



Computerspiele zwischen Spaß, Pädagogik und Exzess

200 Teilnehmer bei LfM-Fachtagung in Düsseldorf

Computerspiele erobern immer größere Anteile unseres Medien(zeit)-Budgets. Im Durchschnitt spielt jeder Games-Nutzer in Deutschland mehr als neunzig Minuten pro Tag mit einem Computer oder einer Konsole. Eine Abhängigkeit, die einer Spielsucht gleicht, besteht allerdings nur für etwa einen von zweihundert Games-Fans. Knapp ein weiteres Prozent der Computerspieler gilt in diesem Zusammenhang als „gefährdet“. So lautet das Ergebnis einer neuen Studie, die im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) erstellt wurde. Die Untersuchung und andere aktuelle Erkenntnisse über den vermeintlichen „Suchtfaktor“ von Computerspielen wurden am 16. Februar 2011 in Düsseldorf etwa 200 Lehrern, Medienpädagogen und Mitarbeitern von Jugend(schutz)einrichtungen präsentiert.

Prof. Dr. Uwe Hasebrink vom Hamburger Hans-Bredow-Institut und **Prof. Dr. Jürgen Fritz** vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Kölner Fachhochschule machten deutlich, dass zeitlich exzessive Computerspielnutzung nicht automatisch mit einer Sucht im klinischen Sinne gleichgesetzt werden könne. Die beiden Wissenschaftler, die für wesentliche Teile der neuen LfM-Studie verantwortlich waren, wiesen vielmehr darauf hin, dass Computerspiele meist nur in bestimmten Lebenskrise-Phasen einen extensiven Raum einnehmen. Dann würden Spieler durch die Belohnungsmechanismen elektronischer Spiele Selbstwirksamkeit und -bestätigung erfahren und könnten oft auch in einem virtuellen sozialen Rahmen Misserfolge ihres wirklichen Lebens kompensieren.

Als Kriterien, die auf eine mögliche Abhängigkeit hinweisen, nannte Hasebrink die Faktoren einer extensiven und noch zunehmenden Nutzung von Computerspielen über etwa ein Jahr hinweg sowie Kontrollverlust, Entzugerscheinungen und Games-Leistungsdruck, Vernachlässigung von Pflichten und das Inkaufnehmen schädlicher Folgen.

LfM-Direktor **Dr. Jürgen Brautmeier** betonte, ein Computerspiel allein stelle keine Suchtgefahr dar. Vielmehr liege es am sozialen Umfeld und an kritischen Lebenssituationen, wenn es in Einzelfällen zu Exzessen bei der Nutzung komme. Diese Fälle gelte es genau zu untersuchen.

Als positive Wirkungen von Computerspielen werden von den Nutzern meist die gesteigerte Reaktionsfähigkeit bei Geschicklichkeitsspielen, das Bewältigen komplexer Entscheidungssituationen in Strategiespielen und die Organisation des sozialen Miteinanders in Onlinespielen genannt. Erziehungswissenschaftler Fritz merkte dazu an, eine Übertragung solcher Fähigkeiten auf das wirkliche Leben sei allerdings selten gegeben. Medienforscher Hasebrink sagte, Games würden Spieler stets fordern, könnten fördern, aber auch gefährden. Solche Gefahren drohten immer dann, wenn Computerspiele persistente und permanente Spielstrukturen böten. Außerdem erhöhten spielinterne Zeitrhythmen, Angebote zur Identifikationen mit Avataren sowie (para-)soziale Beziehungen die Bindung von Spielern an virtuelle Angebote.

Suchtberater **Philipp Theis**, der seit 2008 beim Projekt „Real Life“ des Diakonischen Werkes in Kassel arbeitet, beschrieb, oft seien es schulische Probleme oder Familienkonflikte, die aus Jugendlichen extensive Computerspieler machten. Das geänderte Medienverhalten könne in solchen Fällen aus einer psychischen Krise eine Persönlichkeitsstörung machen.

Medienpädagoge Fritz empfahl, es gelte solche Fähigkeiten von Computerspielern zu stärken, die eine Reflexion und einen selbstbestimmten, zeitsouveränen Umgang mit Games ermöglichen. Deshalb sei es für Eltern und Pädagogen wichtig, die Persönlichkeitsbildung junger Menschen zu unterstützen und in der realen Welt alternative Erfahrungsmöglichkeiten anzubieten.

