologischen PC-/Internetnutzung. Bindung ist „eine emotionale Erfahrung und ein grundlegendes Interaktionsmuster, das sich während der Kindheit ausprägt.“¹¹² Die Bindungsorganisation des Einzelnen ist dabei von den

¹⁰⁹ Frölich, Jan / Lehmkuhl, Gerd (2012), S. 93

¹¹⁰ Vgl. Grüßer, Sabine M. / Thalemann, Ralf (2006), S. 41f

¹¹¹ Vgl. Grüßer, Sabine M. / Thalemann, Ralf (2006), S. 44ff

¹¹² Schuhler, Petra (2010), S. 57

Bindungserfahrungen in der Kindheit abhängig, wodurch sich verschiedene Bindungsstile etablieren. Zwei zentrale einander entgegenstehende Bedürfnisse des Kindes sind für die Bindungserfahrungen des Kindes dabei von zentraler Bedeutung. Auf der einen Seite das Explorationsbedürfnis, also der Wunsch die Umwelt zu erkunden, auf der anderen Seite der Wunsch nach einer Rückversicherung in Form der Bezugsperson. Diese beiden Bedürfnisse stehen sich zwar grundsätzlich gegenüber, sind aber gleichzeitig voneinander abhängig. Nur auf Basis einer sicheren Bindung des Kindes zur Bezugsperson, kann es sein Explorationsverhalten ausleben.¹¹³

Angewendet auf die pathologische PC-/Internetnutzung bedeutet dies, „dass ungünstige Bindungserfahrungen durch einen riskanten ‚Selbstheilungsversuch‘ innerhalb einer virtuellen Beziehungswelt kompensiert werden sollen.“¹¹⁴ Das Computerspiel im Allgemeinen und Onlinespiele im Speziellen erlauben in diesem Zusammenhang verschiedene Explorations- und Bindungserfahrungen. Sie ermöglichen das gefahrlose Erkunden einer virtuellen Welt, in der ohne die Gefahr realer Folgen Aggressionen ausgelebt und Kämpfe ausgetragen werden können und eine selektive Darstellung des Selbst. Gleichzeitig ermöglicht die Einbindung in die Community sowie in Gilden die Erfahrung von Sicherheit und Geborgenheit durch die Gruppe.¹¹⁵

Auch das von Mary Ainsworth entwickelte Konzept der Feinfühligkeit lässt sich gut auf das Medium Computerspiele übertragen. In Bezug auf eine menschliche Bezugsperson bedeutet Feinfühligkeit eine Aufmerksamkeit bezüglich der Signale, die das Kind aussendet, eine angemessene Reaktion auf die Signale und eine angemessene Reaktionszeit. Computerspiele sind darauf angelegt, dass das Spiel auf jede Handlung des Spielers reagiert, wobei die Reaktion in einem für den Spieler überschaubaren und antizipierbaren Rahmen ablaufen und in der Regel unmittelbar auf die Handlung erfolgen. Darüber hinaus bietet das Spiel ein unendliches Beziehungsangebot, da die Interaktion nur durch den Spieler und nicht durch das Spiel beendet wird. Das Spielen bietet für den Einzelnen die Möglichkeit des Kontrollerlebens. Der Spieler hat die Kontrolle über den Prozess aber auch über die Selbstdarstellung. Schließlich steuert er das Erfolgserleben, da Erfolg und damit verbundene positive Rückmeldungen nach klar durch das Spiel definierten Kriterien

¹¹³ Vgl. Schuhler, Petra (2010), S. 57f

¹¹⁴ Schuhler, Petra (2010), S. 58

¹¹⁵ Vgl. Schuhler, Petra (2010), S. 58f

erreicht werden. „In diesen Merkmalen zeichnet sich das enorme Verstärkungspotential ab, dass der PC-/Internet-Gebrauch haben kann, denn grundlegende motivationale Bedürfnisse werden in der virtuellen Welt scheinbar zuverlässig, schnell, anhaltend und leicht erreichbar befriedigt.“¹¹⁶ Dies ermöglicht eine enge Bindungserfahrung zwischen dem Nutzer und dem Computerspiel.¹¹⁷

Inwieweit ungünstige Bindungserfahrungen in der Kindheit als Ursache für die Entwicklung einer pathologischen PC-/Internetnutzung gelten können, kann auf Basis der aktuellen Forschungslage nicht geklärt werden. „Als Arbeitshypothese kann davon ausgegangen werden, dass defizitäre Bindungserfahrungen in der Vergangenheit durch einen dysfunktionalen Selbstheilungsversuch auszugleichen versucht werden.“¹¹⁸

Eine Studie des Zentrums für empirische pädagogische Forschung der Universität Koblenz-Landau untersuchte unter anderen auch den Zusammenhang zwischen Bindungsstil und der Computerspielnutzung. Sie stellten fest, dass unter den Pathologischen Spielern ein deutlich geringerer Anteil an Kindern und Jugendlichen mit einem sicheren Bindungsstil ist, als bei den Gruppen die Computerspiele gar nicht, wenig, regelmäßig oder auch viel nutzen ohne dabei eine pathologische Nutzung aufzuweisen. Der ängstliche Bindungsstil ist gleichzeitig in der Gruppe der Pathologischen Computerspieler deutlich häufiger als in den anderen Gruppen anzutreffen.¹¹⁹ Ein Zusammenhang zwischen ungünstigen Bindungserfahrungen und einer pathologischen Computerspielnutzung kann auf Basis dieser Untersuchung zumindest nicht ausgeschlossen werden.

4.3 Das biopsychosoziale Störungsmodell

Einen weiteren Erklärungsansatz für eine pathologische PC-/Internetnutzung bietet das biopsychosoziale Störungsmodell, das seinen Ursprung in der Allgemeinen Systemtheorie Niklas Luhmanns hat. Basis des biopsychosozialen Störungsmodells ist die Annahme, dass sich körperliche, psychische sowie soziale Prozesse wechselseitig beeinflussen. Für die Entstehung von psychischen Störungen ist also nicht ein einzelner Faktor verantwortlich, sondern viel mehr die Kombination der verschiedenen Faktoren. Psychische Störungen können in diesem Kontext entste-

¹¹⁶ Schuhler, Petra (2010), S. 62

¹¹⁷ Vgl. Schuhler, Petra (2010), S. 60ff

¹¹⁸ Schuhler, Petra (2010), S. 63

¹¹⁹ Vgl. Jäger, Reinhold S. / Moormann, Nina (2008), S 15f

hen, sofern ungünstige gesellschaftliche oder kulturelle Rahmenbedingungen auf ein Individuum treffen, dass aus verschiedenen Gründen für eine derartige Störung anfällig ist und es nicht schafft, auf einzelne biographische Herausforderungen angemessen zu reagieren.¹²⁰ „Ein solcher psychopathologischer Prozess kann in der Folge teufelskreisartig verstärkt werden und zunehmend andere Lebensbereiche erfassen, wodurch es zu einer Chronifizierung der psychischen Störung kommt.“¹²¹

Auf der gesellschaftlichen Ebene ist die Integration des einzelnen in die Gesellschaft die zentrale Determinante für die Frage ob die Medien funktional oder eher dysfunktional bzw. pathologisch genutzt werden. Je besser der einzelne in die Gesellschaft integriert ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihm alternative Möglichkeiten zur Verfügung stehen um sich Erfolgserlebnisse zu verschaffen und desto eher ist er in der Lage die Medien funktional zu nutzen.¹²²

Auf der individuellen Ebene ist die Vulnerabilität des Einzelnen von Bedeutung. Inwieweit jemand für eine psychische Störung anfällig ist, ist dabei vor allem von seiner körperlichen und seelischen Verfassung abhängig. Diese ist keine Konstante im Leben des Einzelnen, sondern entwickelt sich dynamisch mit der aktuellen Lebenssituation. Dabei sind vor allem die Faktoren Bindungsqualität in Kindheit und Jugend, die Fähigkeit zur Selbstreflexion sowie ein positives Selbstbewusstsein für die Entstehung einer funktionalen Nutzung von Bedeutung.¹²³

Auch die persönlichen Lernerfahrungen im Umgang mit Medien sind für die Entwicklung einer funktionalen Nutzung relevant. Dabei ist es wichtig, Kinder und Jugendliche im Rahmen ihrer Mediensozialisation vor einer Überforderung durch die Medien zu schützen.¹²⁴ „Dazu gehören gesellschaftliche Rahmenbedingungen, die es sowohl den Eltern und Schulen als Erziehungsinstanzen als auch der heranwachsenden Generation erlauben, über Medienangebote zu verfügen, die sich an ihren Bedürfnissen orientieren und sie in die Lage versetzen, die emanzipatorischen Möglichkeiten der neuen Medien zu nutzen.“¹²⁵

Im Rahmen dieses Modells entsteht eine dysfunktionale Nutzung vor allem im Jugendalter und zwar wenn eine Person mit fehlenden personalen und sozialen Res-

¹²⁰ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 71ff

¹²¹ Petry, Jörg (2010), S. 72

¹²² Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 73

¹²³ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 73

¹²⁴ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 73

¹²⁵ Petry, Jörg (2010), S. 73

sources und dann auf Grund fehlender Alternativen auf die attraktive Mediennutzung zurückgreift. Dabei handelt es sich meist um ein Phänomen, dass im Erwachsenenalter überwunden wird. Das Risiko für eine derartige Nutzung erhöht sich vor allem durch Vulnerabilitätsfaktoren im Individuum selber, sei es durch ein mangelndes Selbstwertgefühl, Probleme mit der Gefühlsregulation und fehlende Bewältigungsstrategien oder durch mangelnde soziale Integration.¹²⁶

Bei der pathologischen Nutzung handelt es sich hingegen um ein Phänomen, dass sich meistens im frühen Erwachsenenalter manifestiert und bei der es sich um eine Störung handelt die länger fortbesteht, wobei nur eine Minderheit der Nutzer betroffen ist. Sie entsteht aus der Kombination einer vulnerablen Persönlichkeit mit hochproblematischen Lebensumständen.¹²⁷

4.4 Ein ressourcenorientiertes Modell des PC-/ Internetgebrauchs

Six et al. gehen bei ihrem Erklärungsmodell für eine pathologische PC-/Internetnutzung von „einem Kontinuum aus, das von funktionalem bis zu dysfunktionalen Internetgebrauchs reicht“¹²⁸. Auch wenn sich die Autoren grundsätzlich nur auf die reine Internetnutzung beziehen, bietet dieses Erklärungsmodell einen neuen Ansatzpunkt zur Betrachtung der Computerspielnutzung und des pathologischen PC-/Internetgebrauchs. Dabei verfolgen sie einen mehrdimensionalen interdisziplinären Ansatz wobei „zum ersten Mal medienpsychologische, allgemeinspsychologische und gesundheitspsychologische Annahmen auf das Problemgebiet angewandt werden und gleichzeitig von einem aktiv handelnden Medienrezipienten ausgegangen wird.“¹²⁹

Bei der Betrachtung der PC-/Internetnutzung orientiert sich dieser Ansatz an Ressourcen und führt eine pathologische Nutzung auf ein Fehlen dieser Ressourcen zurück. Aus diesem Grund ist es sinnvoll zu erst zu analysieren welche Faktoren für eine funktionale Nutzung verantwortlich sind, um darauf aufzubauen wie eine dysfunktionale oder pathologische Nutzung entsteht.

