

Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM):

Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt & Tanja Witting

## **Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet**

### **Zusammenfassung der Studie**

Computerspiele sind ein wichtiger Bestandteil gegenwärtiger Lebenswelten – nicht nur von Jugendlichen, sondern auch von einer wachsenden Zahl von Erwachsenen. Die Möglichkeiten, die digitale Spiele bieten, haben sich im Lauf der vergangenen Jahre und Jahrzehnte deutlich verändert. Wenn man möchte, kann man heute zu jeder Zeit und weltweit mit oder gegen andere Spieler spielen, oder auch über digitale Spiele neue Beziehungen aufbauen oder bestehende Kontakte pflegen. Allerdings können sich diese neuen Möglichkeiten auch als Risiken erweisen: Eine attraktive Spielwelt mit ausgefeilten Belohnungsmechanismen, persistenten Spielstrukturen und sozialen Bindungsfaktoren kann unter ungünstigen Bedingungen dazu führen, dass die Spieler sich in den Spielen verlieren und ihre Nutzung nicht mehr kontrollieren können.

Während die öffentliche Diskussion vor allem um die Frage kreist, ob man im Falle einer exzessiven, mithin problematischen Nutzung von einer Sucht im klinischen Sinne sprechen kann, befasst sich die vorliegende Studie mit einer breiter angelegten Fragestellung. Es wird rekonstruiert, welche Faktoren einer problematischen Nutzung Vorschub leisten, aber auch, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten die Spiele fordern und möglicherweise auch fördern. Um diese Perspektiven angemessen berücksichtigen zu können, wurde ein theoretisches Modell formuliert, das Computerspielen als dynamischen Prozess versteht, der sich im Zusammenspiel bzw. der strukturellen Kopplung des jeweiligen Spiels, der individuellen Voraussetzungen auf Seiten des Spielers sowie des Kontextes, in dem das Spielen stattfindet, vollzieht.

Ausgehend von diesen theoretischen Gedanken wurde ein multiperspektivischer empirischer Zugang konzipiert, der Spielanalysen mit quantitativen und qualitativen Befragungen (von Spielern und Experten aus der Beratung) kombiniert. Auf diese Weise ist es möglich, Bezüge zwischen den Spielen und den Spielern zu identifizieren und das Zusammenspiel zwischen den verschiedenen Faktoren besser zu verstehen. Die Studie nimmt zudem nicht nur eine, sondern verschiedene Spielegattungen in den Blick und arbeitet Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen diesen heraus. Darüber hinaus bietet sie erstmals repräsentative Daten (n=600) zu deutschen Computerspielern ab 14 Jahren, ihren Nutzungsweisen und ihren Präferenzen.

Zu den Ergebnissen im Einzelnen: Computerspiele werden insbesondere von Jüngeren und jungen Erwachsenen genutzt, wenngleich ein Drittel der Computerspieler in Deutschland inzwischen älter als 40 Jahre ist. Die durchschnittliche Nutzungsdauer liegt

bei sechs Stunden pro Woche, fällt aber bei Männern und in der Altersgruppe der Unter-30-Jährigen höher aus. Das beliebteste Genre ist das der Knobel- und Denkspiele, das mehr als ein Drittel der Computerspieler zumindest ab und zu spielt. Jeweils etwa ein Viertel der Computerspieler nutzt zumindest gelegentlich Sport- und Rennspiele oder auch Strategie- bzw. Managementspiele und Simulationen. Die Abenteuer- und Rollenspiele, unter die auch die onlinebasierten „Massively Multiplayer Online-Role-playing Games“ (MMORPG) fallen, werden von etwa 13 Prozent aller Computerspieler, aber von mehr als 20 Prozent der unter 30-Jährigen gespielt. Mit Blick auf die Motivationen zeigt sich bestätigt, dass die meisten Spieler in erster Linie Spaß haben und sich unterhalten lassen wollen. Computerspiele werden eher selten dazu genutzt, um explizit zu lernen und zu trainieren, oder auch um der realen Welt zu entfliehen.

