



# Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten

Kernergebnisse der LfM-Studie

Fachtagung der LfM am 17.1.2013 in Düsseldorf

Dr. Claudia Lampert (Hans-Bredow-Institut)

# Ausgangspunkte

## RADIOFEUILLETON: ELEKTRONISCHE WELTEN

27.04.2010



### Digitale Bedrohung der Gesundheit

Computerspiele wie "World of Warcraft" machen süchtig  
Von Michael Engel

Gerade Kinder- und Jugendliche, die Computerspiele wie "World of Warcraft" anklicken, stolpern geradewegs in eine Suchtfalle hinein. Das ist die Beobachtung von Psychologen, die sich zunehmend um das neue Phänomen der Computerspielsucht kümmern. Neun Prozent der Jugendlichen und jungen Erwachsenen sind nach Angaben der Uni Mainz von Computerspielsucht betroffen - das sind mehr als 100.000 Menschen.

Buntes Mit- und Gegeneinander im Internet: World of Warcraft. Psychologen bescheinigen dem Spiel hohes Suchtpotenzial. (Bild: Blizzard.com)

Sie befinden sich in: Nachrichten » Computer & Technik

Virtuelle Droge

Empfehlen



## Wenn PC-Spiele das Leben bestimmen

Fünf Prozent aller PC-Gamer sind nach Ansicht von Experten süchtig. Sie verlieren ihre Bindungen zur Realität, leben nur noch im Spiel. Spezielle Therapieangebote können helfen.

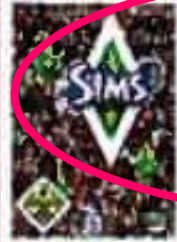
Abtauchen i  
wie es per k  
alle Grenzen  
anonymer n  
Welt eines (  
Jugendliche  
der Spieler



sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Wertung:

82



### Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machende Simulation des Lebens. Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:

Lebenssimulation

USK:

Ab 6 Jahren

Hersteller:

Electronic Arts

Wertung:

89

- ⊗ Verunsicherung auf Seiten von Eltern und pädagogischen Fachkräften
- ⊗ Unverständnis auf Seiten der Spieler/innen

# Überblick über die Studie

- Forschungsprojekt „Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeit von Computerspielen“
- Auftraggeber: Landesanstalt für Medien NRW
- Durchführung: FH Köln & Hans-Bredow-Institut
- Zeitraum: Mai 2009 – Dezember 2010

## Projektmodule

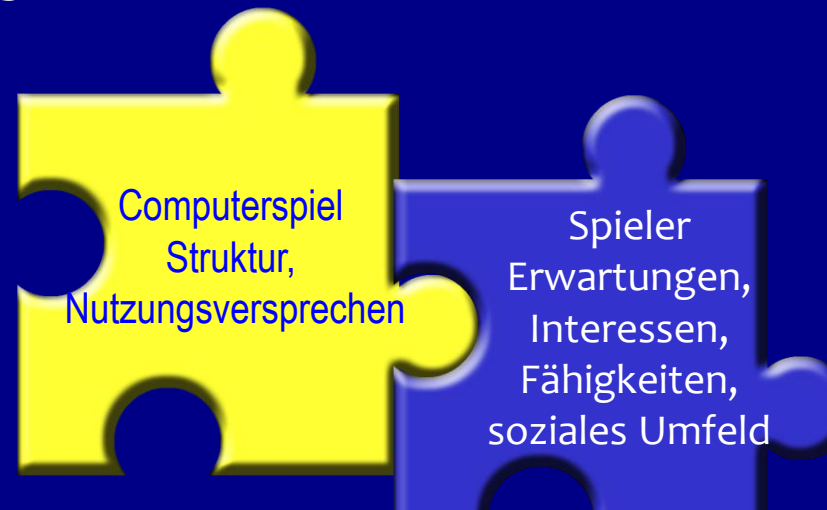
1. Erfassung und Bewertung des Forschungsstands zu Nutzung, Potentialen und Risiken von Computerspielen
2. Entwicklung einer modularen Theorie
3. Analyse der „Forderungsstruktur“ ausgewählter Spiele (WOW, Counter-Strike, Sims3, FIFA, FarmVille)
4. Repräsentative Befragung der Computerspieler in Deutschland (ab 14 Jahren, n=600)
5. Leitfadengestützte Interviews mit Computerspielern (n=40)
6. Leitfadengespräche mit Experten aus Beratungspraxis (n=5)

## 3 Punkte

- Spielen ist nicht gleich spielen!
- Welchen Nutzen können Computerspiele haben?
- Wann können Computerspiele schaden?

# Spiele ist nicht gleich spielen!

- Digitale Spiele können auf sehr unterschiedlichen Endgeräten (on-/offline) und in unterschiedlichen Modi (allein, mit/gegen anderen) gespielt werden.
- Digitale Spiele weisen je nach Genre vielfältige Angebotsstrukturen auf.
- Spieler unterscheiden sich u.a. hinsichtlich ihrer persönlichen Voraussetzungen und ihrer Spielmotivation.
- Spiel und Spieler koppeln sich miteinander. Dies bezieht sich sowohl auf die Inhalte als auch auf die Spielforderungen und das Nutzungsversprechen.