¹²⁶ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 74f

¹²⁷ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 74f

¹²⁸ Six et al. (2005), S. 226

¹²⁹ Petry, Jörg (2010), S. 71

Basis für eine funktionale Nutzung ist zuerst das Vorhandensein von Ressourcen beim Einzelnen. Dabei kann sowohl auf personalen Ressourcen, d.h. den Fähigkeiten und Kompetenzen, die im Individuum liegen, als auch auf die Unterstützung durch das Umfeld zurückgegriffen werden. In Bezug auf die Ressourcen kann darüber hinaus zwischen PC-/internetbezogenen und PC-/internetunabhängigen Ressourcen unterschieden werden. Unter PC-/internetunabhängigen Ressourcen sind dabei sowohl personale als auch umweltbezogene Ressourcen zu verstehen, die dem Einzelnen helfen auf die Anforderungen des Lebens zu reagieren. Dazu greift er entweder auf Unterstützung durch andere oder auf eigene Handlungsoptionen und Bewältigungsstrategien zurück, die er im Laufe seiner Entwicklung erlernt hat. In Bezug auf die PC-/internetabhängigen Ressourcen ist die Medienkompetenz von zentraler Bedeutung. Medienkompetenz ist im Rahmen dieses Modells ein vieldimensionaler Begriff, der sich aus den folgenden Bereichen zusammensetzt: Der erste Bereich ist der Bereich des Medienwissens, d.h. der Kenntnis der verschiedenen Medien, dem Wissen über die Folgen der Mediennutzung, dem Wissen über die Gestaltung von Medien, sowie über die Bedienung und Nutzung von Medien. Der zweite Bereich ist die Fähigkeit über Medien zu reflektieren und sie gegen andere Handlungsoptionen abzuwägen, sowie das Wissen, das eine Reflexion des eigenen Nutzungsverhaltens notwendig ist. Die dritte Ebene ist die Fähigkeit dieses Wissen der eigenen Mediennutzung umzusetzen und die Medien funktional in die zur Verfügung stehende Zeit zu integrieren. Der letzte Bereich bezeichnet die Fähigkeit eigene Medieninhalte zu produzieren. Sowohl die zur Verfügung stehenden Ressourcen, als auch die Erfahrungen, die der Einzelne bisher mit dem PC/Internet bzw. außerhalb gemacht hat, seine Einstellung gegenüber der Medienwelt sowie der Welt außerhalb der Medien haben einen großen Einfluss darauf, wie der Einzelne seine Möglichkeiten einschätzt durch seine Handlung die gewünschte Wirkung zu erzielen. Sie sind also Determinanten seiner Selbstwirksamkeitserwartungen in den jeweiligen Bereichen. Dabei bedeutet eine Selbstwirksamkeitserwartung in Bezug auf PC/Internet nicht automatisch, dass sie auch für die sonstigen Bereiche gilt und umgekehrt. Die Kombination aus vorhandenen Ressourcen, Erfahrungen und der Selbstwirksamkeitserwartung steuert in der Folge wie der Einzelne auf ein Anliegen reagiert. Es „erfolgt die Fokussierung einer Handlungsoption, die dem Individuum unter den wahrgenommenen Möglichkeiten als relativ optimale erscheint, sowie die Aktivierung handlungsspezifischer Motivationen, Kognitionen und Kompetenzen [...], die schließlich die Umsetzung [...] steuert – allerdings auch

hier Zielgerichtetheit [...] und Selbstkontrolle [...] vorausgesetzt.“¹³⁰ Die Wahrscheinlichkeit, dass jemand sich dabei für die Handlungsoption PC-/Internetnutzung entscheidet, ist dabei von verschiedenen Faktoren abhängig. Sie steigt, wenn der Einzelne positive Erfahrungen mit dem PC/Internet als Problemlösungsstrategie oder wenn er im Gegenzug negative Erfahrungen mit nicht PC-/internetbezogenen Lösungsversuchen gemacht hat. Auch das Fehlen nicht PC-/internetbezogener Ressourcen erhöht die Wahrscheinlichkeit. Darüber hinaus sind PC/Internet als Lösungsstrategie besonders attraktiv, wenn sie der Einzelne als funktional für die Bewältigung der Aufgabe einschätzt. Im Rahmen einer funktionalen PC-/Internetnutzung wird diese Handlungsoption nur dann gewählt, wenn sie trotz der Kenntnis und der Möglichkeit anderer Optionen für das aktuelle Anliegen als günstig eingeschätzt wird.¹³¹

Für die Entwicklung einer dysfunktionalen Nutzung sind drei zentrale Faktoren von Bedeutung. Zum einen ist von einer geringeren Medienkompetenz auszugehen, die sich vor allem in einer fehlenden Reflexion über die eigene Nutzung, sowie in der fehlenden Einsicht der Notwendigkeit einer solchen Reflexion ausdrückt. Der zweite Faktor ist eine schwächer ausgeprägte Zielorientierung im Umgang mit den Medien. Als drittes kommt eine mangelnde Selbstkontrolle des Medienverhaltens dazu. Als verstärkende Faktoren kommen noch die Nutzungsanreize durch das permanent verfügbare Medium PC/Internet hinzu. Schließlich darf auch der soziale Druck durch das Umfeld, die Beeinflussung durch Werbung und durch die mediale Berichterstattung außer Acht gelassen werden. Daneben wird die Entwicklung einer dysfunktionalen Nutzung vor allem durch fehlende Ressourcen und Negativerfahrungen außerhalb des PC/Internet begünstigt. Die fehlende Reflexion über die Nutzung hat auch zur Folge, dass eventuell auftretende Negativfolgen der Nutzung in dieser Gruppe kaum wahrgenommen werden und kein Leidensdruck entsteht.¹³²

Eine pathologische PC-/Internetnutzung entsteht in diesem Modell nicht als Ausdruck einer psychischen Störung, sondern vorrangig durch das Fehlen von Ressourcen. Dabei ist davon auszugehen, dass der Einzelne sowohl einen Mangel an personalen Ressourcen hat, als auch eine mangelnde Unterstützung durch sein Umfeld erfährt. Negative Erfahrungen sowie ein negatives Selbstbild bzw. eine fehlende Selbstwirksamkeit verstärken dann den Prozess, dass der Einzelne „seine

¹³⁰ Six et al. (2005), S. 231

¹³¹ Vgl. Six et al. (2005), S. 229ff

¹³² Vgl. Six et al. (2005), S. 232f

eigenen Möglichkeiten und Kompetenzen sowie potentiell verfügbare Umfeldressourcen nicht wahrnimmt und nutzt“¹³³. Dies hat zur Folge, dass PC/Internet als einfach verfügbare Alternative zur kurzfristigen Bedürfnisbefriedigung genutzt wird. So kann eine Gefühlsregulierung z.B. durch die Anerkennung und den Rückhalt in einer Onlinecommunity geschehen. Derartige Positiverfahrungen haben zur Folge, dass die Nutzung habitualisiert und dadurch immer häufiger darauf zurückgegriffen wird. Diese Steigerung der Nutzung erzeugt jedoch in vielen Fällen negative Konsequenzen durch die Vernachlässigung von Pflichten oder durch inter- und intrapersonale Konflikte. Auch wenn diese Folgen häufig einen negativen Einfluss auf die Einstellung zum PC-/Internetgebrauch des Nutzers haben, überwiegt in dieser Phase meist das Interesse an den kurzfristigen Vorteilen der Nutzung. Dies hat zur Folge, dass ein Teufelskreis entsteht da die negativen Folgen zunehmen und der einzelne gezwungen ist auf diese zu reagieren. Weil es an alternativen Bewältigungsstrategien fehlt wird in diesem Kontext wiederum auf die Bewältigungsstrategie PC/Internet zurückgegriffen. Das Ergebnis ist, dass das Individuum „kurzfristig immer wieder positive Gratifikationen erlebt, längerfristig nun jedoch die Negativfolgen überwiegen [...] und die Einstellung zum eigenen Internetgebrauch [...] negativer und somit diskrepanter zum eigenen Handeln wird, so dass negative Befindlichkeiten weiter zunehmen.“¹³⁴ Dies hat zur Folge, dass sich eine pathologische Nutzungsspirale immer weiter verfestigt.¹³⁵

4.5 Zusammenfassung

Bei einer näheren Betrachtung der Erklärungsmodelle für eine pathologische PC-/Internetnutzung ist festzustellen, dass das Suchtkonzept einige methodische Schwächen aufweist. „Mit der Übertragung des für stoffgebundene Suchterkrankungen entwickelten organischen Krankheitsmodells auf die Computersucht als nichtstoffgebundene Suchtform liegt ein nicht statthafter Analogieschluss vor.“¹³⁶ kritisiert Jörg Petry. Dabei bezieht er sich vor allem auf die Umdeutung der in der Suchtforschung eindeutig definierten Begriffe ‚Toleranzentwicklung‘ und ‚Entzugserscheinungen‘. Er stellt fest, dass durch die am organischen Krankheitskonzept orientierten Fragebögen kein Raum für andere Erklärungsansätze gelassen wird. So können die negativen Empfindungen bei Verzicht auf das Spielen, die das

¹³³ Six et al. (2005), S. 233

¹³⁴ Six et al. (2005), S. 234

¹³⁵ Vgl. Six et al. (2005), S. 233ff

¹³⁶ Petry, Jörg (2010), S. 66

Suchtkonzept als Entzugserscheinungen wertet, ebenso als Trauerreaktion über den Verlust, einer vom Betroffenen als sehr wertvoll bewerteten Aktivität, interpretiert werden. Entzugserscheinungen im klassischen Sinne sind Reaktionen auf das Fehlen einer psychotropen Substanz. Dieses Fehlen hat vor allem körperliche Folgen, die in manchen Fällen lebensbedrohliche Ausmaße annehmen können. Auch das Fehlen eines echten Rauschzustands mit Veränderung des Bewusstseins und das Nichtauftreten krimineller Handlungen im Sinne einer Beschaffungskriminalität sprechen gegen das Suchtkonzept. Darüber hinaus ist es fraglich ob eine Interpretation der pathologischen Nutzung als Sucht für den Betroffenen hilfreich ist, da diese Diagnose häufig mit Diskriminierung und Ausgrenzung der Betroffenen verbunden ist.¹³⁷

Der bindungstheoretische Ansatz bildet für sich genommen kein ausreichendes Erklärungsmodell für eine pathologische PC-/Internetnutzung. Dennoch bietet er sowohl für das biopsychosoziale Modell als auch für das ressourcenorientierte Modell der Internetnutzung wertvolle Grundlagen, weil sich die negativen Bindungserfahrungen und ihre Kompensation durch die Spielwelt auch in die anderen beiden Erklärungsansätze integrieren lassen. So stellen sie negative Erfahrungen in der realen Welt im Sinne des ressourcenorientierten Modells dar. Im Rahmen des biopsychosozialen Modells haben die Bindungserfahrungen Auswirkungen auf die psychische Vulnerabilität des Individuums.