Aus den qualitativen Interviews, für die insgesamt 40 Personen im Alter von 14 bis 27 Jahren befragt wurden, ergeben sich interessante Erweiterungen dieser Befunde. Das gemeinsame Erlebnis und die Kommunikation mit anderen stehen demzufolge im Vordergrund des Spielens, das letztlich vor allem eine soziale Angelegenheit ist. Die Möglichkeiten zum vernetzten Spielen stellen besondere Anforderungen an die Spieler. Einige können diese für sich nutzen und soziale Kompetenzen erproben und erweitern, während andere sich durch soziale Verpflichtungen, die aus dem gemeinsamen Spielen folgen können, eher unter Druck gesetzt fühlen und mitunter darauf verzichten.

Der Vergleich von unterschiedlichen Computerspielgenres in den verschiedenen qualitativen und quantitativen Modulen zeigt, dass es zwar deutliche Unterschiede in den Anforderungsstrukturen und Bindungsfaktoren gibt, dass sich diese aber nicht auf der Genre-Ebene in „problematisches“ oder „kompetenzförderndes“ Spielverhalten übersetzen lassen. Bestimmte Belohnungsmechanismen, die eine wiederholte Beschäftigung bzw. Aufgabenerledigung nahelegen, oder eine persistente Spielwelt, in der sich auch ohne aktives Tun des Spielers bestimmte Dinge ereignen, finden sich in ganz unterschiedlichen Genres. Gerade durch die Veränderungen im Bereich des onlinebasierten Spielens, in denen einerseits komplexe Spielwelten mit einer Vielzahl von simultan tätigen Spielern, andererseits niedrigschwellige „social games“ im Kontext von sozialen Netzwerkplattformen immer beliebter werden, kommt es zu einer genreübergreifenden Konvergenz von Spielmechanismen und -funktionen.

Für mögliche positive wie negative Folgen des Computerspielens sind somit weniger die Genre-Merkmale per se ausschlaggebend, sondern vielmehr Aspekte, die sich in verschiedenen untersuchten Genres wiederfinden lassen. Neben der Unterstützung von sozialen Prozessen im Sinne des gemeinsamen (kooperativen oder kompetitiven) Spielens sind hier vor allem die Zeitstrukturen und -rhythmen zu nennen. Gezeigt wurde, dass Computerspiele in mehrfacher Hinsicht ein zeitliches Phänomen darstellen: Gerade komplexe Spiele erfordern zunächst einmal Zeit, um sich ihre Möglichkeiten zu erschließen und die Spielziele zu meistern. Die Spieldauer allein stellt noch kein Risiko dar, die Spiele haben jedoch eigene (und jeweils unterschiedliche) Zeitstrukturen, die sich auf die

Nutzung auswirken und mitunter mit anderen Zeitrhythmen kollidieren. Im schlechtesten Fall unterwirft sich der Spieler den spielbezogenen Zeitstrukturen mit entsprechenden negativen Folgen für seinen Alltag. Das reflektierte Abwägen von Alternativen und die Einbettung des Spiels in den Alltag sind hingegen Anzeichen für eine selbstbestimmte Nutzung.

Problematisch wird die Nutzung dann, wenn der Spieler sie selbst nicht mehr kontrollieren kann und es zu unerwünschten Folgen kommt. Im Rahmen der Repräsentativbefragung wurde dies unter Verwendung der KFN-CSAS-II-Skala untersucht: Demnach zeigen 98,6 Prozent der Computerspieler ein unauffälliges Spielverhalten, 0,9 Prozent würden als gefährdet gelten und 0,5 Prozent als abhängig, wobei der Anteil der letzten beiden Gruppen unter den 14- bis 19-Jährigen etwas höher ist. Aufgrund der Stichprobengröße ergeben diese geringen prozentualen Anteile auch nur sehr kleine absolute Fallzahlen, sodass weitere Unterscheidungen oder Korrelationen nur mit Vorsicht zu interpretieren sind, beispielsweise mit Blick auf die nicht signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern oder zwischen Gruppen mit unterschiedlichem formalen Bildungsgrad. Quantitative Befragungen müssten deutlich größere Stichproben umfassen, um auch für die – gemessen an der gesamten Computerspielerschaft sehr kleine – Gruppe der Personen mit problematischem Computerspielverhalten repräsentative Aussagen treffen zu können.

