

PRESSEMITTEILUNG

Düsseldorf, 16. Februar 2011

Neue LfM-Studie zu Chancen und Risiken von Computerspielen:**Machen PC-Spiele abhängig? Und welche Kompetenzen vermitteln sie?**

Studie zum Thema „Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten. Chancen und problematische Aspekte von Computerspielen aus medienpädagogischer Perspektive“ wurde bei der LfM-Fachtagung am 16. Februar vorgestellt.



Computerspiele werden in Deutschland nur zu einem ganz kleinen Teil von Spielern exzessiv genutzt; die meisten Spieler zeigen ein eher unauffälliges Spielverhalten. 0,9 Prozent der computergespielenden Bevölkerung gelten einer Repräsentativerhebung zufolge als gefährdet, 0,5 Prozent als „abhängig“. Doch auch wenn diese Anteile gering ausfallen, sind Beratungsangebote für problematisches Spielverhalten und die

präventive Förderung von Medienkompetenz notwendig. Eine Sogwirkung geht insbesondere von onlinebasierten Spielen aus, in denen der Spieler ein Teil einer Gemeinschaft ist, um die Spielziele zu erreichen. In den Fällen, in denen es zu einer zeitlich exzessiven Computerspielnutzung mit problematischen Auswirkungen auf andere Lebensbereiche kommt, wirken Merkmale von Spieler, Spiel und Spielkontext zusammen. So kann es beispielsweise in biografischen Übergangsphasen oder bei persönlichen Problemen zu besonders intensivem Spielen kommen.

Dies sind einige zentrale Ergebnisse der neuen Studie der Landesanstalt für Medien NRW (LfM). Darin werden u. a. auch Möglichkeiten für eine selbstbestimmte und kompetente Computerspielnutzung vorgestellt.

Der Studie liegt eine repräsentative Befragung unter Computerspielern zugrunde, durchgeführt vom Hans-Bredow-Institut für Medienforschung Hamburg gemeinsam mit dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln. Danach verbringen Personen ab 14 Jahren durchschnittlich etwa 6,25 Stunden pro Woche mit Computerspielen, 17 Prozent von ihnen lassen sich als „extensive Spieler“ bezeichnen, die im Durchschnitt mehr als 90 Minuten pro Tag mit Computerspielen verbringen. Unter ihnen sind Männer sowie Jugendliche und junge Erwachsene (14 bis 29 Jahre) überproportional vertreten. Zudem wurden in der Studie

exemplarische Spielanalysen und ausführliche Interviews mit Computerspielern sowie Experten aus der Beratungspraxis durchgeführt.

Computerspiele sind eine beliebte Freizeitbeschäftigung für viele Jugendliche und eine wachsende Zahl von Erwachsenen. In oft sehr komplexen digitalen Welten müssen Spieler viel Zeit und manchmal auch Geld investieren, um weiterzukommen. Das Spiel wird zum Bestandteil des Alltags, die Bindung an die Spielfigur und der Ehrgeiz weiterzukommen, wachsen. So kann man im Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ mit Mitspielern eine Gruppe bilden und gemeinsam Herausforderungen meistern. Beim Spiel „Farmville“ geht es hingegen um den Aufbau eines virtuellen Bauernhofs. Die „Farmer“ tauschen dazu untereinander digitale Güter wie Tiere und Pflanzen aus.

Suchtpotential oder Entwarnung: Versachlichung der Debatte



LfM-Direktor Dr. Jürgen Brautmeier sagte: „Wir sind in Deutschland schnell mit polarisierenden Begriffen wie `Sucht` bei der Hand. Unsere Studie sorgt für eine dringend nötige Versachlichung der Debatte, ohne dass wir Gefahren von PC-Spielen verharmlosen. Pädagogen und Eltern, die in der Welt der digitalen Spiele nicht zu Hause sind, bekommen Antworten auf Fragen wie `Was macht mein Kind da eigentlich, lernt es dabei etwas, wie schnell macht ein Spiel abhängig und fördert es am Ende sogar aggressives Verhalten?` Eltern und Erzieher können mit der neuen Studie sachgerecht zum Thema Computerspiele arbeiten und Aufklärungsarbeit leisten.“