Die letzten beiden Erklärungsmodelle zeigen deutlich, dass die Nutzung von Computerspielen in den meisten Fällen funktional erfolgen kann und keine pathologischen Züge annimmt. Dennoch stellt die Nutzung von Computerspielen, für eine kleine Gruppe von Nutzern, ein nicht unerhebliches Entwicklungsrisiko dar, da sie eine pathologische Nutzung mit verschiedenen negativen Folgen entwickeln. Aus diesem Grund ist abzuklären inwieweit das Resilienzkonzept auch auf den Bereich der Computerspielnutzung anwendbar ist.

5 Einführung in die Resilienz

Resilienz bezeichnet die „Fähigkeit, starke seelische Belastungen, ungewöhnliche Entwicklungsrisiken, auch erlebte Traumata ‚unbeschadeter‘ zu bewältigen als zu

¹³⁷ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 66ff

erwarten stünde.“¹³⁸ Sie ist demnach von zwei zentralen Faktoren abhängig. Zum einen zeigt sich Resilienz nur in konkreten Bedrohungssituationen für die Entwicklung und zum anderen durch die Bewältigung dieser belastenden Situation. Resilienz lässt sich demnach erst dann erkennen, wenn Herausforderungen, Schwierigkeiten oder Belastungen beendet sind oder über einen so großen Zeitraum andauern, dass eine Entwicklung beobachtbar ist. Resilienz wird folglich erst messbar, wenn sie durch eine konkrete Bedrohungslage erforderlich wird. Menschen, die über eine hohe Widerstandsfähigkeit verfügen, gelingt es Entwicklungsrisiken zu vermindern oder zu kompensieren und negative Einflüsse auszugleichen. Gleichzeitig sind sie in der Lage sich gesundheitsfördernde Kompetenzen anzueignen, die eine positive Entwicklung weiter unterstützen.¹³⁹

5.1 Grundlagen des Resilienzkonzepts

Unter Resilienz ist keine Fähigkeit zu verstehen, die angeboren ist und sich im Laufe des Lebens nicht verändert. Sie ist vielmehr ein „multidimensionales, kontextabhängiges und prozessorientiertes Phänomen [...], das auf einer Vielzahl interagierender Faktoren beruht und somit nur im Sinne eines multikausalen Entwicklungsmodells zu begreifen ist“¹⁴⁰.

Prozessorientierung bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Resilienz nicht angeboren ist, sondern sich im Laufe der Entwicklung durch die Interaktion des Einzelnen mit seiner Umwelt entwickelt. Diese Interaktion erfolgt in zwei Richtungen. Auf der einen Seite beeinflusst die Umwelt die Entwicklung von Bewältigungsfähigkeiten beim Einzelnen indem er auf positive Erfahrungen zurückgreifen kann und durch die Bewältigung von Krisen in seiner Selbstwirksamkeitswahrnehmung bestärkt wird. Auf der anderen Seite wirkt der Einzelne auf seine Umwelt ein und gestaltet sie aktiv mit. So sind manche Menschen auf Grund ihres Charakters und Erfahrungen in der Lage, „sich selbst eine Umwelt auszuwählen oder zu schaffen, die sie schützt und ihre Fähigkeiten und Kompetenzen aufrechterhält bzw. weiter verstärkt“¹⁴¹. Sie sind je nach Alter und Situation, in der Lage ihre negative Umwelt gänzlich oder teilweise zu verlassen. Neben dieser Selektion der Umwelt ist für den Resilienzprozess die Rolle des Einzelnen von zentraler Bedeutung. Belastungssituationen und der damit verbundene Stress sind im Rahmen des Resilienzkonzepts

¹³⁸ Zander, Margherita (2011), S. 9

¹³⁹ Vgl. Wustmann, Corina (2004), S. 18ff

¹⁴⁰ Wustmann, Corina (2004), S. 32f

¹⁴¹ Wustmann, Corina (2004), S. 29

keine objektiven Größen, es ist entscheidend wie sie der Einzelne wahrnimmt, bewertet und auf Basis dieser Bewertung mit ihnen umgeht. Die prozessorientierte Betrachtung spiegelt sich auch darin wieder, dass Resilienz keine Fähigkeit ist, die einmal erworben wird und dann ein Leben lang vorhanden ist. Sie ist eine variable Größe, die unter anderem von kritischen Phasen in der Entwicklung abhängig ist und je nach individueller Belastungssituation variiert. Doch nicht nur in Bezug auf den Zeitfaktor ist Resilienz ein variables Phänomen. Sie ist multidimensional wobei Resilienz in einem Lebensbereich nicht automatisch auch auf andere Lebensbereiche transferiert werden kann. So ist es möglich, dass der Einzelne sich z.B. im schulischen Leistungsbereich sehr resilient gegenüber Belastungen in der Familie verhält, diese Resilienz aber nicht im Bereich der Beziehungsgestaltung zeigt.¹⁴²

5.2 Das Risiko- und Schutzfaktorenkonzept

Es stellt sich die Frage auf welcher Grundlage sich Resilienz beim Einzelnen entwickelt. Einen Erklärungsansatz bieten dabei das Risiko- und Schutzfaktorenkonzept.

5.2.1 Risikofaktoren

Unter Risikofaktoren sind Einflüsse auf die Entwicklung zu verstehen, die sich negativ auswirken können. Sie reduzieren die Wahrscheinlichkeit, dass der Einzelne ein erwünschtes Verhalten zeigen und sind damit häufig mit negativen Konsequenzen verbunden. Wichtig dabei ist jedoch die Tatsache, dass die Auswirkungen dieser Variablen nicht vorherbestimmt sind. Mit dem Risikofaktorenkonzept kann also nicht vorhergesagt werden, welche Faktoren zu Störungen in der Entwicklung führen. Es zeigt vielmehr als Wahrscheinlichkeitskonzept mögliche negative Folgen auf, die aus Entwicklungsrisiken resultieren können. Meistens sind psychische Störungen eine Folge aus dem Zusammentreffen von Risikobedingungen mit einer Anfälligkeit des Individuums. Um herausfinden zu können, welche Möglichkeiten genutzt werden können, um eine positive Entwicklung zu unterstützen, müssen die Faktoren ermittelt werden, die die individuelle Entwicklung beeinträchtigen können, um daraus die Gruppen zu identifizieren, deren Entwicklung gefährdet ist. Dabei kann in Vulnerabilitäts- und Risikofaktoren unterschieden werden. Vulnerabilitätsfaktoren sind biologische und psychologische Faktoren, die von Geburt an bestehen (primäre Faktoren) oder in Interaktion mit der Umwelt (sekundäre Faktoren)

¹⁴² Vgl. Wustmann, Corinna (2004), S. 28ff

erworben werden. Aus Entwicklungspsychologischer Sicht spielen bei den primären Faktoren auch das Alter und der Entwicklungsstand, der kognitive Entwicklungsstand, die Geschlechtszugehörigkeit, die Chronizität und die subjektive Bewertung der Risikobelastung und deren Ursache eine entscheidende Rolle. Das bedeutet für das Verständnis individueller Reaktionen, dass ein Risikofaktor unterschiedlich bewertet wird und daher auch unterschiedliche Auswirkungen auf das Individuum hat. Risikofaktoren sind psychosoziale Merkmale der sozialen Umwelt und betreffen vor allem die Familie und das nähere soziale Umfeld. Diskrete Risikofaktoren treten dabei nur zu bestimmten Zeitpunkten auf und werden meist mit kritischen Lebensereignissen in Verbindung gebracht. Kontinuierliche Risikofaktoren dagegen beeinflussen die gesamte Entwicklung eines Individuums. Eine weitere Unterteilung besteht zwischen proximalen Faktoren, die direkte Auswirkungen auf das Individuum haben und distale Faktoren, die sich indirekt (über Mediatoren) auswirken und zumeist als chronisch klassifiziert werden. Eine extreme Form der Risikofaktoren sind traumatische Erlebnisse, die gesondert betrachtet werden muss. Diese setzt auf Grund der erlebten Machtlosigkeit durch den Kontrollverlust zunächst alle Bewältigungsmechanismen außer Kraft. Im Rahmen des Risikofaktorenkonzepts wird davon ausgegangen, dass Risikobedingungen selten isoliert, sondern in Kombination miteinander auftreten und sich so verstärken. In diesem Zusammenhang wird auch von multiplen Risikobelastungen gesprochen, die zu einer zunehmenden Risikobelastung führen und somit auch die Entwicklungsbeeinträchtigungen erhöhen. Verhaltensprobleme entstehen demnach vor allem, wenn die Anzahl und Intensität der Faktoren entsprechend steigen. Im frühen Alter spielen hier die familiären Risikofaktoren die wichtigste Rolle.¹⁴³

5.2.2 Schutzfaktoren

Im Gegensatz zum Risikofaktorenkonzept konzentriert sich das Schutzfaktorenkonzept auf „psychologische Merkmale oder Eigenschaften der sozialen Umwelt [...], welche die Auftretenswahrscheinlichkeit psychischer Störungen senken bzw. die Auftretenswahrscheinlichkeit eines positiven bzw. gesunden Ergebnisses [...] erhöhen“¹⁴⁴. Es geht also von zwei Komponenten aus, die einer logischen Konsequenz unterliegen: Liegen risikomildernde Faktoren vor, entschärfen sie die Wahrscheinlichkeit einer Entwicklungsbeeinträchtigung, liegen diese risikomildernden

¹⁴³ Vgl. Wustmann, Corina (2004), S. 36ff

¹⁴⁴ Wustmann, Corina (2004), S. 44

Faktoren nicht vor, erhöhen sie die Wahrscheinlichkeit einer Entwicklungsbeeinträchtigung. Die Besonderheit in einem Schutzfaktor liegt in seiner Wirkung. Er ist nur in akuten Situationen dienlich und lässt dann seine protektive Bedeutung erkennen. Andererseits hat er keine protektive Bedeutung, wenn keine Risikofaktoren bestehen, obwohl er sich trotzdem positiv auf den allgemeinen Entwicklungsverlauf auswirken kann.¹⁴⁵