# Motivdimensionen (nach Geschlecht & Alter)

N=600	m	w	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Unterhaltung (F6)	74	71	86	84	67	61	73
Zeit füllen (F5)	43	45	57	50	40	35	44
Sozialität (F3)	<b>31</b>	21	37	38	27	14	27
Eskapismus (F4)	20	21	17	22	<b>26</b>	18	20
Grenzüberschreitung und Spannung (F1)	<b>16</b>	7	19	15	14	6	12
Lernen und Trainieren (F2)	13	14	13	10	<b>16</b>	13	13

Anteil der Personen, die den Items der jeweiligen Dimensionen zustimmen.

# Welchen Nutzen Computerspiele haben können

- Spiele fördern, indem sie fordern.
- Die Spielforderungen bieten die Chance, die Spieler genau in diesen Bereichen zu fördern, also für die Spieler einen Nutzen zu haben.
- Kompetenzbereiche/Anforderungen:  
Kognitive Anforderungen | Soziale Anforderungen | Affektive Anforderungen |  
Sensomotorik, Handling, Reaktionsgeschwindigkeit
- Der Anteil der Befragten, die den Kompetenzitems eher oder voll und ganz zustimmen, liegt in den meisten Fällen unter 10%.
- Lediglich geschicklichkeits- und technikbezogenen Items stimmen knapp 40% zu.
- ⊗ Ist dieser Nutzen nur für andere Computerspiele wirksam bzw. hat er auch Auswirkungen auf die reale Welt?

# Welchen Nutzen Computerspiele haben können

- Die Befragten schreiben den Computerspielen (vor allem Lernspielen) Kompetenzpotentiale zu.
- Das Gros der Kompetenzen bleibt auf das Spiel(en) begrenzt (intra-mondialer Transfer). Ein Transfer auf andere Bereiche (inter-mondialer Transfer) wird allenfalls in Bezug auf strukturähnliche Bereiche angenommen.
- Wenn es um konkrete eigene Erfahrungen geht, sind die Aussagen wesentlich weniger eindeutig und erweisen sich vielfach als Legitimation.
- Im Hinblick auf eigene soziale Kompetenzen Spieler sehen positive Effekte.



(cc) BrettMorrison



(cc) Silicon Gulf



# Welchen Nutzen Computerspiele haben können

Also, was glaube ich ganz positiv ist, ist dieses zusammen in der Gruppe was machen, sich auch **in Gruppen abstimmen** zu können [...] also, ich finde gerade die Worte nicht – also, das hört sich so negativ an, [...] vielleicht **auch mal positiv überordnen oder unterordnen**, also **fair sein**, also wie es so ist, wenn man **auch in der Gruppe arbeitet**, also so ganz normal [...]“  
(26-jähriger Spieler)

„[...] was soziale Kompetenzen angeht, glaube ich, dass ich das meiste, dass man das eigentlich vorher mitgebracht hat.“  
(21-jährige Spielerin)

„Also man hat auf jeden Fall, was die **Kommunikation im Team**, diesen **Zusammenhalt**, das fördert wirklich auch zum Teil die sozialen Kontakte, wenn man weiß, wenn man zusammenhält und ein Ziel vor Augen hat, was man erreichen kann, ja **persönlich bringt einen das auf jeden Fall weiter**“ (20-Jährige Spielerin)

# Wann Computerspiele schaden können

- Sichtung des Stands der Forschung ergab ~35 Studien, die „Computerspielabhängigkeit“ operationalisieren; 20 Studien machen Angaben zur Prävalenz, die zwischen 1,2% und 15% schwanken
- Aber: Deutliche Grenzen der Vergleichbarkeit und Aussagenreichweite der Studien, u.a. aufgrund...
  - Abgrenzung des Gegenstandsbereichs (Spiele & Internet? Glücksspiel?)
  - Dynamik des Gegenstandsbereichs (technologische Dynamik)
  - Kulturelle Unterschiede (USA – Europa – Asien)
  - Unterschiedliche Methoden (stand. Befragungen dominieren)
  - Repräsentativität (meist nur eingeschränkt verallgemeinerbar)
  - Operationalisierung (keine etablierte Skala; problematische Einzelitems)

# Wann Computerspiele schaden können

- LfM-Studie griff auf Skala „KFN-CSAS-II“ zurück
  - 14 Items in Anlehnung an ICD-Kriterien
  - Anwendung in Stichprobe von Neuntklässlern: 1,7% (3% der Jungen und 0,3% der Mädchen) seien computerspielabhängig

Ergebnisse unserer repräsentativen Befragung (in %):

	Männlich	Weiblich	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Unauffällig	98,8	98,5	95,7	98,0	99,2	100,0	98,7
„Gefährdet“	0,9	0,8	3,5	1,4	--	--	0,9
„Abhängig“	0,3	0,8	0,9	0,7	0,8	--	0,5