Hinsichtlich der exzessiv-problematischen Nutzung betont **Prof. Dr. Uwe Hasebrink**, Direktor des Hans-Bredow-Instituts: „Ein Computerspiel, das grundsätzlich abhängig macht, gibt es nicht. Entscheidend ist vielmehr, wie zeitliche Anforderungen eines Spiels mit den Zeitstrukturen des eigenen Alltags in Einklang gebracht werden können.“



Persönliche Lebenssituation und soziales Umfeld wichtig

Wenn es zu einer zeitlich exzessiven Computerspielnutzung mit problematischen Auswirkungen kommt, hat das auch immer mit der persönlichen Situation des

Spielers und seinem sozialen Umfeld zu tun. Gefährdet sind daher besonders Jugendliche ohne stabiles soziales Umfeld. Fallen Halt und Anerkennung durch Familie und Freunde weg, wird nach einem Ausgleich in den virtuellen Welten gesucht. Beliebt sind vor allem Spiele, deren besonderer Reiz durch die Kommunikation und den Austausch mit anderen Spielern entsteht. Problematisch wird es, wenn der virtuelle Freundeskreis den Kontakt zur realen Welt ersetzt. Wer in Familie, Schule oder der Ausbildungsstelle Außenseiter ist, tendiert eher dazu, diese sozialen Misserfolge durch übermäßiges Computerspielen auszugleichen.

Aussagen zu positiven Potentialen von Spielen

Neben den möglichen Risiken untersuchte die Studie auch die positiven Potenziale von Computerspielen. Um die Spielanforderungen bewältigen und Spielziele erreichen zu können, benötigen Computerspieler vielfältige Fertigkeiten, die auch in anderen Situationen nützlich werden können. Die Reaktionsfähigkeit bei Geschicklichkeitsspielen, das Bewältigen komplexer Entscheidungssituationen in Strategiespielen und die Organisation des sozialen Miteinanders in Onlinespielen sind Beispiele für solche Kompetenzen. Für die meisten Computerspieler geht es bei ihrem Hobby aber nicht um die Förderung von Kompetenzen, sondern um Unterhaltung, Spaß und den Kontakt mit Freunden.



Wie für ein anderes Hobby gilt auch für das Computerspielen: Eltern sollten ihre Kinder dabei nicht alleine lassen, sondern sich damit auseinandersetzen. Dies setzt auch ein Verständnis für die Mechanismen der komplexen digitalen Spiele voraus. Mitverfasser **Prof. Dr. Jürgen Fritz** von der FH Köln fordert: „Die Spielehersteller müssen die Bindungsfaktoren der Spiele transparenter machen, also erklären, was die Anziehungskraft eines Spieles ausmacht. Es sollte zudem mehr Angebote geben, die Eltern in die Lage versetzen, die Computerspielnutzung ihrer Kinder besser einschätzen und begleiten zu können. Nur dann können die Potenziale von Computerspielen wirklich ausgeschöpft werden.“

Die Studienergebnisse wurden im Rahmen der Computerspiele-Fachtagung der LfM am 16. Februar in Düsseldorf vorgestellt. Die Ergebnisse sind in Form von drei Publikationen aufbereitet worden: Neben der Hauptstudie (Bd. 66 der LfM-Schriftenreihe Medienforschung) sind zudem das der Studie zugrunde gelegte theoretische Konzept sowie die umfangreichen Fallanalysen (Spielerportraits) publiziert worden (ebenfalls in der LfM-Schriftenreihe Medienforschung, als Bände 67 und 68).

Die Studienergebnisse wurden im Rahmen der Computerspiele-Fachtagung der LfM am 16. Februar in Düsseldorf vorgestellt. Die Ergebnisse sind in Form von drei Publikationen aufbereitet worden: Neben der Hauptstudie (Bd. 66 der LfM-Schriftenreihe Medienforschung) sind zudem das der Studie zugrunde gelegte theoretische Konzept sowie die umfangreichen Fallanalysen (Spielerportraits) publiziert worden (ebenfalls in der LfM-Schriftenreihe Medienforschung, als Bände 67 und 68).

Hinweis:

Die LfM fördert sog. Elternabende; im Jahr 2010 allein 650 mal an Schulen in Nordrhein-Westfalen. Im Rahmen dieses kostenlosen Angebotes klären speziell qualifizierte Referenten über Chancen und Risiken von PC-Spielen sowie über das Internet auf. Infos unter: www.elternundmedien.de