Resiliente Kinder und Jugendliche unterscheiden sich in ihrer Entwicklung meist in drei zentralen Bereichen von Kindern und Jugendlichen die mit ihren Problemen schlechter zurechtkommen. Der erste Bereich sind schützende Faktoren, die im Kind selbst liegen. Diese Kinder weisen z.B. schon in Säuglings- und Kleinkindalter Wesenszüge auf, die bei ihren Bezugspersonen eine positive Wirkung erzielten. Die Bezugspersonen charakterisieren diese Kinder meist mit positiven Attributen wie freundlich, umgänglich. Daneben entwickeln sie eine Vorstellung von Selbstwirksamkeit sowie ein positives Selbstbild. Der zweite Bereich sind Schutzfaktoren, die durch die Familie bedingt werden. Durch die Bindung an eine kompetente und stabile Bezugsperson erhalten diese Kinder und Jugendliche die erforderliche Stabilität. Dabei ist es unerheblich ob diese Bezugspersonen die Eltern sind oder ob diese Rolle durch Verwandte ausgefüllt wird. Als drittes sind Schutzfaktoren im sozialen Umfeld zu nennen. Damit ist die Unterstützung durch Menschen im Gemeinwesen zu verstehen, auf die der Jugendliche zurückgreift, wenn er emotionale Hilfe benötigt.¹⁴⁶

5.3 Zusammenfassung

Das Phänomen Resilienz ist ein mehrdimensionales Konstrukt, das als Prozess abläuft und vom jeweiligen Kontext abhängig. Das Vorhandensein resilienter Verhaltensweisen ist dabei von einer konkreten Bedrohungslage abhängig, die der Einzelne positiv bewältigt. Als Grundlage für dieses Verhalten dienen Risiko- und Schutzfaktoren beim Individuum, die auf verschiedene Weisen interagieren können. Auch wenn die Nutzung von Computerspielen nicht grundsätzlich als Risikofaktor für die Entwicklung des Einzelnen betrachtet werden kann, gibt es eine Gruppe von Nutzern, denen es nicht gelingt diese funktional zu nutzen und die stattdessen pathologischen Nutzungsweisen entwickeln. Insoweit kann die Nutzung von Computerspielen unter bestimmten Voraussetzungen dennoch als Risikofaktor

¹⁴⁵ Vgl. Wustmann, Corina (2004), S. 44ff

¹⁴⁶ Vgl. Werner, Emmy (2011), S. 32 – 45

aufgefasst werden. Dies wirft die Frage auf, welche Schutzfaktoren dafür sorgen, dass die Mehrzahl der Nutzer kein pathologisches Spielverhalten aufweist.

6 Schutzfaktoren in Bezug auf die Computerspielnutzung

Auch in Bezug auf die Erforschung der Computerspielnutzung gilt Banduras Aussage: „We are more heavily interested in intricate theories for failure than in theories for success.“¹⁴⁷ Dies hat zur Folge, dass beim derzeitigen Forschungsstand eine Untersuchung der Computerspielnutzung in erster Linie mit einer Analyse der Gefahren, die durch eine solche Nutzung entstehen, verknüpft ist. Auch in Bezug auf die Erforschung der pathologischen Computerspielnutzung liegt der Fokus ganz klar auf der relativ kleinen Gruppe der pathologischen Nutzer. Dabei stehen die Fragen im Mittelpunkt, was schiefgelaufen und wie eine vorliegende Störung zu behandeln ist. Aus diesem Grund findet sich in der aktuellen Literatur nahezu keine Analyse der protektiven Faktoren, die die Entwicklung einer pathologischen Internetnutzung verhindern können. Dennoch lassen sich auf Basis der allgemeinen Resilienzforschung, der Funktionen und Erklärungsmodelle für eine pathologische Computerspielnutzung verschiedene Schutzfaktoren ableiten, die die Wahrscheinlichkeit für die Entwicklung einer pathologischen Nutzung beeinflussen können.

Da in der gesichteten Literatur eine Untersuchung der familiären und sozialen Hintergründe, die für die Entwicklung einer pathologischen PC-/Internetnutzung relevant sind, kaum erfolgt ist, liegt im folgenden Kapitel der Fokus auf den personalen Schutzfaktoren. Petry nennt als mögliche familiäre bzw. soziale Schutzfaktoren die Unterstützung durch die Familie, eine allgemeine Integration in ein soziales Netz sowie schulische und berufliche Erfolge. Die Wirkung dieser Schutzfaktoren wird jedoch nicht weiter untersucht.¹⁴⁸

6.1 Copingstrategien

Um auf die Herausforderungen des Lebens angemessen reagieren zu können, sind zwei Fähigkeiten von entscheidender Bedeutung, die unter den Begriff Coping zusammengefasst werden. Auf der einen Seite ist emotionsbezogenes Coping erforderlich, d.h. die Fähigkeit mit den negativen Emotionen und Stress, der durch die Bewältigung von kritischen Lebenssituationen entsteht, umzugehen. Auf der ande-

¹⁴⁷ Bandura, Albert (1999), S. 215

¹⁴⁸ Vgl. Petry, Jörg (2010), S. 86

ren Seite ist problemorientiertes Coping erforderlich. Darunter ist die Fähigkeit zur aktiven Problemlösung zu verstehen. Diese schließt sowohl die Problemlösung auf Basis der eigenen Fähigkeiten, als auch die Kenntnis und Nutzung von Unterstützungsmechanismen im Umfeld ein.¹⁴⁹

Auf Basis des ressourcenorientierten Modells der Internetnutzung von Six et al. ist festzustellen, dass die Kenntnis und Nutzung verschiedener Strategien zur Lösung von Problemen einen großen Einfluss auf die Entwicklung einer funktionalen PC-/Internetnutzung hat. Im Rahmen dieses Modells findet sich diese Fähigkeit sowohl als internetunabhängige Ressource wieder, als auch als Teil der Medienkompetenz.¹⁵⁰

6.2 Selbstkontrolle und Selbstregulation

Unter den Begriffen Selbstkontrolle und Selbstregulation wird die Fähigkeit verstanden, die eigenen Emotionen und die damit verbundenen Reaktionen auf äußere Ereignisse zu beeinflussen. Dies versetzt den Einzelnen in die Lage „Aufmerksamkeit dorthin zu lenken wo sie notwendig ist und Verhalten zu hemmen oder zu aktivieren“.¹⁵¹ Dadurch ist er in der Lage aktuelle Handlungsimpulse zu unterdrücken um langfristig zu planen und Ziele zu erreichen.¹⁵²

Fritz et al. stellten in ihren qualitativen Interviews mit Spielern die hohe Relevanz von Reflexionsprozessen und Selbstregulation in Bezug auf die Computerspielnutzung fest. Demnach haben exzessive Spielphasen häufig nicht die Entwicklung eines pathologischen Spielverhaltens zur Folge, da der Spieler sein eigenes Spielverhalten reflektiert betrachtet und sich selbst Grenzen setzt. Dabei wird das Computerspiel und der damit verbundene Zeitaufwand in Beziehung zu anderen Freizeitaktivitäten gesetzt und bewusst entschieden, wie viel Zeit in das Computerspiel investiert wird. Neben dieser Einpassung des Spielens in die zur Verfügung stehende Freizeit, bieten auch negative Folgen durch exzessive Spielphasen die Grundlage für eine Reflexion der Nutzung, die zu einer Einschränkung der Spielzeit führen. Dabei sind vor allem negative Folgen in den Bereichen Ausbildung / Beruf, sowie im sozialen Bereich von Bedeutung. Der Einzelne stellt fest, dass er entweder mehr Zeit benötigt um seinen sonstigen Aufgaben gerecht zu werden oder er

¹⁴⁹ Vgl. Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 80f

¹⁵⁰ Vgl. Six et al. (2005), S. 230f

¹⁵¹ Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 77

¹⁵² Vgl. Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 77ff

erhält auf Grund seiner Nutzungsdauer negative Rückmeldungen aus dem sozialen Umfeld.¹⁵³ Auch Six et al. benennen im Rahmen ihres ressourcenorientierten Modells des Internetgebrauchs die Selbstkontrolle als wichtigen Faktor für die Entwicklung eines funktionalen Internetgebrauchs.¹⁵⁴

6.3 Internale Kontrollüberzeugung und Selbstwirksamkeitserwartung

Auch die Faktoren internale Kontrollüberzeugung und Selbstwirksamkeitserwartung müssen in Bezug auf die Erklärungsmodelle als relevant angesehen werden. Unter interner Kontrollüberzeugung ist zu verstehen, dass der Einzelne „eintretende Ereignisse vorwiegend als Resultat eigener Handlungen wahrnimmt“¹⁵⁵ Damit diese zu einem protektiven Faktor wird, muss der Einzelne in der Lage sein, realistisch abzuschätzen ob er in der aktuellen Situation etwas verändern kann.¹⁵⁶ Dabei ist es sinnvoll diese Kontrollüberzeugung durch eine Selbstwirksamkeitserwartung zu ergänzen. Diese ist „definiert als subjektive Gewissheit, Anforderungssituationen aufgrund eigener Kompetenzen bewältigen zu können.“¹⁵⁷ Dabei besteht Selbstwirksamkeit aus dem Kenntnis zielführender Handlungsoptionen und dem Wissen, dass der Einzelne diese Handlungen selbst vollbringen kann.¹⁵⁸

Im Rahmen des ressourcenorientierten Modells von Six et al. stellt die Selbstwirksamkeitserwartung einen zentralen Faktor für die Entwicklung einer funktionalen Nutzung dar und muss deshalb auch als zentraler Schutzfaktor gegenüber einer pathologischen Nutzung betrachtet werden. Entscheidend ist dabei, dass der Einzelne über ein breites Repertoire an Handlungsoptionen verfügt, mit denen er seine Bedürfnisse sowohl mit Hilfe des Internets als auch ohne das Internet erfüllen kann. Grundlage dafür bieten positive Erlebnisse in beiden Bereichen sowie die Erfahrung, dass der Einzelne seine Ziele erreichen kann.¹⁵⁹

6.4 Positives Selbstbild

Eine positive Selbstwahrnehmung der eigenen Person wird in der Resilienzliteratur häufig als zentraler Schutzfaktor betrachtet. Dieser Selbstwert bzw. diese Selbst-

¹⁵³ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 231ff

¹⁵⁴ Vgl. Six et al. (2005), S. 231

¹⁵⁵ Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 73

¹⁵⁶ Vgl. Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 73ff

¹⁵⁷ Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 75

¹⁵⁸ Vgl. Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 75f

¹⁵⁹ Vgl. Six et al. (2005), S. 231f

achtung entsteht durch Interaktion mit der Umwelt und positive Reaktionen der Umgebung auf das Verhalten des Einzelnen.¹⁶⁰ Auch in Bezug auf die Computernutzung kann ein positives Selbstkonzept als relevanter Schutzfaktor identifiziert werden. Dies spiegelt sich auch im ressourcenorientierten Modell von Six et al. wieder. Im Rahmen dieses Modells ist die Selbstwahrnehmung ein zentraler Faktor für die Entscheidung, ob in der jeweiligen Situation die Nutzung des PC eine angemessene Handlungsoption ist. Dabei wird zwischen der Selbstwahrnehmung in Bezug auf PC-/Internet und der allgemeinen Selbstwahrnehmung in nicht computerbezogenen Kontexten unterschieden. Für die Entwicklung einer funktionalen PC-/Internetnutzung ist in diesem Modell ein positives Selbstbild außerhalb der virtuellen Welt von Bedeutung.¹⁶¹

Diese Trennung in die Selbstwahrnehmung in Bezug auf die virtuelle Welt und auf die „reale Welt“ ist nicht unproblematisch, da sie suggeriert, dass die Nutzung von Computerspielen etwas von der „realen“ Welt völlig losgelöstes darstellt. Dabei ist festzustellen, dass diese gespaltene Selbstwahrnehmung vor allem bei pathologischen Nutzern auftritt, die sich in Bezug auf Computerspiele als sehr kompetent erleben und viele Fähigkeiten und Kompetenzen zeigen, die auch außerhalb der Computerspielwelt geschätzt werden. Gleichzeitig erleben sie sich in der Welt außerhalb der Spiele häufig als negativ und zeigen sich den Herausforderungen nicht gewachsen. Es stellt sich die Frage, warum es den Betroffenen nicht gelingt, die positive Selbstwahrnehmung in Bezug auf Computerspiele auch auf andere Lebensbereiche zu übertragen.