➤ Geringe Fallzahlen; keine klinische Diagnose möglich

# Die Sicht der Spieler

## Vernachlässigung von Pflichten

Z.B. „von zwölf bis fünfzehn, wo ich so wirklich jeden Tag gespielt habe, [habe ich] eigentlich gar keine Hausaufgaben mehr gemacht [...], für Arbeiten gar nicht mehr gelernt [...], mich da irgendwie trotzdem durchgeschlagen [...].“ (20 Jahre, Auszubildende)

## Beeinträchtigung von sozialen Beziehungen

Z.B. Intensive Spielphase von *FarmVille* führte dazu, dass „nicht mehr viel Zeit für meinen Freund abends“ blieb; „der hat dann auch schon mal genörgelt, wenn ich mal wieder drin war, aber jetzt hat sich das wieder relativiert“  
(25 Jahre, Studentin)

## Gesundheitliche Beeinträchtigungen

Z.B. Verschiebung des Schlafrhythmus, ungesunde Ernährung, Bewegungsmangel, Kopfschmerzen...:

„Ich hab mich falsch ernährt. [...] Teils nur Pizza [...] und hast dann auch noch deine LANs, wo du dann da hingehst und hast dann definitiv deine Chips, deine Pizza, dein Bier, Bewegungsmangel ist dann sowieso gegeben, da hab ich dann in einem Jahr mal eben so dreißig Kilo zugenommen“ (27 Jahre, Lackierer)

# Wann Computerspiele schaden können

Merkmale auf Seiten der *Computerspieler*, die problematisches Spielverhalten begünstigen können:

- Kritische Lebenssituationen (Verlust von Partnerschaft, Beruf – Probleme mit Schule, Beruf und Studium)
- Ängstlichkeit, negative soziale Erfahrungen, mangelnde Selbstwirksamkeitserfahrungen und schwache Selbstregulationskräfte
- Wenig Sozialkontakte, Ablehnung durch das soziale Umfeld
- Wenig befriedigende Interessen und Hobbies
- Frühe positive Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten und Tendenz zu medialen Kompensationen

[...]

# Wann Computerspiele schaden können

Merkmale auf Seiten der *Computerspiele*, die problematisches Spielverhalten begünstigen können:

- persistente und permanente Spielstrukturen
- Spielinterne Zeitrhythmen, die Eingreifen zu bestimmten Zeiten erforderlich machen und/oder fortgesetztes Spielen ohne Möglichkeit des Unterbrechens vorsehen
- Spielformen, die figurale Identifikation ermöglichen (ausgeprägte Avatar-Bindung) und den Spieler zum fortgesetzten „Upleveln“ motivieren.
- Spiele, die soziale Bindungen ermöglichen oder gar notwendig machen und die dadurch ein ambivalentes Wirkspektrum entfalten können.

[...]

# Fazit

- Computerspiele sind für die überwiegende Zahl ihrer Nutzer weder schädlich noch nützlich im Sinne von Lern- oder Transfereffekten.
- Problematische Nutzung der Computerspiele wird nicht ausschließlich durch ein konkretes Spiel oder ein bestimmtes Genre verursacht.
- Problematische Nutzung setzt zeitlich ausgedehntes Spielen voraus, aber nicht jedes extensive Spiel ist automatisch auch dysfunktional oder suchartig.
- In denjenigen Fällen, in denen es zu einer zeitlich exzessiven Computerspielnutzung mit problematischen Auswirkungen auf andere Lebensbereiche kommt, wirken vielmehr Merkmale von Spieler, Spiel und Kontext zusammen.

# Handlungsempfehlungen

- Potenziale der Spiele *und* der Spieler nutzen
- „Transferräume“ schaffen
  - Reflektion der eigenen Nutzung
  - Transfer von computerspielbezogenen Kompetenzen in andere Lebensbereiche
  - Stärkung (realer) sozialer Bindungen
- Bestehende Angebote/Konzepte ausbauen
- Alternative Erfahrungen bieten
- Dialog *mit*, nicht *über* Jugendliche(n)

„Da geht es eher darum, dass man guckt, welche Kompetenzen hat das Individuum, also der Betroffene, zum Beispiel vielleicht auch mit dem Computerspielkonsum erworben, die er jetzt aber im realen Leben für sich nutzen kann. Oder eben, welche Kompetenzen besitzt jemand generell, die sich bisher nur in dem Spiel zeigen, die man versuchen kann, auf's reale Leben zu übertragen“ (E1).



# Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Claudia Lampert

Hans-Bredow-Institut

Warburgstr. 8-10, 20354 Hamburg  
c.lampert@hans-bredow-institut.de

## Projektteam Hans-Bredow-Institut

Prof. Dr. Uwe Hasebrink

Dr. Claudia Lampert

Dr. Jan-Hinrik Schmidt

Nils Dargel

Marius Drosselmeier

Wiebke Rohde

Christiane Schwinge

## Projektteam FH Köln

Prof. Dr. Jürgen Fritz

Dr. Tanja Witting

Sheela Teredesai