Prof. Dr. Johannes Fromme vom Lehrstuhl für Erziehungswissenschaftliche Medienforschung der Universität Magdeburg plädierte dafür, vor allem Kinder müssten lernen, zwischen der Wirklichkeit und virtuellen Medien zu unterscheiden. Die Vermittlung einer entsprechenden Medienkompetenz sei aber in den Kernlernplänen in Nordrhein-Westfalen explizit nur am Rande erwähnt. Lehrer klagten in diesem Zusammenhang über den Mangel an Unterrichtsmodellen oder Materialien und über fehlende eigene Kenntnisse. Fromme hat deshalb im Auftrag der LfM einen Best-Practice-Kompass erstellt, der auf geeignetes didaktisches Material für das Thema Computerspiele im Schulunterricht verweist.

Dass selbst die einfach konzipierten Social Games einen gewissen Suchtfaktor haben, wusste **Dr. Jan-Hinrik Schmidt** vom Hans-Bredow-Institut zu berichten. So habe ein Befragungsteilnehmer angegeben, er sei nachts aufgestanden, um auf seinen virtuellen Feldern des Facebook-Games FarmVille zu ernten. **Christian Schmidt** vom Fachmagazin GameStar machte deutlich, dass die zunächst gratis angebotenen Spiele bei Social Networks so beliebt sind, weil sie einfach zu verstehen und zu bedienen seien. Der ständige Leistungsvergleich innerhalb der Community mit Freunden führe dazu, dass Spieler einander mit ihrem Verhalten gegenseitig anspornten. Eine künstliche Nutzungsbeschränkung durch die Begrenzung von wichtigen Spielbestandteilen (virtuelle Energie, Finanzmittel) könne durch den Ankauf entsprechender Ressourcen mit echtem Geld aufgehoben werden. **Henning Kosmack** erläuterte, etwa ein bis zwei Prozent der Nutzer würden dafür Geld ausgeben. Der Gründer und Geschäftsführer der MegaZebra GmbH, die Social Games anbietet, sagte voraus, künftig etwa Facebook zu etwa dreißig Prozent an solchen Einnahmen beteiligt.

Außer dem „Sucht-Potenzial“ von Social Games bewerteten Experten bei der LfM-Fachtagung auch das Datenschutzproblem von Spielen in Social Networks als problematisch. Generell gelte zwar in Deutschland der „Grundsatz der informierten Entscheidung“, dennoch würden viele Online-Spieler nur allzu leichtfertig personenbezogenen Daten weitergeben, warnte der Rechtsanwalt **Dr. Carsten Ulbricht** von der Stuttgarter Kanzlei Diem & Partner. **Thomas Günter**, Justiziar von jugendschutz.net, ergänzte, Social-Games-Anbieter würden im Internet oft versuchen, Services per E-Mail anzubieten, um so außer einer ID-Nummer der Spieler auch deren E-Mail-Adresse zu erhalten. Jan-Hinrik Schmidt vom Hans-Bredow-Institut kritisierte, oft würden Jugendliche gar nicht begreifen, dass sie in die Daten-Weitergabe einwilligten, wenn sie online mit nur einem Mausklick komplizierte Allgemeine Geschäftsbedingungen akzeptierten. **Holger Girbig**, der bei der LfM den Bereich Aufsicht leitet, warnte, das Vernetzen in Social Networks und Games werde für viele zur Selbstverständlichkeit, bedeute aber immer auch, dass Privates öffentlich werde und solche Daten von Dritten gesammelt würden.

Matthias Kurp

Die neue LfM-Studie ist in drei Bänden der Schriftenreihe Medienforschung der LfM erschienen: Neben der Hauptstudie (Band 66: [Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefördert, gefördert, gefährdet](#)) sind zudem das der Untersuchung zugrunde gelegte theoretische Konzept (Band 67: [Wie Computerspiele ins Spiel kommen](#)) sowie die umfangreichen Fallanalysen (Band 68: [Mit Computerspielern ins Spiel kommen](#)) publiziert worden (Vistas-Verlag, Berlin 2011).

Der [Best-Practice-Kompass „Computerspiele im Unterricht“](#) ist kostenlos bei der LfM erhältlich.