Wird eine positive Selbstwahrnehmung als Resultat der Reaktionen der Umwelt auf das eigene Handeln gesehen, liegt darin eine mögliche Erklärung für diese zweigeteilte Selbstwahrnehmung. Fritz et al. stellen fest, dass Computerspiele im gesellschaftlichen Diskurs häufig defizitär betrachtet werden. Es werden „die in digitalen Spielen vorfindbaren Inhalte häufig als minderwertig, anspruchslos oder sogar schädlich angesehen.“¹⁶² Daraus resultiert eine gesellschaftliche Bewertung bestimmter Aktivitäten nach Kriterien wie „real oder unreal, [...] positiv oder negativ, [...] problematisch oder wertvoll“¹⁶³. Diese Bewertung manifestiert sich in gesellschaftlichen Normen und beeinflusst damit auch die Art, wie die Computerspieler

¹⁶⁰ Vgl. Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009), S. 64f

¹⁶¹ Vgl. Six et al. (2005), S. 231f

¹⁶² Fritz et. al. (2011), S. 19

¹⁶³ Fritz et. al. (2011), S. 20

ihr eigenes Handeln bewerten. So zeigte sich in qualitativen Interviews mit Computerspielern, dass diese „ihre eigene Spielnutzung in Beziehung zu den gesellschaftlichen Diskursen über positive und negative Potentiale setzen oder möglicherweise (und paradoxerweise) ihr freiwillig gewähltes Hobby als vertane Zeit interpretieren.“¹⁶⁴ Umgekehrt könnte eine positive Rezeption der Computerspiele in der Gesellschaft für Computerspieler eine Gelegenheit darstellen, nicht trotz sondern durch ihr Hobby positive Rückmeldungen in Kontexten zu sammeln, die nicht mit der Computerspielwelt verknüpft sind. Dies böte Computerspielern die Möglichkeit ihre Kompetenzen, die sie bei der Nutzung von Computerspielen zeigen auch auf andere Lebensbereiche zu übertragen und dadurch ihr positives Selbstbild auch auf diese Bereiche auszuweiten.¹⁶⁵

6.5 Zusammenfassung

Gerade im Hinblick auf mögliche Präventionsmaßnahmen, ist es erforderlich zu wissen, welche Faktoren die Entwicklung einer pathologischen PC-/Internetnutzung verhindern können. Auch wenn die aktuelle Forschungslage zu diesen Schutzfaktoren noch sehr dürrtig ist, lassen sich dennoch erste Konsequenzen für den Umgang mit Computerspielen in der Gesellschaft im Allgemeinen, sowie Handlungsanweisungen für die Soziale Arbeit ableiten. Es stellt sich die Frage wie die Spieler gestärkt werden können, damit sie die notwendigen Fähigkeiten an die Hand bekommen um Computerspiele kompetent zu nutzen. Gerade im Hinblick auf den Aufbau eines positiven Selbstbilds zeigt sich, dass eine negative Einstellung der Gesellschaft zu Computerspielen die Gefahr in sich trägt, Computerspieler an den Rand zu drängen und somit das Risiko für die Entwicklung einer pathologischen Computerspielnutzung zu erhöhen.

7 Pädagogische Konsequenzen

Die Computerspielnutzung durch Jugendliche und Erwachsene kann unter verschiedenen Gesichtspunkten, zu einem relevanten Thema für die Soziale Arbeit werden. Die hier genannten Maßnahmen beziehen sich auf den Teilbereich der Prävention und richten sich demnach an die Gruppe der Nutzer, für die Computerspiele zwar ein Hobby darstellt, das unter Umständen viel Zeit in Anspruch nimmt,

¹⁶⁴ Fritz et al. (2011), S. 20

¹⁶⁵ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 19f

darüber hinaus aber nicht weiter problematisch für den Nutzer ist. Dementsprechend werden die Bereiche Jugendmedienschutz und die Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten für pathologische Nutzer im Rahmen dieser Arbeit nicht behandelt.

7.1 Maßnahmen im Hinblick auf Computerspieler

Thomas Merz-Abt forderte im Rahmen einer Fachtagung zum Thema ‚Game based Learning‘ eine „Portion Resilienz für die Zocker“¹⁶⁶. Es stellt sich die Frage, auf welche Weise bei Computerspielern die Fähigkeiten gefördert werden können, die es ihnen ermöglicht Medien kompetent zu nutzen.

7.1.1 Kompetenzen der Spieler anerkennen

Gerade bei Menschen, die sehr viele Computerspiele spielen, zeigt sich, dass sie häufig im Hinblick auf den Bereich der Spiele über viele Kompetenzen verfügen. Dazu gehören nicht nur Handlungskompetenzen, die im direkten Spielbezug stehen, sondern auch soziale Kompetenzen. Diese zeigen sich in der Übernahme von Funktionen innerhalb der Spielergemeinschaft z.B. in der Leitung von Gilden. In vielen Fällen beschränken sich diese Kompetenzen auf die Spielwelt, werden also nicht in Bereiche außerhalb der Spielwelt transferiert. Um diesen Transferprozess zu unterstützen, ist es zuerst erforderlich „dass spielbezogene Kompetenzen ernst genommen und von ihnen ausgehend Angebote offeriert werden, in denen die Spieler diese anwenden können.“¹⁶⁷

Um im Spiel erworbene Kompetenzen auf andere Bereiche zu übertragen ist die Schaffung von Transferräumen erforderlich, in denen sie sich mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinandersetzen können. Sie bieten dem Spieler die Möglichkeit ihre Nutzung zu reflektieren und herauszufinden, welche Funktionen das Spielen erfüllt und welche Bedürfnisse es befriedigt. Dadurch werden sie in die Lage versetzt Wirkzusammenhänge zu erkennen und „ihre spielbezogenen Kompetenzen auch in realweltlichen, alltagsbezogenen Situationen zur Anwendung zu bringen.“¹⁶⁸ Im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit existieren bereits einige Projekte bei denen Computerspiele mit der realen Welt insofern verknüpft werden. Ein Beispiel ist das „Projekt RLjumper des Institut Spawnpoint, das Bewegungsabläufe

¹⁶⁶ Merz-Abt, Thomas (2009), S. 1

¹⁶⁷ Fritz et al. (2011), S. 255

¹⁶⁸ Fritz et al. (2011), S. 259

aus populären Computerspielen [...] in reale Kontexte überträgt.“¹⁶⁹ Diese Projekte ermöglichen den Teilnehmern zum einen ihr Spielewissen auf andere Kontexte zu übertragen und gleichzeitig, in Distanz zum Spiel, darüber hinausgehende Erfahrungen zu sammeln.¹⁷⁰

7.1.2 Peer-to-Peer Ansätze

Gerade im Hinblick auf jugendliche Computerspieler sind Gleichaltrige, die als positive Rollenvorbilder fungieren und als Berater Wissen vermitteln besonders gut geeignet, da auf diesem Weg Generationenkonflikte umgangen werden und Jugendliche als Experten für ihre Lebenswelt von Gleichaltrigen eher ernst genommen werden. Darüber hinaus können Peer-to-Peer Ansätze eng mit dem Bereich Kompetenzförderung bei Spielern verknüpft werden. Indem die Computerspieler durch ihren Expertenstatus zu Beratern und Helfern für ihre Altersgenossen fungieren, können sie auf Basis ihrer spielbezogenen Kompetenzen positive Erfahrungen in nicht spielbezogenen Interaktionen sammeln und dadurch ihre Kompetenzen transferieren und erweitern.¹⁷¹

7.1.3 Förderung von Medienkompetenz

Da die Nutzung von Computerspielen ein sehr zeitintensives Hobby darstellen kann, benötigen die Spieler einige Kompetenzen um das Spielen in ihren Alltag zu integrieren. Sie müssen in der Lage sein ihre Spielnutzung distanziert und reflektiert zu betrachten um die Entscheidung zu treffen, wie viel Zeit sie in das Spiel investieren können und wollen. Dies schließt auch die Erkenntnis ein, dass gewisse Ziele im Spiel nicht oder nur mit einem unverhältnismäßig hohen Aufwand zu erreichen sind. Der Spieler muss also in der Lage sein, zu entscheiden welchen Raum das Spiel in seinem Alltag einnehmen kann. Diese Entscheidung setzt „ein hohes Maß an computerspielbezogenen Wissen sowie Ich-Stärke voraus, um sich dem eigenen Ehrgeiz, dem Sog eines Spiels und dem Druck, der vom sozialen Umfeld ausgehen kann, zu entziehen“¹⁷². Dabei steht die Computerspielnutzung in Analogie zu anderen Freizeitaktivitäten wie dem Sport. Ebenso wie ein Sportler die Entscheidung treffen muss, ob er eine Sportart nur als eine Freizeitaktivität betreibt, die einen vergleichsweise geringen Rahmen einnimmt oder eher eine wett-