Deutlich aufschlussreicher sind in dieser Hinsicht die qualitativen Interviews. Sie zeigen, dass der Grat zwischen intensiver, extensiver oder exzessiver Nutzung schmal sein kann, auch und gerade weil es keinen allgemeingültigen Maßstab gibt. Spielerinnen und Spieler gleichermaßen berichten rückblickend von verschiedenen Spielphasen – gelegentlich in der Pubertät, oft aber auch in darauf folgenden Lebensabschnitten, die wenig andere zeitliche Vorgaben aufwiesen –, in denen spieleexterne Faktoren (z. B. schwierige Lebenssituationen oder fehlende soziale Beziehungen) und spielbezogene Faktoren (z. B. eigene Leistungsansprüche oder die Kopplung mit sozialen Gemeinschaften) zum extensiven Spielen führten. In solchen biographischen Übergangssituationen, die oft nur wenige Tage oder Wochen, gelegentlich aber auch länger andauern, erleben sie negative Auswirkungen auf schulische, universitäre oder berufliche Leistungen, die Beeinträchtigung sozialer Beziehungen oder auch gesundheitliche Probleme. Zugleich verweisen sie jedoch auf selbstregulatorische Mechanismen (z. B. Prioritätensetzung oder die Einbettung in den verfügbaren Zeitrahmen), mittels derer es ihnen gelungen ist, kürzere oder längere intensive Spielphasen zu beenden.

Diese Merkmale von problematischer Spielenutzung sowie die Bedeutung von Strategien, die sich als Facetten einer Selbstregulierungskompetenz deuten lassen, finden sich auch in der Einschätzung der Experten aus Beratungsstellen. Sie betonen in ihren Erklärungen den Einfluss von Persönlichkeitsfaktoren einerseits, insbesondere ausgeprägter sozialer Ängstlichkeit, und Merkmalen der familiären Konstellation andererseits, beispielsweise Trennungserfahrungen in der Kindheit, die in Phasen geringer äußerer Struk-

turierung Strategien des medialen Coping begünstigen können. In komplexen Spiel- und Sozialräumen wie z. B. *World of Warcraft* erleben diese Spieler – zu ganz überwiegendem Teil sind es junge Männer, allerdings mit unterschiedlichen Bildungshintergründen – Ablenkung und gegebenenfalls Kompensation für realweltliche Misserfolge. Zudem können sie sich in soziale Gemeinschaften einbetten, in denen sie ziel- und leistungsorientiert zusammenarbeiten und daraus hohen Status ableiten. Fehlt die Selbstregulierungskompetenz, kann sich diese Form des Spielverhaltens verselbstständigen und dauerhaft gegenüber anderen (schulischen, universitären, beruflichen oder auch privat-persönlichen) Verpflichtungen in den Vordergrund rücken.

Aus der Studie lassen sich eine Reihe von medienpädagogischen Konsequenzen ableiten, die sich an unterschiedliche Zielgruppen richten und von unterschiedlichen Akteuren getragen werden können. Ziel ist, den Einzelnen zu einem verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen zu befähigen. Dies beinhaltet unter anderem, die Bindungsfaktoren von Computerspielen transparent und für den Einzelnen handhabbar zu machen oder in „Transferräumen“ die vorhandenen Kompetenzen der Computerspieler (z. B. strategisch-planerische Fähigkeiten oder soziale Sensibilität) herauszuarbeiten, zu stärken und im Sinne eines intermondialen Transfers auch für andere Situationen nutzbar zu machen. Angesichts der besonderen Bedeutung des familiären Kontexts für das Erlernen von Regulierungskompetenz sind zudem auch Maßnahmen notwendig, um Eltern in die Lage zu versetzen, medienerzieherisch kompetent zu agieren. In all diesen Fällen lässt sich an bereits bestehende Ansätze und Initiativen anknüpfen, die mit entsprechenden Ressourcen ausgestattet und untereinander vernetzt sein sollten, um ihre medienpädagogische Aufgabe erfüllen zu können.

Ausgewählte Ergebnisse der Repräsentativbefragung

Tab. 1: Soziodemographische Merkmale der deutschen Computerspieler (in %)

n=600	Anteil
<b>Geschlecht</b>	
Männlich	57,1
Weiblich	42,9
<b>Altersgruppen</b>	
14-19 Jahre	19,0
20-29 Jahre	24,1
30-39 Jahre	20,7
40-49 Jahre	21,8
50-59 Jahre	10,4
60 Jahre und älter	3,9
<b>Berufstätigkeit</b>	
In Ausbildung	28,7
Voll berufstätig	47,9
Teilweise berufstätig	11,0
Vorübergehend arbeitslos	4,4
Sonstige	8,0
<b>Derzeit besuchte Schule<sup>(a)</sup></b>	
Hauptschule	12,1
Realschule	28,2
Gymnasium	58,7
<b>Höchster Schulabschluss<sup>(b)</sup></b>	
Hauptschule	18,9
Weiterführende Schule ohne Abitur/Realschule	35,4
Abitur	23,7
Studium	20,2
Kein Schulabschluss	1,1
Weiß nicht	0,7

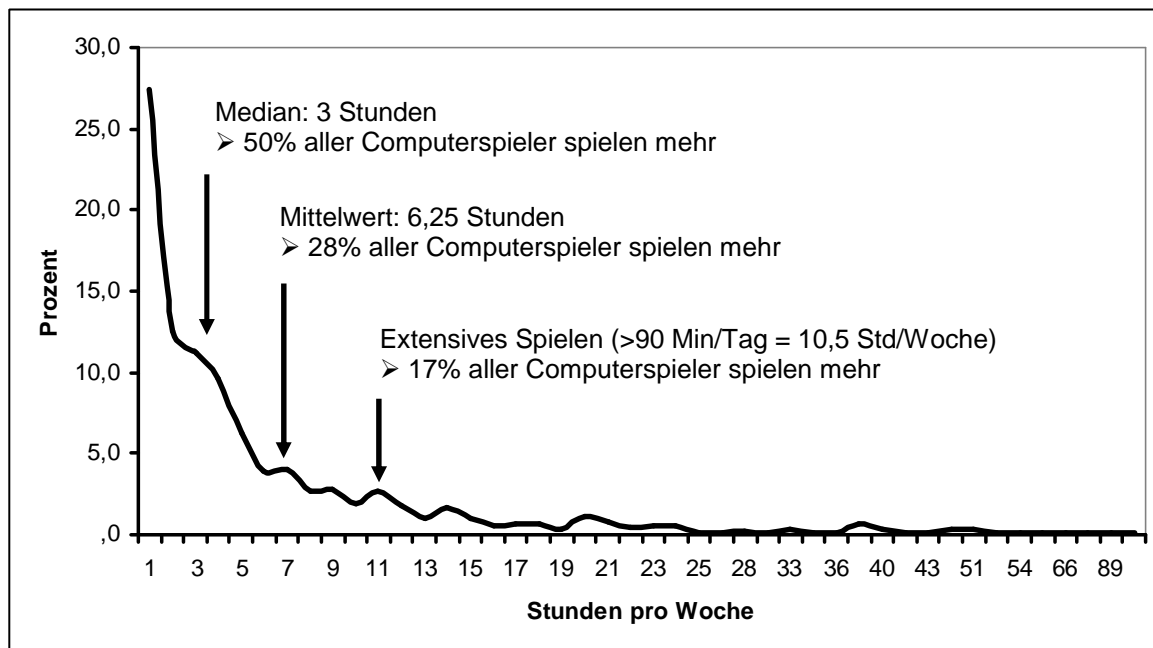
(a) Diese Frage wurde nur denjenigen Personen gestellt, die derzeit eine Schule besuchen (n=105). Schüler einer Gesamtschule sollten sich einem der Schulzweige zuordnen.

(b) Diese Frage wurde nur denjenigen Personen gestellt, die bereits einen Schulabschluss erworben haben (n=495).

Tab. 2: Häufigkeit unterschiedlicher Spielmodalitäten (zumindest einmal/Woche; in %)