¹⁶⁹ Fritz et al. (2011), S. 259

¹⁷⁰ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 258f

¹⁷¹ Vgl. Fritz et al. (2001), S. 256f

¹⁷² Fritz et al. (2011), S. 258

kampforientierte Ausübung bevorzugt, was in der Regel einen deutlich höheren Zeitaufwand zur Folge hat, so muss auch ein Computerspieler diese Entscheidung treffen. Sowohl im Computerspielebereich als auch im Sport ist dabei festzuhalten, dass nicht alle Spieler bzw. Sportler in der Lage sind, diese Entscheidung eigenverantwortlich ohne Unterstützung von außen zu treffen. Sind es im Sportbereich häufig die Eltern und Trainer, die den Einzelnen bei dieser Entscheidung unterstützen, fehlt diese Unterstützung in vielen Fällen im Computerspielebereich. Dies ist darin begründet, dass sowohl Eltern als auch Pädagogen nur über unzureichende „Einblicke in die Spielwelten und Spielmechaniken“¹⁷³ verfügen.¹⁷⁴

7.1.4 Alternativen bieten

Solange die Nutzung von Computerspielen nur eine Freizeitaktivität darstellt, die sich mit anderen Aktivitäten ergänzt, ist die Gefährdung für die Entwicklung einer pathologischen Nutzung relativ gering. Dabei ist es unerheblich ob es sich bei diesen anderen Aktivitäten um andere Freizeitaktivitäten oder um Verpflichtungen wie Arbeit und Beruf handelt. Aus diesem Grund ist es relevant, dass das Spielen von Computerspielen durch andere Aktivitäten ergänzt wird. Dabei sind drei grundlegende Ergänzungsformen denkbar.¹⁷⁵

Die erste Form sind Alternativen die in keinem Bezug zu Computerspielen stehen. Damit sind vor allem erlebnispädagogische Angebote gemeint, „die Selbsterfahrung ermöglichen und zu einer Steigerung des Selbstwertgefühls und der Persönlichkeit beitragen.“¹⁷⁶ Auch wenn diese Ansätze an sich sehr positive Auswirkungen auf den Einzelnen haben können, ist kritisch anzumerken, dass ihnen häufig die Betrachtung von Computerspielen als defizitäre Freizeitbeschäftigung zu Grund liegt, die durch wertvolle Aktivitäten kompensiert werden müssen. Dies hat zur Folge, dass sie nicht an den Interessen von Computerspielern anknüpfen. Es ist demnach fraglich inwieweit die angebotenen Aktivitäten die Zielgruppe tatsächlich erreichen können. Die anderen beiden Möglichkeiten Alternativen für Computerspieler anzubieten stehen in einem deutlich engeren Verhältnis zu dem gewohnten Freizeitverhalten von Computerspielern. Die Vorliebe für virtuelle Welten wird in diesem Kontext als Basis genutzt, um den Computerspielern entweder andere Nutzungsformen im Sinne sogenannter ‚serious games‘ anzubieten oder mit den Spie-

¹⁷³ Fritz et al. (2011), S. 258

¹⁷⁴ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 258

¹⁷⁵ Vgl. Fritz et al (2011), S. 259f

¹⁷⁶ Fritz et al. (2011), S. 260

lern andere Nutzungsweisen zu entwickeln, bei denen das Spielen der Spiele durch eine kreative Nutzung ergänzt wird. Diese kreative Nutzung kann z.B. in der Erstellung von Machinimas liegen. Dabei handelt es sich um Filme, die auf Basis von Computerspielen erstellt werden. Unter dem Begriff ‚serious games‘ sind Spiele zu verstehen „die die Attraktivität von Computerspielen für die Vermittlung prosozialer, gesundheitsbezogener oder politischer Themen nutzen“¹⁷⁷. Da die Entwicklung eines Computerspiels, das sich auf dem hart umkämpften Markt durchsetzen kann, in der heutigen Zeit extrem kostenintensiv ist, ist das Angebot an hochwertigen Spielen dieser Gattung, die gleichzeitig für den Nutzer attraktiv sind, derzeit sehr gering.¹⁷⁸

7.1.5 Computerspiele in den Alltag integrieren

An dieser Stelle werden exemplarisch zwei Möglichkeiten aufgezeigt, in denen die bisher genannten Maßnahmen umgesetzt werden. Sie ermöglichen es dem Spieler, sein Hobby als normale Freizeitbeschäftigung wahrzunehmen die grundsätzlich weder problematisch noch gefährlich ist. Darüber hinaus ermöglichen sie dem Spieler positive Rückmeldungen in der realen Welt, die auf seiner Leistung in der virtuellen Welt basieren. Es erfolgt also keine Ausgrenzung von Computerspielern auf Grund ihrer Freizeitbeschäftigung, sondern vielmehr die Integration in die Gesellschaft.

Eine Möglichkeit, zum positiven Umgang mit Computerspielen ist die Bildung von Schulmannschaften für Computerspiele im Rahmen des eSports. Ein erster Versuch dies umzusetzen stellt die ‚eSport Schulmeisterschaft‘ dar. Organisator dieser Meisterschaft sind die Turtle Entertainment GmbH sowie der Deutsches Spielmuseum e.V., die auf medienpädagogischer Ebene durch das Institut für Computerspiel Spawnpoint im Plattform e.V. unterstützt werden. Der seit 2007 stattfindende Wettbewerb geht 2012 in die fünfte Saison und kann 62 teilnehmende Schulen aus zwölf Bundesländern verzeichnen. Ziele des Wettbewerbs sind die Förderung von „Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als Sportart“¹⁷⁹. Die Möglichkeit für ihre Schule als Schulmannschaft zu spielen, bietet dabei Schülern deren Kompetenzen im Bereich Computerspiele liegen, die gleichen positiven Rückmeldungen zu erleben, wie Sportler die ihre Schule in

¹⁷⁷ Fritz et al. (2011), S. 260

¹⁷⁸ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 259f

¹⁷⁹ <http://www.turtle-entertainment.de/?home&archive&1290>

Wettbewerben vertreten.¹⁸⁰ Die teilnehmenden Schulen werden darüber hinaus durch das Institut Spawnpoint bei der medienpädagogischen Aufbereitung der Schulmeisterschaft unterstützt. Dieses stellt den Schulen Materialien zur Verfügung und berät sie beim Aufbau einer AG, die sich mit dem Thema Computerspiele auseinandersetzt.¹⁸¹ Grundsätzlich wäre es auch möglich derartige Mannschaften im Kontext eines Jugendzentrums zu etablieren und Wettbewerbe zwischen Jugendzentren auszutragen.

Ein weiteres Beispiel für eine gelungene Integration stellt der n!faculty eSports Club in Köln dar. Dieser besteht aus der n!faculty management GmbH, die für den Bereich professioneller eSport und die Vermarktung zuständig ist und dem n!faculty e.V., der für den Bereich des Breitensports zuständig ist. Diese Aufteilung hat eine wichtige Signalwirkung für Computerspieler, da sich in ihr widerspiegelt, dass es verschiedene Arten gibt Computerspiele zu nutzen. Sie bietet Spielern, die in diesem Verein tätig sind, die Möglichkeit zu erfahren, dass eine Nutzung von Computerspielen nicht zwangsläufig mit einem hohen zeitlichen Aufwand verbunden sein muss, sondern dass jeder die Wahl hat, wie er die Spiele nutzen will. Seit 2008 unterhält der Verein ein Vereinsheim in Köln-Mühlheim, das unter anderem als Trainings- und Begegnungsstätte für die Vereinsmitglieder fungiert. Daneben dient es der Öffentlichkeitsarbeit, außerdem werden „Schulungen und Veranstaltungen für interessierte Kinder, Jugendliche, Eltern und Vertreter öffentlicher und sozialer Einrichtungen angeboten“¹⁸². Ziel des Vereins ist vor allem die Förderung von Bildung im Bereich der neuen Medien und der Aufbau eines kompetenten Medienumgangs Jugendlicher. Dabei soll sowohl die Integration der Medien, als auch eine Aufklärung über mögliche Gefahren im Mittelpunkt stehen. Dies soll vor allem dadurch erreicht werden, dass erfahrene Computernutzer in Dialog mit weniger erfahrenen treten und somit als positive Rollenvorbilder fungieren. In dieser Hinsicht bietet sich die Möglichkeit zur Umsetzung des peer-to-peer Ansatzes.¹⁸³

Sowohl die Schulmeisterschaft als auch Computerspielvereine wie der n!faculty eSports Club stellen Möglichkeiten dar, wie die Nutzung von Computerspielen als normale Freizeitaktivitäten wahrgenommen werden und somit Computerspielern die Gelegenheit geboten wird, nicht trotz sondern durch ihr Hobby positive Erfah-

¹⁸⁰ Vgl. <http://www.turtle-entertainment.de/?home&archive&1290>

¹⁸¹ Vgl. <http://www.ics-spawnpoint.de/index.php?site=angebote&id=13&page=3>

¹⁸² http://faculty.de/download/81222_Steckbrief_n!faculty.pdf

¹⁸³ Vgl. http://faculty.de/Satzung_2010.pdf

rungen zu sammeln, sowie ihre Kompetenzen zu erleben und zu verbessern. Sie zeigen jedoch nur einen kleinen Ausblick was möglich wäre, wenn Computerspiele in einen breiteren Maßstab akzeptiert und gefördert werden würden.

7.2 Maßnahmen in Bezug auf Eltern und Pädagogen

Neben den Maßnahmen, die sich direkt auf die Computerspieler beziehen, ist es erforderlich auch die Eltern und Pädagogen einzubeziehen, um ein Umfeld zu schaffen, in dem Computerspieler positive Erfahrungen sammeln können. Dazu ist es vor allem erforderlich bei diesen Gruppen Medienkompetenzen aufzubauen, die bestehenden medienpädagogischen Projekte auszubauen und neue Projekte zu entwickeln.