n=600	Männlich	Weiblich	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
<b>PC-Spiele ohne Internetverbindung</b>							
alleine	44,6	31,5	44,7	33,8	28,2	45,6	39,0
mit bzw. gegen andere	10,8	4,7	16,5	10,3	7,2	2,8	8,1
<b>Online-Spiele</b>							
alleine	23,9	22,9	30,7	28,3	19,4	18,4	23,5
mit bzw. gegen andere	23,1	9,7	30,7	26,9	17,6	4,1	17,5
<b>Konsolenspiele</b>							
alleine	27,2	17,5	35,7	29,0	18,5	15,2	23,1
mit bzw. gegen andere im gleichen Raum	23,4	13,6	28,1	23,4	14,5	14,3	19,2
mit bzw. gegen andere online	8,6	1,2	7,0	8,3	2,4	2,3	4,7
<b>Spiele auf einer tragbaren Spielkonsole</b>							
alleine	9,9	8,9	18,3	10,3	6,5	5,5	9,4
mit bzw. gegen andere	2,6	3,1	7,9	1,4	1,6	1,8	2,8
<b>Spiele auf dem Handy</b>							
	16,0	13,2	26,3	17,2	7,3	11,1	14,7

Abb. 1: Verteilung der wöchentlichen Spieldauer (in Stunden)



Tab. 3: Spieldauer in Stunden pro Woche (nach Geschlecht und Alter; in %)

n=600	Männlich	Weiblich	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Weniger als 3 Stunden	39,7	59,8	41,2	34,5	51,6	59,9	48,4
3 bis 6 Stunden	24,5	19,7	19,3	23,4	28,2	20,3	22,5
> 6 bis 10 Stunden	13,4	8,5	16,7	11,7	8,1	10,1	11,3
> 10 bis 20 Stunden	14,0	8,5	15,8	20,7	8,1	5,1	11,6
Mehr als 20 Stunden	8,5	3,5	7,0	9,7	4,0	4,6	6,2

Tab. 4: Soziodemographie extensiver und nicht extensiver Computerspieler (in %)

n=600	Extensiv	Nicht extensiv	Gesamt
Gesamt	16,9	83,1	100,0
<b>Geschlecht</b>			
Männlich	70,6	54,3	57,1
Weiblich	29,4	45,7	42,9
<b>Alter</b>			
14-19 Jahre	24,5	17,8	19,0
20-29 Jahre	42,2	20,4	24,1
30-39 Jahre	15,7	21,8	20,8
40-49 Jahre	5,9	25,1	21,8
50-59 Jahre	8,8	10,8	10,5
60 Jahre und älter	2,9	4,0	3,8
<b>Formaler Bildungshintergrund (aktueller oder ehemaliger Schultyp)</b>			
Hauptschule	27,0	19,3	20,6
Realschule	27,0	34,9	33,6
Gymnasium	46,0	45,8	45,8
<b>Beziehungsstand</b>			
In Beziehung; lebt mit Partner/ Partnerin zusammen	25,0	58,0	52,5
In Beziehung; lebe nicht mit Partner/ Partnerin zusammen	20,0	12,4	13,7
Single bzw. ledig, verwitwet oder geschieden ohne Partner	55,0	29,5	33,8

Extensives Computerspielen: Mehr als 10,5 Stunden pro Woche.