7.2.1 Förderung von Medienkompetenz

Um Eltern und Pädagogen in die Lage zu versetzen, die Computerspielnutzung von Heranwachsenden angemessen zu begleiten ist der Aufbau von Medienkompetenzen bei diesen Gruppen erforderlich. Dabei sind vor allem Angebote relevant, die einen niedrighschwelligigen Zugang ermöglichen und Eltern und Pädagogen in die Lage zu versetzen, selbst Erfahrungen mit Computerspielen zu sammeln. Dabei sollte nicht nur die reine Wissensvermittlung im Zentrum stehen, sondern vor allem auch die tatsächliche Erfahrung mit der Wirkung von Computerspielen.¹⁸⁴

Ein Projekt, das einen geschützten Rahmen bietet, in dem sowohl Eltern als auch Pädagogen erste Erfahrungen in der Nutzung von Computerspielen sammeln können ist das Projekt Eltern-Lan. Dieses wird von der Turtle Entertainment GmbH, dem Institut Spielraum der Fachhochschule Köln und dem ComputerProjekt Köln e.V. organisiert und betreut. Eine Eltern-Lan besteht sowohl aus theoretischen Informationen die in die Thematik einführen, als auch aus Phasen in denen die Teilnehmer aktiv Spiele ausprobieren. Der Ablauf sieht in der Regel die folgenden Komponenten vor: Zuerst erfolgt eine theoretische Einleitung in die Themen Computerspiele und eSport. Danach werden in einer Spielphase exemplarisch einige Spiele vorgestellt, die die Teilnehmer unterstützt durch professionelle Spieler ausprobieren können. Es folgt eine Vorstellung des Bereichs eSports und der eSport Liga ESL durch einen Moderator, der meist ein (ehemaliger) professioneller Computerspieler ist. Daran schließen sich ein Informationsblock zum Thema Medienwirkung und exzessiver Nutzung an. Hierbei wird eine Plattform zur Diskussion und

¹⁸⁴ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 261f

zum Austausch der Erfahrungen der Teilnehmer geboten. Die Veranstaltung gibt den Teilnehmern die Gelegenheit einen Perspektivwechsel vorzunehmen und damit eine neue Betrachtungsweise der Mediennutzung zu entwickeln.¹⁸⁵ Das Ergebnis soll keine unreflektierte Akzeptanz gegenüber der Mediennutzung Jugendlicher sein. Es ist das Ziel Eltern und Pädagogen „sowohl für die Potentiale als auch für Risiken zu sensibilisieren und sie in die Lage versetzen, reflektierte Entscheidungen im Kontext ihrer Medienerziehung zu treffen.“¹⁸⁶

7.2.2 Ausbau bestehender Angebote

Auch wenn es eine Vielzahl vielversprechender medienpädagogische Projekte gibt, die sich mit dem Themenfeld Computerspiele auseinandersetzen, ist fraglich inwieweit diese eine Breitenwirkung erzielen und nachhaltige Effekte erzeugen können. Dies liegt vor allem darin begründet, dass ein sehr großer Anteil dieser Projekte durch eine relativ geringe Anzahl Träger realisiert wird, deren begrenzte Ressourcen häufig nur punktuelle Projekte auf kommunaler oder regionaler Ebene zulassen. Aus diesem Grund ist die Analyse und Evaluierung bestehender Projekte im Hinblick auf ihre Wirksamkeit erforderlich um effektive und qualitativ hochwertige Projekte zu ermitteln. Auf dieser Basis kann die breiter gestreute und langfristige Entwicklung von Projekten erfolgen, die eine nachhaltige Wirkung erzielen können.¹⁸⁷

7.2.3 Verbesserung der Öffentlichkeitsarbeit der Medienpädagogik

Ein zentrales Hindernis für den Aufbau derartiger medienpädagogischer Projekte stellt die negative Darstellung von Computerspielen und der damit verbundenen Medienpädagogik in der Öffentlichkeit dar. Diese ist häufig darin begründet, dass ihre computerspielbezogene Projektarbeit als verstecktes Heranführen der Kinder und Jugendlichen an eine frühzeitige Computerspielnutzung interpretiert wird. Ihr wird dabei vorgeworfen, unter dem Deckmantel der pädagogischen Arbeit, als Handlanger der Computerspielindustrie zu fungieren. Darüber hinaus besteht der Vorwurf, sie würde die negativen Folgen von Computerspielen verharmlosen. Dabei wird unterschlagen, dass viele medienpädagogischen Projekte sowohl die negativen als auch die positiven Aspekte der Computerspielnutzung zum Thema ha-

¹⁸⁵ Vgl. Busse, Arne et al. (2011), S. 34f

¹⁸⁶ Fritz et al. (2011), S. 262

¹⁸⁷ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 266f

ben.¹⁸⁸ „Aufgebrochen werden könnte diese Stereotype sicherlich durch eine verstärkte medienpädagogische Öffentlichkeitsarbeit sowie eine ausgewogene Medienberichterstattung“¹⁸⁹, die das Ziel verfolgt, die Debatte um Computerspiele auf eine sachliche Ebene zu leiten. Dafür ist eine dauerhafte Auseinandersetzung mit den Potentialen und Risiken von Computerspielen erforderlich. Anstelle einer Orientierung an negativen Einzelfällen, die eine große mediale Wirkung erzeugen und eher zu Konflikten zwischen besorgten Eltern und unverstandenen Jugendlichen führen, ist eine dialogorientierte Aufbereitung des Themas erforderlich, die alle Beteiligten einbezieht und der dominierenden Nutzungsform der Spieler gerecht wird. Es gilt „denjenigen Gehör zu verschaffen, die Computerspiele weder pauschal verurteilen noch sie als ‚folgenlos‘ darstellen.“¹⁹⁰ Dies ermöglicht einen differenzierten Dialog, der der Vielfalt der Nutzungsformen und Effekte der Computerspiele gerecht wird.¹⁹¹

7.3 Zusammenfassung

Eine Orientierung an der großen Gruppe der Computerspieler, die ihr Medium kompetent nutzen bietet verschiedene Ansatzpunkte, auf deren Basis Konzepte entwickelt werden können, die Computerspieler in ihrer persönlichen Entwicklung unterstützen und ihnen helfen, auch dauerhaft eine funktionale Nutzung des Mediums aufrecht zu erhalten. Die Betrachtung der Nutzung von Computerspielen als Hobby, das zwar unter gewissen Voraussetzungen problematische Züge annehmen kann, dies aber in der Vielzahl der Fälle nicht tut, bietet die Grundlage für die Integration von Computerspielern in die Gesellschaft auf deren Basis sie positive Impulse für ihre Entwicklung ziehen können. Zentrale Punkte sind dabei in Bezug auf die Spieler die Anerkennung und Förderung ihrer Kompetenzen, die Vernetzung der Spieler untereinander im Rahmen von peer-to-peer Ansätzen und das Anbieten von Alternativen. Gleichzeitig ist auf der Ebene der Eltern und Pädagogen eine Förderung von Medienkompetenzen erforderlich, die sie in der Lage versetzt eine angemessene Medienerziehung zu realisieren. Auf der strukturellen Ebene ist darüber hinaus ein Ausbau der bestehenden Angebote erforderlich sowie eine Versachlichung der öffentlichen Debatte rund um das Thema Computerspiele.

¹⁸⁸ Vgl. Fritz et al. (2011), S. 267f

¹⁸⁹ Fritz et al. (2011), S. 269

¹⁹⁰ Fritz et. al (2011), S. 269

¹⁹¹ Vgl. Fritz et al (2011), S. 269

8 Fazit

Die Nutzung von Computerspielen ist ein facettenreiches Phänomen, das sowohl in Bezug auf die Nutzerzahlen als auch auf die Nutzungsformen eine große Bandbreite umfasst. Es gibt mehr als 20 Millionen aktive Computerspieler in Deutschland, die sich aus allen Altersgruppen, Geschlechtern und sozialen Gruppen zusammensetzen. Die Nutzung digitaler Spiele umfasst viele verschiedene Plattformen und Genres. In Bezug auf die Nutzungsformen unterscheiden sich die Spieler zum einen in Bezug auf ihre Nutzungsdauer und zum anderen in Bezug auf die Funktionen, die die Spiele für sie erfüllen.

Während die meisten Spieler in der Lage sind, das Spielen als eine Form der Freizeitbeschäftigung zu nutzen, die keine negativen Folgen hat, existiert eine Gruppe, der dies nicht gelingt. Diese entwickeln eine pathologische Computerspielnutzung, die von einem Kontrollverlust über die Nutzungsdauer, einer Einengung des Verhaltens und Denkens, einer Inkonsistenz in Bezug auf die Selbstwahrnehmung und von negativen Folgen geprägt ist. Auch wenn sie diese Negativaspekte wahrnehmen, sind sie ohne therapeutische Hilfe meist nicht in der Lage ihr Spielverhalten zu kontrollieren. Bei ihrem Verhalten handelt es sich nicht nur um exzessive Spielphasen, sondern um eine tiefgreifende Störung der Selbstregulation, die länger anhält. Auch wenn diese Gruppe innerhalb der Computerspieler nur eine Minderheit ausmacht, ist der Auf- und Ausbau adäquater Hilfsangebote erforderlich. Dieser umfasst die flächendeckende Versorgung mit spezialisierten Beratungsangeboten, Selbsthilfegruppen und therapeutischen Einrichtungen.

Eine einseitige Betrachtung von Computerspielen, die sich vor allem an den Problemen orientiert, ist der Vielfalt des Phänomens nicht angemessen. In der wissenschaftlichen Literatur und durch die Medien wird häufig eine defizitorientierte Betrachtung von Computerspielen vorgenommen, die die positiven Aspekte ausklammert. Die Analyse des Spielverhaltens der Spieler, die eine funktionale Nutzung des Mediums entwickelt haben, bietet die Chance neue Blickwinkel zu eröffnen, von denen alle Computerspieler profitieren können.

Gerade aus Präventionssicht ist es erforderlich, die Computerspielnutzung als alltägliches Hobby anzuerkennen und Computerspieler nicht auszugrenzen. Dafür ist es von Bedeutung, die Kompetenzen der Computerspieler wahrzunehmen, anzuer-

kennen und zu fördern. Der Aufbau von Medienkompetenzen und das Anbieten von Alternativen (sowohl in Form von alternativen Nutzungsformen der Spiele, als auch in Form von nicht computerbezogenen Alternativen) sind in diesem Kontext besonders erfolgsversprechend. Um dies zu ermöglichen sind der Aufbau von Medienkompetenz bei Eltern und Pädagogen und ein Ausbau der medienpädagogischen Angebote notwendig.

Dagegen ist die einseitige Fokussierung auf eine ‚Suchtgefährdung‘ und die damit verbundene Stigmatisierung der Spieler und des Mediums mit einigen Risiken verknüpft. Die teilweise überzogen dargestellten Gefährdungspotentiale bestimmter Genres diskriminieren eine große Anzahl Nutzer. Dies erschwert die Möglichkeiten mit diesen Gruppen in einen Dialog zu treten. Eine Ausgrenzung von Computerspielern ist aber auch auf Basis des ressourcenorientierten Modells von Six et al. problematisch. Es besteht die Gefahr, dass Spieler die wenig Vertrauen in die Welt außerhalb des Computerspiels haben und in nicht computerbezogenen Kontexten nur wenig positive Erfahrungen sammeln konnten, durch diese Stigmatisierung weitere Negativerfahrungen sammeln. Dies kann zu einer Verstärkung der Grundproblematik führen und die Entwicklung einer pathologischen Nutzung begünstigen.

Inwieweit dies tatsächlich zutrifft, kann nur weitere Forschungsarbeit zeigen. Dabei ist eine Versachlichung der Debatte um Computerspiele ebenso erforderlich, wie der Aufbau einer Grundlagenforschung, die die Nutzung von Computerspielen analysiert und dabei alle Aspekte integriert.

In Bezug auf die Soziale Arbeit herrscht im Bereich der PC-/Internetnutzung bzw. Computerspielnutzung noch ein großer Nachholbedarf. Wissen über Computerspiele und ihre Nutzung ist nicht nur für einzelne losgelöste medienpädagogische Projekte oder in Form von Regeln für die Computerspielnutzung innerhalb der Jugendhilfe relevant. Es ist vielmehr ein zentrales Thema in der Lebenswelt vieler Menschen. Aus diesem Grund ist es für Sozialarbeiter notwendig sich nicht nur mit den Risiken, sondern auch mit den Chancen der Computerspielnutzung auseinanderzusetzen. Dadurch haben sie die Möglichkeit Medienkompetenzen aufzubauen und medienpädagogisches Fachwissen zu erwerben. Dies bietet ihnen die Möglichkeit medienpädagogisches Handeln in den Arbeitsalltag zu integrieren, eine wertschätzende Haltung gegenüber Computerspielern zu entwickeln und diese angemessen zu unterstützen.

9 Quellenangaben

Literatur

- Baier, Dirk & Rehbein, Florian: Computerspielabhängigkeit bei Jugendlichen. In: Dittler, Ulrich / Hoyer, Michael (2010): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München: kopaed. S. 243 – 265.
- Bandura, Albert (2009): A sociocognitive analysis of substance abuse: An agentic perspective. In Psychological Science, Volume 10, Nr. 3, Mai 1999. S. 214 – 217.
- Bengel, Jürgen / Meinders-Lücking, Frauke / Rottmann, Nina (2009): Schutzfaktoren bei Kindern und Jugendlichen – Stand der Forschung zu psychosozialen Schutzfaktoren für Gesundheit. Köln: BZgA. Forschung und Praxis der Gesundheitsförderung, Band 35
- Bergmann, Wolfgang / Hüther, Gerald (2006): Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Düsseldorf: Patmos Verlag GmbH & Co. KG.
- Busse, Arne et Al. (2011): Mit "Ballerspielen" gegen pädagogische "No-Go-Areas"? Erfahrungen mit Eltern-LANs. In APuZ 3/2011, S. 30 – 34.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1992): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Fritz, Jürgen / Schmidt, Jan-Hinrik / Lampert, Claudia: Theoretische und methodische Grundlagen. In: Fritz, Jürgen / Lampert, Claudia / Schmidt, Jan-Hinrik / Witting, Tanja (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin: VISTAS Verlag GmbH. S. 21 – 39.
- Frölich, Jan / Lehmkuhl, Gerd (2012): Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. Stuttgart: Schattauer.

- Grüsser, Sabine M. / Thalemann, Ralf (2006): Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. Bern: Verlag Hans Huber
- Hahn, André / Jerusalem, Matthias (2010). Die Internetsuchtskala (ISS): Psychometrische Eigenschaften und Validität. In: Mücken, D., Teske, A., Rehbein, F., & te Wildt, B. T. (Hg.). Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit. Lengerich: Pabst Science Publishers. S. 185 – 204.
- Hartmann, Thilo (2008): Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 211 – 224.
- Jäger, Reinhold S. / Moormann, Nina (2008): Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter. Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zefp) der Universität Koblenz-Landau
- Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2010): Computerspielsucht. Befunde der Forschung. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011a): KIM-Studie 2010. Kinder+Medien Computer+Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 8- bis 13-Jähriger in Deutschland.
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011b): JIM Studie 2011. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.
- Meerkerk, Gert-Jan (2007): Pwned by the Internet. Explorative research into the causes and consequences of compulsive internet use. Rotterdam, The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.
- Merz-Abt, Thomas (2009): "Eine Portion Resilienz für die Zocker". Sinnvoller Umgang mit Computerspielen braucht starke Schülerinnen und Schüler. Zusammenfassung des Referats anlässlich der SFIB-Tagung vom 28.8.09, Bern.

- Möller, Ingrid (2007): Emotionen beim Konsum von Bildschirmspielen. In Zeitschrift für Medienpädagogik. Heft 04/2007. S. 31 – 37.
- Petersen, Kay Uwe / Thomasius, Rainer (2010): Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG)
- Petersen, Kay Uwe / Weymann, Nina / Schelb, Yvonne / Thiel, Roland / Thomasius, Rainer (2009): Pathologischer Internetgebrauch. Epidemiologie, Diagnostik, komorbide Störungen und Behandlungsansätze. In: Fortschritte der Neurologie Psychiatrie. Ausgabe 05/2009. S. 263 – 271.
- Petry, Jörg (2010): Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG
- Quandt, Thorsten / Scharkow, Michael / Festl, Ruth (2010): Digitales Spielen als mediale Unterhaltung. Eine Repräsentativstudie zur Nutzung von Computer- und Videospiele in Deutschland. In: Media-Perspektiven, Nr.11/2010, S. 515 – 522.
- Quandt, Thorsten / Scharkow, Michael / Festl, Ruth (2011): Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream. GameStat 2011: Repräsentativbefragung zum Computer- und Konsolenspielen in Deutschland. In: Media-Perspektiven, Nr.9/2011, S. 414 – 422.
- Rehbein, Florian / Borchers, Moritz (2009): Süchtig nach virtuellen Welten? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend. In Kinderärztliche Praxis 80, (2009) Nr. 1. S. 42 – 49.
- Rehbein, Florian / Kleimann, Matthias / Mößle, Thomas (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. KFN Niedersachsen. FORSCHUNGSBERICHT Nr. 108
- Renner, Karl-Heinz / Schütz, Astrid / Machilek, Franz (Hrsg.) (2005): Internet und Persönlichkeit. Differentiell-psychologische und diagnostische Aspekte der Internetnutzung. Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG

- Schramm, Holger / Wirth, Werner (2007): Stimmungs- und Emotionsregulation durch Medien In: merz. Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. Heft 04/2007. S. 14 – 22.
- Schuhler, Petra / Vogelgesang, Monika / Petry, Jörg (2009): Pathologischer PC-/Internetgebrauch. Krankheitsmodell, diagnostische und therapeutische Ansätze. In Psychotherapeut 03/2009. S. 187 – 192.
- Schuhler, Petra (2010): Bindungsdynamisches Sichtweise. In: Petry, Jörg (2010): Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG. S. 57 – 64.
- Six, Ulrike / Gimmler, Roland / Schröder, Annette (2005): Determinanten funktionalen bis dysfunktional-süchtigen Internetgebrauchs. In: Renner, Karl-Heinz / Schütz, Astrid / Machilek, Franz (Hrsg.): Internet und Persönlichkeit. Differentiell-psychologische und diagnostische Aspekte der Internetnutzung. Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG. S. 223 – 237.
- Turkle, Sherry (1998): Leben im Netz. Identität im Zeitalter des Internet. Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH
- Utz, Sonja (2002): Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften. In: Bente, Gary / Krämer, Nicole C. / Petersen, Anita (Hrsg.) Virtuelle Realitäten. Göttingen: Hogrefe-Verlag GmbH. & Co. KG. S. 159 – 180.
- Vogelgesang, Dr. Monika: Sucht oder nicht Sucht? Störungen im Grenzbe-
reich (2009). In Versunken und Verloren in virtuellen Welten – Einblicke in
die Pathologie des Internetgebrauchs. Münchwieser Hefte. Heft Nr. 33 März
2009.
- Vukicevic, Andrija / te Wildt, Bert T.: Diagnostik der Internet- und Computer-
spielabhängigkeit. In: Möller, Christoph (Hrsg.) (2012): Internet- und Compu-
tersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern.
Stuttgart: Kohlhammer GmbH. S. 99 – 114.
- Werner, Emmy E. (2011): Risiko und Resilienz von Kindern aus multiethni-
schen Familien. In Zander, Margherita (Hrsg.) (2011): Handbuch Resilienz-
förderung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 32 – 45.

- Wickenhäuser, Robertz (2010): Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Wöfling, Klaus: Computerspielsucht: Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Sog der modernen Medien. In: Dittler, Ulrich / Hoyer, Michael (2010): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München: kopaed. S.267 – 274.
- Wolling, Jens: Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S.73 – 93.
- Wunsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008): Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S.41 – 56.
- Young, Kimberly S. (1999): Caught in the Net. Suchtgefahr Internet. München: Kösel Verlag GmbH & Co.
- Zander, Margherita (Hrsg.) (2011): Handbuch Resilienzförderung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Internetquellen

- http://faculty.de/download/81222_Steckbrief_n!faculty.pdf abgerufen am 03.08.2012
- <http://www.bild.de/news/2009/computer/vor-der-bluttat-zockte-er-killerspiel-eltern-dementieren-psychotherapie-7671218.bild.html> abgerufen am 18.08.2012
- <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/thema/1022995/> abgerufen am 18.08.2012

- <http://www.dsm5.org/ProposedRevision/Pages/SubstanceUseandAddictiveDisorders.aspx> abgerufen am 04.07.2012
- http://www.focus.de/panorama/vermishtes/winnenden-amoklaeufer-tim-k-spielte-offenbar-killerspiele-am-vorabend-der-tat_aid_380277.html abgerufen am 18.08.2012
- <http://www.heise.de/newsticker/meldung/US-Mediziner-Computerspiele-machen-nicht-suechtig-143887.html> abgerufen am 04.07.2012
- <http://www.ics-spawnpoint.de/index.php?site=angebote&id=13&page=3> abgerufen am 03.08.2012
- <http://www.sueddeutsche.de/muenchen/online-rollenspiele-heroin-aus-der-steckdose-1.1106379> abgerufen am 18.08.2012
- <http://www.sueddeutsche.de/muenchen/online-rollenspiele-heroin-aus-der-steckdose-1.1106379> abgerufen am 18.08.2012
- <http://www.turtle-entertainment.de/?home&archive&1290> abgerufen am 03.08.2012
- http://http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/downloads/artikel/game-designer.pdf abgerufen am 21.08.2012
- <http://www.icd-code.de/icd/code/F63.-.html> abgerufen am 04.07.2012
- http://faculty.de/Satzung_2010.pdf abgerufen am 03.08.2012

Schriftliche Versicherung

Hiermit versichere ich, Rüdiger Mattauch

dass ich die vorliegende schriftliche Arbeit zum Thema

Computerspieler – zwischen Gefährdung und Resilienz

- nicht in der gleichen oder einer anderen Fassung bzw. Überarbeitung bereits zur Erlangung eines Leistungsnachweises vorgelegt,
- selbständig, d. h. ohne Hilfe Dritter verfasst,
- keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und
- die Stellen, die anderen Werken inhaltlich oder wörtlich entnommen wurden, unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht habe. Zitate von Textstellen, auch Einzelsätze oder Teile davon, sind als Zitat durch Setzen von An- und Abführungszeichen kenntlich gemacht.

Ich weiß, dass der Versuch, das Ergebnis dieser schriftlichen Arbeit durch Täuschung zu beeinflussen, die Bewertung der Arbeit mit „nicht bestanden“ zur Folge hat. Wird die Täuschung erst nach Aushändigung des Leistungsnachweises bekannt, kann dies zu einer nachträglichen Korrektur der Note und gegebenenfalls zum Nichtbestehen der Prüfung führen.

Koblenz, _____

Unterschrift