## Zusammenfassung der Handlungsempfehlungen

<b>Spielerbezogene Handlungsempfehlungen</b>	
Selbstbestimmten Umgang mit Computerspielen fördern	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielbezogenes Wissen als Ausgangspunkt für weiterführende kreative Umgangsweisen nehmen</li> <li>- Informationsangebote und Reflexionsmöglichkeiten bieten</li> </ul>
Zielgruppenspezifische Angebote ausbauen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medienpädagogische Projekte für bestimmte Zielgruppen (z. B. die spielaffinen Jungen) anbieten und an der jeweiligen alltäglichen Mediennutzung anknüpfen.</li> <li>- Peer-to-Peer-Ansätze weiterentwickeln, in denen Gleichaltrige als Rollenvorbilder fungieren</li> </ul>
Transferräume schaffen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielbezogene Kompetenzen ernst nehmen und von ihnen ausgehend Möglichkeiten anbieten, in denen die Spieler diese anwenden können</li> </ul>
Alternativen bieten	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Andere, nicht computerspiel- oder medienbezogene Aktivitäten (z. B. erlebnispädagogische Angebote) bereitstellen</li> <li>- Andere Spiele mit hohem Kompetenzförderungspotenzial (z. B. Serious Games) anbieten</li> <li>- Andere Nutzungsweisen anregen, die eine reflektierte Auseinandersetzung mit den Spielen ermöglichen</li> </ul>
<b>Elternbezogene Handlungsempfehlungen</b>	
Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenzen fördern	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informationsangebote für Eltern formulieren</li> <li>- Niedrigschwellige Zugänge und Möglichkeiten anbieten, um Spiele auszuprobieren, zu bewerten und darüber zu diskutieren</li> <li>- Konzepte zur Integration medienbezogener Erkenntnisse und Ansätze in den jeweiligen Erziehungsalltag entwickeln</li> <li>- Innovative Strategien der Elternarbeit und -ansprache zur Sensibilisierung konkreter Zielgruppen entwickeln</li> <li>- Dialog zwischen Eltern und Kindern fördern</li> </ul>
<b>Angebots- und anbieterbezogene Handlungsempfehlungen</b>	
Potenziale der Spiele ausschöpfen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kompetenzfördernde Potenziale der Spiele nutzbar machen, ohne den Spielspaß zu reduzieren.</li> </ul>
Transparenz bezüglich der Bindungsfaktoren von Computerspielen herstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hinweise für Spieler und Eltern über die zeitliche Bindung eines Spiels bereitstellen</li> <li>- Exzessive Nutzung nicht als Qualitätsmerkmal eines Spiels herausstellen</li> </ul>
Technische Applikationen zur (Selbst-) Kontrolle der eigenen Computerspielenutzung entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Möglichkeiten bieten, ein Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt zu unterbrechen</li> <li>- Anbieterseitig Einstellungen vorsehen, die Spielbindung und Erfolg bzw. Belohnung entkoppeln</li> </ul>

<b>Strukturelle Handlungsempfehlungen</b>	
Bestehende Angebote weiterentwickeln und ausbauen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bestandsaufnahme und Bündelung von erprobten Konzepten, Projektbeispielen und Materialien vornehmen</li> <li>- Best-Practice-Beispiele auf überregionaler/bundesweiter Ebene sichten und adaptieren</li> <li>- Erprobte Konzepte und bereits entwickelte Strukturen evaluieren und weiterentwickeln</li> <li>- Ausreichende finanzielle Ressourcen zur Verstetigung erfolgreicher Ansätze bereitstellen</li> </ul>
Vernetzung fördern	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vernetzung von Akteuren aus Politik, Wissenschaft, Medienpädagogik, Suchtprävention, Psychotherapie, Familien- und Erziehungsberatung fördern und verstärken</li> <li>- Eltern, Lehrer und Heranwachsende bei der Aufklärung und Weiterentwicklung medienpädagogischer Maßnahmen einbeziehen</li> </ul>
Medienpädagogische Öffentlichkeitsarbeit verstärken	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sachliche Berichterstattung statt Fokussierung auf spektakuläre Einzelfälle anmahnen</li> <li>- Medienpädagogische Erkenntnisse und Forderungen breiter vermitteln</li> <li>- Gesellschaftliche Debatten breiter führen, insbesondere Spieler in den öffentlichen Diskurs über Computer- und Videospiele einbinden</li> </ul>



*Die vollständigen Ergebnisse des Projekts sind publiziert in:*

- Fritz, J.; Lampert, C.; Schmidt, J.; Witting, T. (2011) (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66. Berlin.
- Fritz, J. (2011): Wie Computerspieler in Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 67. Berlin.
- Fritz, J.; Rohde, W. (2011): Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 68. Berlin.

Ein Anhangband mit ergänzenden Materialien steht zum Download bereit:

[http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Computerspiele2011\\_Anhangband.pdf](http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Computerspiele2011_Anhangband.pdf)

*Kontakt zu den Autoren*

Prof. Uwe Hasebrink  
Dr. Claudia Lampert  
Dr. Jan-Hinrik Schmidt

Prof. Jürgen Fritz  
Dr. Tanja Witting

Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg  
Warburgstr. 8-10  
20354 Hamburg  
<http://www.hans-bredow-institut.de>

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fachhochschule Köln  
Mainzer Straße 5  
50678 Köln  
<http://www.f01.fh-koeln.de/fakultaet/institute/imm/index.htm>

*Kontakt zum Herausgeber*

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)  
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf  
Tel.: 0211 / 77007-0  
Fax: 0211 / 727170  
E-Mail: [info@lfm-nrw.de](mailto:info@lfm-nrw.de)  
Internet: [www.lfm-nrw.de](http://www.lfm-nrw.de)